

SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS III DI SDN KAMOJING 1

Thalia Aida Zahra1, Harmawati Harmawati2

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Sd21.thaliazahra@mhs.ubpkarawang.ac.id1 harmawati@ubpkarawang.ac.id2

ABSTRAK

Kemajuan teknologi saat ini secara tidak langsung juga telah mempengaruhi sektor pendidikan dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Salah satu contoh pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan teknologi IT atau berbasis internet. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Mahasiswa KKN dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Universitas Buana Perjuangan Karawang hadir untuk mengatasi permasalahan pada saat pembelajaran, kita perlu menggunakan Media pembelajaran berbasis digital seperti Wordwall di SDN Kamojing 1 tepatnya di kelas III. Pengabdian yang berupa sosialisasi ini membagikan kepada para pendidik di SDN KAMOJING 1 bagaimana cara mengaplikasikan pembuatan Media Pembelajaran Digital pada Website Wordwall. Metode yang dilakukan dalam kegiatan literasi ini adalah menggunakan kualitatif deskriptif. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang telah dilaksanakan oleh penulis pada tahun 2024 di SDN KAMOJING 1 berjalan dengan baik dan lancar. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Wordwall ini keberhasilan yang diraih sebanyak 90% dalam memahami materi yang telah disampaikan, 85% dalam memahami literasi menggunakan LKPD bagi peserta didik yang belum mahir.

Kata Kunci: Wordwall, Literasi Digital, Flash Card

ABSTRACT

Current technological advances have also indirectly affected the education sector in its application to the learning process. One example of fun learning is by using IT technology or internet-based. Community service activities carried out by KKN students and Field Supervisors (DPL) of Buana Perjuangan University Karawang are present to overcome problems during learning, we need to use digital-based learning media such as Wordwall at SDN Kamojing 1, precisely in grade III. This service in the form of socialization shared with educators at SDN KAMOJING 1 how to apply the creation of Digital Learning Media on the Wordwall Website. The method carried out in this literacy activity is to use descriptive qualitative. The Real Work Lecture (KKN) activities that have been carried out by the author in 2024 at SDN KAMOJING 1 are running well and smoothly. In this learning activity using Wordwall-based learning media, the success achieved was 90% in understanding the material that had been delivered, 85% in understanding literacy using LKPD for students who were not yet proficient.

Keywords: *Wordwall, Digital Literacy, Flash Cards*

PENDAHULUAN

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan kegiatan Pendidikan, penelitian serta pengabdian kepada masyarakat. Kuliah Kerja Nyata dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai salah satu syarat kelulusan, termasuk di Universitas Buana Perjuangan. Selain itu, Kuliah Kerja Nyata (KKN) juga dimasukkan kedalam Tri Dharma Perguruan Tinggi. Isi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi terdiri dari tiga poin yang diharapkan mahasiswa sebagai harapan bangsa yang dapat tumbuh, berkembang dan menjadi harapan masa depan bangsa yang jauh lebih baik. Melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini diharapkan mahasiswa mampu mengaplikasikan ilmunya dalam kehidupan bermasyarakat, mempelajari permasalahan yang terdapat di masyarakat dan mampu

memberikan solusi. (Papatungan, 2023) Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun terakhir ini berkembang dengan sangat pesat, perkembangan tersebut juga telah mengubah pola pikir masyarakat dalam mencari dan memperoleh suatu informasi, yang dimana tidak lagi mendapatkan informasi melalui surat kabar, audio visual, dan elektronik saja. Sumber informasi tidak lagi terbatas pada informasi yang diterima melalui jaringan koneksi jaringan maya. Kemajuan teknologi saat ini secara tidak langsung mempengaruhi sektor Pendidikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada dalam lingkungan belajar tersebut. (Ramos, 2016) Salah satu contoh pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan computer atau teknologi berbasis internet. Namun pada kenyataannya banyak guru yang masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis IT dalam pelaksanaan pembelajaran. Kesulitan yang dihadapi oleh para pendidik disebabkan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT, sehingga banyak dari mereka yang hanya menggunakan buku pelajaran sebagai bahan ajar utama. (Winda & Dafit, 2021) Penyebab minat belajar siswa menurun terletak pada kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dan alat pengajaran yang digunakan juga sangat terbatas. Guru pada masa kini tentunya perlu membutuhkan bahan pembelajaran yang mudah dibuat karena tidak memakan banyak waktu dalam pembuatannya serta mudah dibuat dan digunakan. (Rinov et al., 2023) Desa Kamojing terletak di Kecamatan Cikampek, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat, desa ini memiliki luas wilayah 12,31 km² dengan letak astronomis -06,42232000 Lintang Selatan, dan 107,454780 Bujur Timur. Desa kamojing juga memiliki jumlah penduduk sebanyak 3.570 jiwa terdiri dari 1.791 penduduk laki-laki dan 1.799 untuk penduduk perempuan. Dimana persentase laki-laki sekitar 50,17% dan perempuan sebanyak 49,83%. Batas administrasi yang dimiliki desa kamojing adalah, Sebelah Utara (Desa Cikampek Pusaka), Sebelah Selatan (Kecamatan Bungursari), Desa Cikampek Timur Berada Di Sebelah Timur Dan Desa Kalihurip Terdapat Di Sebelah Barat. Desa kamojing juga terdapat sekolah dasar yang tepatnya terletak di depan kantor desa, sekolah dasar tersebut yaitu SDN KAMOJING 1, yang mempunyai siswa sebanyak 429. (Widyawati et al., 2019)

Total siswa di kelas III sebanyak 32, namun terdapat 9 siswa belum mahir dalam hal membaca dan menulis dikarenakan kurangnya motivasi belajar. Kurangnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Untuk itu, dengan adanya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengatasi masalah dan kesulitan yang dialami oleh para siswa saat ini. Dengan adanya media pembelajaran interaktif seperti media wordwall, diharapkan dapat menjadi solusi dalam permasalahan yang ada. Maka dilaksanakanlah sosialisasi kepada guru dan peserta didik di salah satu SD di Cikampek, untuk mensosialisasikan wordwall agar bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif merupakan suatu metode yang meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang dengan tujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Upaya yang diadakan dalam hal ini merupakan memberdayakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) kepada siswa sekolah dasar di kelas III dengan memberikan edukasi tentang “Sosialisasi Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas III di SDN Kamojing 1”.

Waktu dan tempat pelaksanaan pengabdian ini dilakukan pada Selasa tanggal 23 Juli 2024 pada pukul 11.00 s/d 13.00 WIB. Dan pelaksanaannya dilakukan di SD Negeri Kamojing

1. Target/ sasaran dalam pengabdian ini yaitu guru kelas III dan siswa kelas III SD Negeri Kamojing 1. Sebanyak 32 orang, diantaranya 18 siswa perempuan, dan 14 siswa laki-laki. Adapun prosedur kajian dalam pengabdian ini yaitu : 1) Meminta izin kepada kepala sekolah untuk melaksanakan sosialisasi mengajar di kelas III, 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 3) Menyusun materi pelajaran, 4) Menyusun media pembelajaran menggunakan

Wordwall, 5) Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), 6) Melaksanakan sosialisasi media pembelajaran Wordwall di kelas III, dan 7) Melakukan evaluasi pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu observasi dan wawancara guru wali kelas III SD Negeri Kamojing 1.

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas III SD Negeri Kamojing 1 menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih kurang terlaksana karena beberapa faktor diantaranya waktu jam pelajaran yang singkat, keterbatasan pengetahuan guru dalam media pembelajaran digital, padatnya waktu guru yang membuat guru tersebut tidak sempat untuk membuat media pembelajaran digital, sehingga pada akhirnya guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada seperti buku guru, buku siswa atau media whatsapp untuk pemberian tugas. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan program kerja “Sosialisasi Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas III di SDN KAMOJING 1” dilakukan pada Hari Selasa 23 Juli 2024 yang ditujukan kepada siswa kelas III SDN KAMOJING 1 di Desa Kamojing. Maka dari itu salah satu media pembelajaran digital yang dapat guru gunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran Wordwall. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang bagaimana suatu media pembelajaran seperti wordwall ini dapat meningkatkan literasi digital pada siswa, penulis melakukan edukasi tentang kegiatan ini kepada siswa karena di dalam kelas dibagi menjadi 2 kategori yaitu, siswa yang sudah mahir dalam membaca dan menulis, sedangkan yang 1 kategori lainnya, siswa belum mahir dalam hal membaca dan menulis biasanya mereka belum mahir dalam menulis huruf “E” maupun huruf “J”, siswa bisa dikatakan tidak mahir dalam hal tersebut biasanya karena faktor orang tua yang kurang memperhatikan anaknya untuk belajar membaca maupun menulis, tetapi bisa juga dikarenakan faktor pembelajaran yang ada di dalam kelas kurang menyenangkan, tidak fokus saat dijelaskan oleh guru, dan kurangnya interaksi

dalam pembelajaran.

NO	NAMA	KEMAMPUAN LITERASI
1	ABAS ZAKI MAULANA	Belum Lancar
2	ADIBA SHAKILA ATMARINI	Lancar
3	AJENG SYIFA KHOERUNISA	Lancar
4	ALFIAN NURDAFA	Belum lancar
5	ANJAR RAHMAN	Lancar
6	AZZAHRA NUR AZMI R	Lancar
7	BERLIAN MUSLIMAH	Lancar
8	CAHAYA RAISYA REZKIANI	Lancar
9	DESI RATNA JUWITA	Belum lancar
10	DIAN NURHASANAH	Lancar
11	FAISAL MAULANA	Lancar
12	FEBRIA MULYANI	Lancar
13	FRANATA YUDHA	Belum lancar
14	HARUMNI WANASITA P	Lancar
15	HEVI LIANASARI	Lancar
16	IRENI AYU ALAFIRA	Belum lancar
17	KAVILA RADITIANSYAH	Belum lancar
18	KIRANA PUTRI GINANJAR	Belum lancar
19	MUHAMAD ARJUNA	Lancar
20	MUHAMAD HAMDANI	Lancar
21	MUHAMAD SAEPUL RIZKI	Belum lancar
22	MUHAMMAD KHAIRIL AZZAM	Lancar
23	MUSLIMATUNZAKIATUL IJAH	Lancar
24	NHAYLA	Lancar
25	NISAH SILVA DIANA	Belum lancar
26	RAHAYU SEPTIA NINGSIH	Lancar
27	RAKHA ARDIANSYAH	Lancar
28	RIZAL ALZHYANSYAH	Lancar
29	SAID ABDULLAH	Lancar
30	SANTIKA PUTRI	Lancar
31	SYAQILA NUR QOLBI	Lancar
32	WIDIA AZHARA	Lancar

Sosialisasi mengenai “Sosialisasi Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas III di SDN KAMOJING 1” dapat dikatakan berhasil. 90% terdiri dari siswa yang telah mahir dalam literasi digital memahami dengan baik mengenai manfaat serta tujuan dari literasi menggunakan media pembelajaran Wordwall. Demikian pula, pada saat praktek para siswa diwajibkan membaca Flash Card agar mereka bisa membaca nama hewan, benda, transportasi, dsb lalu mencarinya di acak kata Wordwall. Penggunaan aplikasi Wordwall ini sebagai media pembelajaran juga dapat menimbulkan ketertarikan siswa sesuai dengan kemampuan visual, auditori serta kinestetiknya, agar memberikan stimulus yang sama, membandingkan pengalaman serta menimbulkan persepsi yang sama.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

a. Kesimpulan

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang telah dilaksanakan oleh penulis pada tahun 2024 di SDN KAMOJING 1 berjalan dengan baik dan lancar. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Wordwall ini keberhasilan yang dicapai sebanyak 90% dalam memahami materi yang telah disampaikan, 85% dalam memahami literasi menggunakan LKPD bagi peserta didik yang belum mahir. Media Wordwall juga dapat membangun minat belajar siswa serta meningkatkan literasi digital pada siswa serta membuktikan efektivitasnya selama proses pembelajaran dalam hal menarik perhatian siswa serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Manfaat lain yang dirasakan adalah meningkatkan kreatifitas guru dalam memvariasikan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hal ini disebabkan pembelajaran menggunakan media wordwall lebih memberikan fasilitas kepada siswa untuk berinteraksi baik secara individual maupun dengan teman-temannya. Media wordwall memungkinkan guru untuk membuat berbagai tugas pembelajaran interaktif seperti teka-teki silang, teka-teki pencarian kata (acak kata), kartu kata, dll. Dan saya selaku penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah, SD Negeri Kamojing 1 yang telah mengizinkan saya dan beberapa mahasiswa KKN

2024 Universitas Buana Perjuangan Karawang melakukan pengabdian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

b. Rekomendasi

Adapun rekomendasi atau saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah diharapkan media pembelajaran digital ini dapat dikembangkan oleh guru-guru ataupun oleh mahasiswa yang melakukan pengabdian yang serupa. Agar kedepannya media pembelajaran digital ini menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaeda, P. R. (2022). Pengaruh Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa SD. 9–19.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Fatwa, A. Z. (2022). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 1–64.
- Paputungan, F. (2023). Implementasi KKN sebagai Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sesuai dengan Bidang Ilmu. *Media Online) Journal of Education and Culture (JEaC)*, 3(1), 2986–1012.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Putri, H. E., Solihah, E. F., Senjaya, R. P., Larassati, A., Putri, A., Yuwono, W., & Hutasoit, H. E. (2023). Sosialisasi Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital kepada Guru di UPTD SDN Purwamekar. *Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 165–173. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v1i3.50>

- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- 39–37. (2012), עלון הנוטע, תמונת מצב. ענף הקיווי Title66, No (2016). C. S. L. A. Ramos,
- Rinov, M., Cahyaningrum, Y., & Junarti, J. (2023). Implementasi Wordwall sebagai upaya Peningkatan Minat Siswa pada Era Sociality 5.0. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249. <https://doi.org/10.52434/jpm.v2i3.3075>
- Rizaldi, R., Syahwin, & Ramadani. (2022). *Jurnal Pendidikan MIPA*. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(September), 720–725.
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Saleh, Z. (2021). BAB III analisis 2. I Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 1, 9–25. <http://repository.iainpare.ac.id/2732/>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>
- Widyawati, L. F., Mulyana, G. D., Teknik, F., & Unggul, U. E. (2019). Pemetaan Partisipatif Potensi Dan Masalah Dalam Rangka Pengentasan Kemiskinan Desa Kamojing , Karawang. 294–303.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 7(1), 2896–2910.
- Zahro, N. A. Q. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 2878–2886.