

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL GAMES UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI SISWA MI AHLIYAH 2 PALEMBANG

Dewi Pratita¹, Yuliana FH², Firmansyah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Sriwijaya, Jln. Raya Palembang
Prabumulih Indralaya, Ogan Ilir

¹e-mail dewipratita@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Literasi numerasi merupakan aspek penting di jenjang pendidikan dasar. Tantangan dalam meningkatkan keterampilan ini dihadapkan pada keterbatasan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif dan interaktif. Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) bertujuan memberikan peningkatan pengetahuan kepada guru melalui pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Wordwall Games* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi paparan, demonstrasi dan praktik langsung menggunakan *Wordwall*. Subjek PPM 30 orang guru. *Pretest* sebesar 71,17 dan *posttest* sebesar 74,5 terjadi peningkatan sebesar 3,33 menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Respon menunjukkan sebesar 96,69 % aspek isi materi yang disampaikan saat pelatihan sudah sangat baik, 96,55% penyajian yang diberikan oleh tim dalam menyampaikan materi pada kategori sangat baik dan aspek efektivitas kepraktisan sebesar 97,24% kategori sangat baik. Kegiatan PPM berdampak positif terhadap penguasaan guru dalam menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran interaktif. Pelatihan serupa diharapkan dapat terus diimplementasikan secara berkelanjutan guna peningkatan kualitas pendidikan di MI Ahliyah 2 Palembang.

Kata Kunci: media interaktif, *wordwall games*, kemampuan literasi numerasi

Abstract

Numeracy literacy is an important aspect of basic education. The challenge in improving these skills is faced by teachers' limitations in utilizing innovative and interactive learning media. PPM activities aim to train teachers about creating interactive learning media using Wordwall Games to improve students' numeracy literacy skills. The methods used in this activity include display, demonstration, and direct practice using Wordwall. PPM subjects are 30 teachers. The pretest amounted to 71.17 and the posttest to 74.5, with an increase of 3.33, indicating increased participants' knowledge and skills. The response showed that 96.69% of the content aspect of the material presented during the training was excellent, 96.55% of the presentation the team gave in delivering the material was in the excellent category and the practical effectiveness aspect was 97.24% in the excellent category. PPM activities have a positive impact on teachers' mastery of using digital technology for interactive learning. It is hoped that similar training can continue to be implemented on an ongoing basis to improve the quality of education at MI Ahliyah 2 Palembang.

Keywords: *interactive media, wordwall games, literacy numeracy skills*

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam teknologi dan komunikasi di dunia pendidikan saat ini sangat berdampak, khususnya pada proses pembelajaran. Kondisi ini mendorong pendidik untuk mencoba hal-hal baru saat menyampaikan pelajaran kepada siswa mereka. Karena siswa saat ini sudah terbiasa dengan internet, ponsel, dan berbagai kemajuan teknologi, berbagai penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat penting. Hal ini mendorong pendidik untuk dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (FH et al, 2023). Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif penting digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era informasi.

Perkembangan teknologi saat ini menuntut guru untuk dapat memodifikasi metode pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan seperti papan tulis dan buku, terutama untuk siswa di sekolah dasar. Siswa membutuhkan lingkungan belajar yang menarik dan menantang agar mereka tetap termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Utomo, 2023).

Memanfaatkan media pembelajaran interaktif tentunya menjadi tantangan bagi guru sebab memerlukan persiapan yang matang terhadap desain dan konten materi yang akan disajikan. Guru harus kreatif dengan menggunakan aplikasi yang sudah ada di piranti pembelajaran mereka (Huda, 2020). Guru sebagai pengembang media pembelajaran harus dapat memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang telah ditetapkan. Setiap siswa sekolah dasar harus memiliki akses yang sama ke media pembelajaran. Salah satu langkah penting untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan inklusif bagi siswa adalah melakukan inovasi dalam media pembelajaran interaktif. (Magfiroh, 2024).

Saat ini, kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik masih diterapkan di jenjang pendidikan dasar MI Ahliyah 2 Palembang. Pembelajaran tematik disajikan dengan menggabungkan mata pelajaran ke dalam satu tema sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya. Guru harus menyiapkan bahan pembelajaran dan materi yang relevan dengan topik yang akan dibahas. Guru juga harus dapat merancang dan mendesain sarana pembelajaran interaktif untuk

menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Hae et al., 2021).

Prestasi belajar siswa akan sangat terpengaruh jika minat dan motivasi mereka rendah. Oleh karena itu kemampuan guru dalam berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan. Pembelajaran interaktif sangat penting untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah ini karena pembelajaran hanya melalui ceramah membuat siswa jenuh dan bosan dan tidak menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Nissa, 2021). Dengan menggunakan pendekatan, model, dan media pembelajaran yang menarik pendidik akan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif (Pamungkas et al., 2023).

Website Wordwall Games merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru di MI Ahliyah 2 Palembang. *Wordwall* media dapat membantu siswa berinteraksi (Magfiroh et al., 2024). Diharapkan bahwa penggunaan *wordwall* sebagai alat pembelajaran akan meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi dan numerasi tentang topik yang sedang mereka pelajari. Kelebihan *Wordwall* adalah dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, menjadikan pembelajaran lebih interaktif (Nadia, 2022).

Selain itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan ini bertujuan untuk memberikan peningkatan pengetahuan kepada guru melalui pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Wordwall Games* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat disajikan secara tekstual, animasi, video dan gambar. Didalam *Wordwall* menunjukkan bahwa *video game* tidak hanya perpaduan dalam penyajian tersebut diharapkan dapat lebih memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut dikatakan bahwa siswa sekolah dasar dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Berbagai aktivitas dan interaksi, seperti permainan edukatif dan platform belajar digital, dapat menarik siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif mempelajari materi (Utomo, 2023). Banyak lembaga pendidikan dari tingkat dasar hingga menengah telah

memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi di kelas (Sarmini, 2023).

Tantangan yang dihadapi oleh guru saat merancang dan mengembangkan media pembelajaran adalah kurangnya sarana prasarana dan kurangnya penguasaan terhadap teknologi untuk guru dan siswa (Syah, 2020). Dalam wawancara awal dengan guru yang mengajar di jenjang pendidikan dasar seperti MI Ahliyah 2 Palembang, banyak masalah yang ditemukan. Beberapa di antaranya adalah kesulitan untuk menyiapkan media pembelajaran berbasis IT dan kurangnya pengetahuan tentang membuat media pembelajaran interaktif dengan teknologi, akibatnya, guru masih terbatas menggunakan media pembelajaran hanya pada buku tema sebagai bahan ajar utama dalam pelajaran mereka.

Di MI Ahliyah 2 Palembang, masih sedikit guru yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sehingga guru masih terbatas dalam menggunakan media pembelajaran secara maksimal, hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan alat dan platform digital dalam pembelajaran.

Bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa. Fokus kegiatan PPM, mitra kegiatannya adalah guru MI Ahliyah 2 Palembang, adalah untuk memberikan pelatihan kepada guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam penggunaan platform *Wordwall*. Ini akan memungkinkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa disekolah.

Kegiatan pelatihan yang akan diberikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru tetapi juga untuk memberikan pengetahuan lebih lanjut kepada peserta guru terkait pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Wordwall Games*. Diharapkan bahwa guru akan memiliki kemampuan untuk menghadirkan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran siswa dikelas.

Penggunaan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses

pembelajaran akan memberikan peluang besar untuk meningkatkan interaktifitas dan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran (FH, 2023). Dengan pelatihan menggunakan *Wordwall*, guru diharapkan dapat menggunakan TIK dalam pembelajaran sekaligus meningkatkan keterampilan digital siswa mereka. Selain itu, diharapkan juga dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Kegiatan PPM yang dilaksanakan pada tanggal 13 dan 14 September 2024 di MA Ahliyah 2 Palembang yang dihadiri oleh 30 orang guru. Dalam kegiatan PPM menggunakan metode pemberian materi dan pelatihan dengan menggunakan *Wordwall*. Pada awal kegiatan guru diberikan *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal mereka terkait *Wordwall* dan konsep pembelajaran interaktif. Setelah melakukan *pretest* materi diberikan oleh tim. Untuk materi di hari pertama materi yang disampaikan diantaranya yaitu (1) Menjadi Guru yang Kreatif dan Inovatif, (2) Pentingnya Media Pembelajaran Kreatif bagi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa serta (3) Jenis-Jenis Media Pembelajaran Kreatif. Ketiga materi dibawakan secara bergantian oleh tim Pengabdian. Untuk materi yang dibawakan pada hari kedua diantaranya yaitu (1) Pengenalan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Kreatif, (2) Latihan Menggunakan *Wordwall* untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa. Pada Gambar 1 berikut dijelaskan metode yang digunakan dalam kegiatan PPM yang dilaksanakan di MI Ahliyah 2 Palembang.



Gambar 1 Metode dalam Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat

Pada Gambar 1 terdapat tiga tahap yang akan dilaksanakan dalam kegiatan PPM adalah (1) Tahap persiapan; (2) Tahap pelatihan; dan (3) Tahap evaluasi. Ketiga tahapan kegiatan ini akan dilaksanakan selama dua hari kegiatan. Hasil dari setiap tahapan yang dilaksanakan akan dipaparkan lebih jelas pada bagian hasil dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PPM dilaksanakan mendapatkan respon positif dari peserta guru yang mengikuti kegiatan tersebut. Diawal kegiatan guru diberikan pretest yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal dan pengetahuan guru tentang *Wordwall* dan pembelajaran interaktif. Materi yang diberikan untuk kegiatan awal terkait dengan pembelajaran kreatif seperti bagaimana menjadi guru yang kreatif dan inovatif, pentingnya media pembelajaran kreatif bagi guru dan Jenis jenis media pembelajaran kreatif. Materi ini diberikan diawal kegiatan pelatihan dengan tujuan untuk membuka wawasan guru terkait menjadi guru yang kreatif dan bagaimana menghasilkan media pembelajaran kreatif. Guru tampak antusias dalam mendengarkan materi yang disampaikan dan aktif dalam mengajukan pertanyaan kepada tim untuk menambah pengetahuan dan wawasan mereka.

Kreativitas adalah aspek kemampuan untuk menghasilkan ide, konsep, dan metode baru dalam seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Munculnya kreativitas mampu menghasilkan inovasi dan perkembangan baru dalam pembelajaran (Hartono & Asiyah, 2019). Guru yang tidak pernah puas dengan apa yang dia berikan kepada siswanya dan selalu mencari cara baru untuk mengajar siswanya merupakan seorang guru yang kreatif.

Dikemukakan oleh (Elvirada et al., 2021) Faktor-faktor berikut dapat membantu guru menjadi kreatif di kelas: (1) Konsentrasi dan fokus pada perencanaan pembelajaran, karena kreatifitas guru dapat membuat perencanaan belajar yang beragam dan matang sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar; (2) Terbuka terhadap perubahan, guru harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di kelas; (3) Siap bekerja didalam tim sehingga guru harus dapat menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi didalam kelas.

Guru harus kreatif dalam merencanakan pembelajaran agar pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik. Mereka juga harus memberikan materi tentang pembelajaran kreatif dan jenis media pembelajaran kreatif secara menarik agar guru dan siswa dapat memahami apa yang disampaikan.. Ditekankan bahwa guru harus kreatif dalam menyiapkan konten untuk kelas agar pembelajaran kreatif menjadi menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas adalah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Guru harus kreatif dalam menggunakan dan memanfaatkan media serta mengembangkan media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan dalam rangka menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang (Rohayu et al., 2021).

Pembelajaran yang terjadi di MI Ahliyah 2 Palembang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi mereka dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall*. Hasil penelitian (Khasanah et al., 2024) bahwa perlakuan yang telah dilakukan terutama dengan menggunakan

platform *Wordwall* berhasil meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Lengkong Garung. Siswa memiliki kemampuan literasi numerasi pada kategori sedang menurut analisis *N-Gain*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform *Wordwall* dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa implikasi dari hasil penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan strategi Pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar.

Ditambahkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nissa, 2021) menunjukkan adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa pada saat sebelum dan setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa serta kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator diantaranya yaitu (a) keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring (*online*) dibuktikan dengan pengisian absensi kehadiran, (b) keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas tepat waktu, (c) bertanya terhadap materi yang belum dipahami.

Materi yang disampaikan pada pertemuan kedua berfokus pada pengenalan *Wordwall* sebagai media pembelajaran kreatif dan dilanjutkan kegiatan latihan menggunakan *Wordwall* untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa secara bersama yang didampingi oleh tim pengabdian yang terdiri atas dosen beserta mahasiswa. Pada sesi latihan, peserta guru diberikan kesempatan untuk dapat memilih jenis *games* yang akan digunakan dan disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan didalam kelas oleh masing-masing peserta guru seperti tampak pada Gambar 2.



Gambar 2. Penyampaian Materi pada Hari Pertama dan Kedua oleh Tim Pengabdian

Setelah peserta menerima materi yang disampaikan dan mengikuti kegiatan latihan bersama, peserta diberikan *posttest* untuk melihat dan menilai pengetahuan peserta pelatihan telah memahami materi yang diberikan selama mengikuti pelatihan. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* maka dapat dilakukan evaluasi terhadap efektivitas metode, materi dan instruktur yang digunakan dalam kegiatan pelatihan. Pemberian *pretest* dan *posttest* dalam kegiatan pelatihan ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi yang telah dicapai oleh peserta guru setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* terlihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kegiatan Pelatihan

Rata- Rata Hasil <i>Pretest</i>	Rata – Rata Hasil <i>Posttest</i>	Peningkatan (<i>Gain Score</i>)
71,17%	74,5%	3,33%

Pada Tabel 1 menunjukkan hasil rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh peserta sebesar 71,17%. *Pretest* diberikan dengan menggunakan *paper based*. Adapun perolehan nilai tertinggi peserta pelatihan adalah 90. Sedangkan pemberian *posttest* dilakukan dengan menggunakan *Wordwall* dengan perolehan nilai tertinggi peserta pelatihan adalah 100 sehingga hasil rata-rata *posttest* sebesar 74,5% sehingga terjadi peningkatan atau *gain score* sebesar 3,33% yang menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta guru setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

Kegiatan *posttest* diberikan kepada guru dengan menggunakan *platform Wordwall*. Hal ini dilakukan oleh tim dengan tujuan agar guru mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan *Wordwall* ketika menjawab dan mengerjakan soal. Antusiasme guru terlihat dari adanya peningkatan nilai rata rata hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Pada saat pelaksanaan *posttest* ada beberapa guru yang masih terkendala dalam menggunakan misalnya tampilan yang tidak sesuai dengan layar hp yang dipakai, hal ini karena kurangnya pengetahuan guru untuk dapat mengaktifkan mode *smart view* pada hp yang mereka gunakan, sehingga ketika sudah diaktifkan mode *smart view* ini, tampilan akan dapat dilihat dengan posisi *landscape* dan semua fitur didalam *Wordwall* akan lebih jelas tampilannya. Berikut merupakan hasil *posttest* yang didapat setelah peserta guru menyelesaikan kegiatan *posttest* mereka dengan menggunakan *platform Wordwall* terlihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3 Hasil *Posttest* dengan Menggunakan *Platform Wordwall*

Pada kegiatan pelatihan, tim juga memberikan pendampingan pada saat peserta melakukan latihan dalam menggunakan *Wordwall*. Anggota tim mahasiswa juga ikut terlibat dalam kegiatan pendampingan ini. Mahasiswa memberikan arahan, informasi kepada peserta apabila mereka kesulitan dalam mengoperasikan *Wordwall*. Keikutsertaan mahasiswa dalam kegiatan Pengabdian pada Masyarakat dapat membantu dosen karena mahasiswa dapat menjadi fasilitator yang memberikan bantuan kepada para guru misalnya mendampingi guru dalam hal memanfaatkan teknologi pembelajaran sekaligus menerapkan materi dan ilmu yang telah mereka pelajari di kampus dalam konteks nyata di

sekolah. Mahasiswa juga memberikan informasi terkait media dan teknologi pembelajaran yang sedang dicobakan saat itu terlihat pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4 Pendampingan oleh Tim Pengabdian pada Sesi Latihan Menggunakan *Wordwall*

Respon mahasiswa terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilakukan menunjukkan respon guru sebesar 96,69% peserta guru dapat memahami materi yang disampaikan pada kegiatan pengabdian ini, sebesar 96,55% memberikan respon penyampaian materi menarik dan disajikan dengan antusias oleh tim pengabdian serta 97,24% peserta guru menginformasikan bahwa materi yang disampaikan praktis untuk digunakan dan memberikan manfaat bagi peserta guru. Pada gambar 5 berikut merupakan penyampaian kesan oleh peserta guru dalam kegiatan PPM yang telah dilaksanakan.

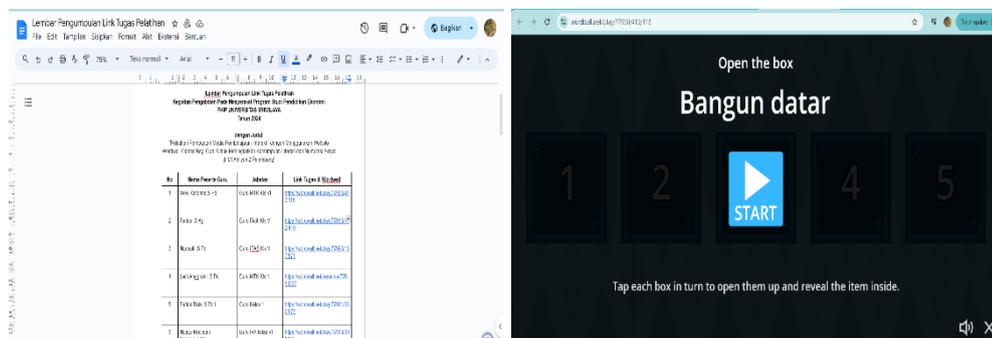


Gambar 5 Penyampaian Kesan oleh Peserta Guru pada Kegiatan Pelatihan yang Telah Dilakukan

Peserta guru melalui perwakilannya menyampaikan ucapan terimakasih mereka atas kesempatan belajar yang telah mereka dapatkan. Kegiatan pelatihan ini memberikan pengalaman belajar yang baru dan seru bagi mereka. Mereka

mendapatkan pengetahuan banyak terkait bagaimana menjadi guru yang kreatif, bagaimana menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif melalui penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi salah satunya dengan pemanfaatan platform *Wordwall* dalam pembelajaran. Harapan mereka dapat memanfaatkan *Wordwall* dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan khususnya pada siswa SD yang tujuan selanjutnya mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* didalam kelas.

Sebagai umpan balik dari kegiatan pelatihan ini, para peserta pelatihan diberikan project berupa tugas untuk dapat mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan peserta di sekolah. Berikut beberapa hasil tugas yang telah dikumpulkan oleh peserta guru setelah menyelesaikan kegiatan pelatihan. Pemberian umpan balik yang tepat diharapkan dapat membangun minat yang positif dan meningkatkan hasil belajar (Seruni, 2014). Hasil umpan balik peserta guru yang telah mereka selesaikan, link nya dikumpulkan melalui *google doc*. Tim PPM dapat memberikan penilaian atas umpan balik yang telah dikumpulkan oleh peserta guru untuk melihat apakah kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan dapat memberikan peningkatan pengetahuan dan kompetensi terhadap media pembelajaran *Wordwall* yang telah mereka pelajari selama mengikuti kegiatan pelatihan terlihat pada Gambar 6 berikut ini.



Gambar 6 Pengumpulan Tugas Umpan Balik Peserta dengan Menggunakan *Wordwall Game*

SIMPULAN

Melalui kegiatan pengabdian yang telah dilakukan menunjukkan adanya respon positif peserta guru sebesar 96.69% dalam pemahaman materi, 96.55% menunjukkan respon materi menarik dan 97.24% bahwa materi yang diberikan memberikan manfaat dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *platform Wordwall* dapat diselesaikan oleh peserta guru dengan mudah dan mereka mampu menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan *platform Wordwall* pada berbagai materi pelajaran dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa pada saat digunakan dalam pembelajaran dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan didalam kelas melalui kuis atau permainan dengan menggunakan *platform Wordwall* tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PPM mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sriwijaya karena telah memberikan dana untuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini melalui Anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2024, dengan nomor SP DIPA-023.17.2.677515/2024 pada tanggal 24 November 2023, sesuai dengan SK Rektor 0008/UN9/SK.LP2M.PM/2024 pada tanggal 10 Juli 2024. Selain itu, tim mengucapkan terima kasih kepada Komunitas Belajar Ekonomi SMA Kabupaten Muara Enim, SMA Negeri 1 Muara Enim, dan semua orang yang telah berpartisipasi dan membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Elvirada, R., Panduwinata, M., & Lubis, M. (2021). *Menjadi Guru yang Kreatif dan Inovatif di Masa Depan*.
- FH, Y., Pratita, D., & Deskoni. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 7(2).

- FH, Y., Pratita, D., & Nurjanah, E. (2023). *Studi Analisis Potensi dan Manfaat Liveworksheets Dalam Mengembangkan Media Interaktif Untuk Mendukung Pembelajaran Hybrid*. 11(2), 201–213.
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184.
- Hartono, P., & Asiyah, S. (2019). *PjBL Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa: Sebuah Kajian Deskriptif Tentang Peran Model Pembelajaran PjBL Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa*.
- Huda, A. (2020). *Guru Kreatif di Masa Pandemi Covid-19*. Semnara 2021.
- Khasanah, U. F., Majid, A., & Fatiatun. (2024). Efektivitas Penggunaan Platform Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Lengkong Garung. *JRPP*, 7(2), 3988–3996.
- Magfiroh, N. A., Daksana, E. H. F., & Salma, N. S. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Maret 2024 Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64.
- Nadia, O. D., & Desyandri. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh*. 10(01), 67–78.
- Rohayu, Putra Adi Deni, & Afiani, A. D. K. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa* (Issue 1).
- Sarmini, Insan, P. U., Susantari, A., Mauludhi, J., Putra, R. N., & Listiana, R. Y. (2023). *Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Guru SD Negeri 3 Jatilawang*. 7(2).
- Seruni; Hikmah, N. (2014). Pemberian Umpan Balik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Formatif*, 3.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-i*, 7(5).

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.