SIGAP: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakan
Vol. 1 No. 1, Maret 2025 **E-ISSN: XXXX-XXXX**

Pelaksanaan Pembelajaran di UPT SP SD Negeri 178 Tuban Berbasis Teknologi Menggunakan LCD, Laptop dan Aplikasi Wordwall

Sahrul Ramadan[1], Alfianus Tallasa[2], Nurul Alya[3], Muhammad Hasby[4], Masluddin Masluddin[5], Edi Wahyono[6]

[1,2,3,4,5,6]Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

SIGAP: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Vol. 1, No. 1, 2025
E-ISSN : XXXX-XXXX

Corresponding Author:
Muhammad Hasby
hasby@uncp.ac.id

Published by:

Lingkar Publikasi Indonesia

Copyright © 2025
The Author(s)
This article is licensed under CC BY-NC-SA 4.0 License

Open Access

Abstrak

Pelaksanaan Pembelajaran di UPT SP SD Negeri 178 Tuban Berbasis Teknologi Menggunakan LCD,Laptop, dan Aplikasi Wordwall. Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk mengembalikan semagat belajar siswa pada era digitalisasi yang semakin pesat demi menyeimbangkan kemajuan teknologi. Teknologi menjadi hal yang sangat penting pada saat ini perkembangan zaman menuntut segalah sesuatu untuk beradaptasi dengan teknologi. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan selama 3 hari yang di ikuti oleh kelas 4 dan kelas 5 SD 178 Tuban Desa bangun jaya Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur dengan instrumen pengabdian antara lain: LCD, laptop, dan aplikasi. Kegiatan ini berjalan dengan baik adanya berkolaborasi antara mahasiswa dengan bapak/ibu guru yang ada di SD 178 Tuban.

Kata Kunci: *pelakasanaan pembelajaran, teknologi, aplikasi Word Wall*

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi sehingga kita di tuntut untuk mampu mengimbangi perkembangan teknologi tersebut. Teknologi membantu dalam pendidikan untuk menciptakan silabus pendidikan yang lebih baik, materi pembelajaran dan produk serta layanan masa depan. Sangat penting untuk mengintegrasikan teknologi informasi (TI) ke dalam ruang kelas.

Manfaat teknologi bagi bendidikan untuk kesempatan materi tampa batas siswa dapat menggali materi pembelajaran lebih mendalam dan tidak perluh kesusahan untuk mencari materi, dan pada internet cukup banyak wesite-wesite pendidikan yang bermunculan dan memberika banyak pilihan materi yang akan dikupas mendalam, tidak hanya terbatas pada wesite saja ada juga pilihan aplikasi belajar atau bimbel secara online yang bisa di gunakan oleh siswa yang merasa materi pembelajaran dari guru masih kurang (Sufraini et. al.: 2024). Dan pelunya juga kita harus menyediakan media pembelajaran bervariasi, dalam praktik pembelajaran konvensional, kegiatan belajar mengajar umumnya hanya mengandalkan buku bacaan sehingga minat para siswa untuk belajar tidak ada. Dan disitu lah kita harus memanfaatkan teknologi mampu melayani kegiatan belajar mengajar secara lebih canggih dengan menyediakan media pembelajaran yang bervariasi. Dan kita bisa menggunakan teknologi semacam layar LCD, aplikasi, handphone.

Oleh karna itu, kami tertarik untuk mengadakan sebuah kegiatan yang benama pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi seperti media *Wordwall* sehingga para siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. meningkatkan retensi pengetahuan. Siswa yang terlibat dan tertarik pada hal-hal yang mereka pelajari, diharapkan memiliki retensi pengetahuan yang lebih baik. Seperti yang sudah kami sebutkan sebelumnya, teknologi dapat membantu mendorong partisipasi aktif di kelas yang juga merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan retensi pengetahuan (Alfina hidayaty et. al.: 2022, Swari: 2023, Susilaningrum dan Setyo: Unanimi, Amaliah dan Khoirul: 2022, Widyaningsih et. al.: 2023).

Metode Pelaksanaan

Kegiatan KKN-T UNCP dilaksanakan di desa Bangun Jaya Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur. jumlah peserta KKN-T di desa mandiri adalah 8 peserta yang terdiri 6 perempuan dan 2 laki-laki. Kegiatan KKN-T di desa mandiri ini di laksanakan selama 35 hari. Pelaksanaan Pembelajaran di UPT SP SD Negeri 178 Tuban Berbasis Teknologi Menggunakan LCD,Laptop, dan Aplikasi Wordwall. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan selama 3 hari yang di ikuti oleh kelas 4 dan kelas 5 SD 178 Tuban Desa bangun jaya Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur dengan instrumen pengabdian antara lain: LCD, laptop, dan aplikasi. Kegiatan ini berjalan dengan baik adanya berkolaborasi antara mahasiswa dengan bapak/ibu guru yang ada di SD 178 Tuban.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran siswa dengan menggunakan aplikasi *wordwall,* Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Dalam laman *wordwall* tersedia contoh-contoh yang bervariasi, dan hasil dari setiap kreasi dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mendukung pembelajaran, *wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang melibatkan interaksi seorang pendidik dengan peserta didik (Novia et. al. : 2024, Ilahiati et. al. : 2022).

Gambar 1. Pengenalan Aplikasi Wordwall



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Aplikasi Wordwall



Proses pembelajaran yang monoton akan menjadikan peserta didik menjadi malas dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang menyenangkan tentunya sangat diperlukan oleh seorang pendidik di era ini, guna meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik. Saat peserta didik mulai kehilangan motivasi dalam belajar, maka peran pendidik harus mampu mengembalikan minat dan keaktifan peserta didik. Salah satunya yaitu dengan adanya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Sebuah media pembelajaran yang mudah dan efektif untuk digunakan oleh siapapun merupakan target yang ingin dicapai, baik ditinjau dari segi tujuan pendidikan (Ananda Putri dan Zulherman: 2022).

Gambar 3. Pelaksanaan Apikasi *Wordwall*



Penggunaan Media video bertujuan untuk meningkatkan gairah belajar siswa dan meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa. Penggunaan media video sendiri untuk menghemat waktu penjabaran materi dari guru, agar bisa dipahami oleh siswa lebih mudah. Media pembelajaran sebagai bentuk motivator siswa,sehingga siswa tidak monoton dalam kegiatan pembelajaran. Penyebab terhambatnya siswa dalam proses kegiatan pembelajaran salah satunya kurang menariknya media pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa (Aulia Novianti dan Fitrotul Mufaridah: Tanpa Tahun).

Simpulan

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ditulis singkat dengan mengemukakan apa yang baru dari kegiatan yang telah dilaksanakan, manfaat bagi masyarakat, dan kontribusi teoritik. Selain itu, saran atau rekomendasi untuk kegiatan pengabdian berikutnya juga perlu disertakan.Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan teknologi informasi sebagai berikut :

Pemanfaatan teknologi informasi sebagai sumber belajar siswa tercermin pada pemanfaatan untuk sumber belajar di rumah dan pemanfaatan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar di kelas dirasa sudah tepat, Hal tersebut dikarenakan siswa bisa mendapatkan banyak informasi dan materi sebanyak-banyaknya. Pemanfaatan teknologi informasi baik berupa perangkat keras maupun lunak untuk pembelajaan di kelas tak lepas dari peran sekolah yang telah menyediakan fasilitas tersebut. Pemanfaatan teknologi informasi sebagai sumber belajar di rumah juga memberikan dampak yang positif.

Referensi

Az Zahrah, Rizka Amalia, Khoirul Anwar. (2023). *The Effect Using Wordwall Game Applications To Improve Student's Vocabulary In Chumchon Ban Phanokkhao School.* DIDAKTIKA JURNAL PEMIKIRAN PENDIDIKAN http://journal.umg.ac.id/index.php/didaktika ISSN 1693-4318 (printed) and ISSN 2621-8941 (online) Vol. 29 No. 1, February 2023 | 18 – 28 DOI: 10.30587/didaktika.v29i1.5246

Elsa Ananda, Putri dan Zulherman. (2022).*The Use of Wordwall Application Towards Elementary School Students Acceptance: Extension TAM Model*. Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Vol.14, 4 (December, 2022), pp. 5557-5572 ISSN: 2087-9490 EISSN: 2597-940X, DOI: 10.35445/alishlah.v14i4.2047.

Hidayaty, A., Qurbaniah, M. & Setiadi A. E. (2022). *The influence of word wall on students' interest and Jurnal Penelitian* DOI:https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691

Ilahiyati, N., Rohmah, Z., Hamamah. (2023). *The Implementation of Wordwall Games in Vocabulary Learning. IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 10(1), 144-159. doi:10.15408/ijee.v10i1.29905.

Novia, Luluk, Happy Kusuma Wardani, Alimin, Saleem Mohd Nasim. (2024). *Developing Web-Based Media for Teaching Writing Through Wordwall.* Journal on Education Volume 06, No. 03, Maret-April 2024, pp. 16344-16358 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365 Website: http://jonedu.org/index.php/joe.

Novianti, Fikky Aulia Novianti, Fitrotul Mufaridah. (Unanimi). *Literature Review: Wordwall Game Application in English Language Learning to Develop a Discipline Character in The Millennial Era*. The 2nd English National Seminar English Education Study Program STKIP PGRI Pacitan. ISSN 2986-6456

Sufraini, Andi Prastowo, Tegar Setia Budi. ( ). *Application of the Wordwall Application in Social Studies Learning to Develop Independent Character in Elementary School Students*. Journal of primary Education. https://educare.uinkhas.ac.id/index.php/jie. 2716. 1021 (P0 2716-1013. Open Access.

Susilaningrum, Putriyanti, dan Setyo Asri. (Unanimi). *Increasing English Vocabulary through Wordwall. Games for Grade 8 SMP Negeri 2 Semarang*.

Swari, N.K.T.A. ().*WORDWALL AS A LEARNING MEDIA TO INCREASE STUDENTS' READING INTEREST.* JPBII, Vol. 11 No. 1 Maret 2023 DOI: 10.23887/jpbi.v11i1.1572 p-ISSN : 2615-2800 , e-ISSN : 2615-4404

Yennie Widyaningsih, Neni Nadiroti, Nizar Hamdani, Syifa Nurfaadilah, and Nindy Febriyanti. (2023). *WordWall Application as an Interactive Learning Media in Mastering English Vocabulary at Elementary School*. TheAuthor(s) 2023 J. Handhika et al. (Eds.): ICETECH 2022, ASSEHR 745, pp. 446–457, 2023. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-056-5_46