

## PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK DIADAPTASI PADA MANAJEMEN KELAS BAGI CALON GURU SEKOLAH DASAR

Muhammad Nawir<sup>1</sup>, Idawati<sup>2</sup>, Alfini Ramdhini Dg. Lu'mu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar  
email: alfiniramdhini27@gmail.com

### Abstrak

Manajemen pendidikan menjadi salah satu hal penting yang harus diperhatikan oleh guru agar pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan tujuan pembelajaran tercapai. Ada banyak hal yang menjadi faktor yang mempengaruhi suksesnya manajemen pendidikan dalam kelas, salah satunya adalah media pembelajaran. Sejauh ini pelatihan media pembelajaran bagi calon guru masih perlu diberi perhatian khusus agar nantinya mereka mampu menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, sehingga calon guru sekolah dasar perlu menguasai penggunaan berbagai media pembelajaran untuk dapat mengajar dengan efektif dan efisien. Kegiatan ini merupakan kolaborasi dosen dan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar. Calon guru sekolah dasar yang menjadi sasaran pengabdian kepada masyarakat adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Prosedur kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan pelaporan kegiatan. Media pembelajaran yang digunakan pada pelatihan ini ialah Digital Game Based Learning Wordwall. Digital game based learning wordwall menjadi salah satu opsi media pembelajaran yang dapat digunakan guru agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian murid. Media tersebut dapat digunakan dalam mata pelajaran apapun, namun pada kesempatan kali ini menggunakan materi jenis-jenis pekerjaan pada ilmu pengetahuan sosial sebagai contoh awal. Peserta sangat aktif mengikuti pelatihan dan memberi respon yang baik terhadap kegiatan.

**Kata kunci:** Calon Guru Sekolah Dasar, Manajemen Pendidikan, Media Pembelajaran

### Abstract

Education management is one of the important things teachers must pay attention to so that learning can run effectively and efficiently and achieve learning goals. Many factors influence the success of educational management in the classroom, one of which is learning media. So far, teaching media training for prospective teachers still needs to be given special attention to make learning more effective and enjoyable later. Future elementary school teachers must master using various learning media to teach effectively and efficiently. This activity is a collaboration between lecturers and students of the Basic Education Masters Study and Postgraduate Program at Muhammadiyah University of Makassar. Prospective elementary school teachers targeted for community service are Primary School Teacher Education Study Program students, Faculty of Teacher Training and Education, and Muhammadiyah University of Makassar. The procedure for community service activities is carried out in three stages: planning, implementation, and evaluation and reporting of activities. The learning media used in this training is Digital Game-Based Learning Wordwall. Digital game-based learning word wall is one of the learning media options that teachers can use to make learning more fun and attract students' attention. This media can be used in any subject, but we use material on types of work in social sciences as an initial example. Participants actively participated in the training and responded well to the activities.

**Keywords:** Prospective Elementary School Teachers, Classroom Management, Learning Media.

### PENDAHULUAN

Manajemen merupakan kemampuan dan keterampilan khusus yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu kegiatan baik secara perorangan ataupun bersama orang lain atau melalui orang lain dalam upaya mencapai tujuan organisasi secara produktif, efektif, dan efisien. (Sulistiyorini, 90:2009)

Manajemen pendidikan, terkhusus pada manajemen dalam kelas merupakan hal yang harus diperhatikan oleh setiap guru agar pembelajaran yang dilakukan dapat berkesan dan menarik perhatian

murid. Manajemen kelas adalah proses perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tujuan dari manajemen kelas yaitu menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan efektivitas pembelajaran, menciptakan iklim belajar yang positif, menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman, dan menciptakan suasana belajar yang memotivasi. Adapun prinsip-prinsip dalam manajemen kelas yaitu prinsip efektivitas prinsip keadilan, prinsip partisipasi, prinsip kesetaraan dan prinsip keterbukaan. (Mulyasa, 57-58:2002)

Dalam implementasi manajemen kelas yang baik dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar dapat mencapai tujuan dari manajemen kelas, media pembelajaran yang digunakan kali ini ialah media pembelajaran berbasis aplikasi digital game. Aplikasi ini dapat digunakan dalam mata pelajaran apa saja, namun kali ini menggunakan materi jenis-jenis pekerjaan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

(Lu'mu, 2022:16) mengatakan bahwa pengertian wordwall adalah sebuah games interaktif yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Wordwall adalah web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Dengan wordwall berbagai macam model games dapat kita buat, web aplikasi ini cocok buat para educator yang ingin menggunakan pendekatan lain dalam merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.

Penggunaan aplikasi tersebut terbilang cukup mudah karena murid hanya perlu masuk pada link yang telah disediakan guru kemudian murid akan masuk pada tampilan game yang telah disediakan oleh guru. Untuk guru, penggunaan aplikasi ini cukup dengan menyiapkan soal dan jawaban dari materi yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Penggunaan wordwall ini bisa langsung diakses langsung. Rokayah (2020) dalam blognya yayahrokayah.gurusiana.id mengemukakan langkah-langkah menggunakan aplikasi wordwall seperti berikut:

1. Membuka link yang guru bagikan;
2. Memasukkan user name;
3. Klik start atau mulai;
4. Isi sesuai perintah pertanyaannya dengan timer yang terus berjalan;
5. Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya bisa dicoba ulang dengan klik start again;
6. Kita bisa melihat score yang dimaksud dengan timernya;
7. Sebagai guru, untuk melihat rekapan murid yang mengerjakan berikut dengan score dan timernya bisa kita buka dalam wordwallnya, klik di my result. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai/score serta waktu dalam mengerjakannya.

Calon guru sekolah dasar perlu mengetahui berbagai media pembelajaran dan menguasai penggunaannya. Karena hal ini dapat mendukung peran mereka saat menjadi guru. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat murid sekolah dasar senang dan termotivasi belajar karena dilakukan sambil bermain kemudian membantu memudahkan murid memahami pelajaran.

Berlandaskan pemikiran tersebut, maka dilakukan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan media pembelajaran Digital Game Based Learning Wordwall. Pelatihan ini bertujuan untuk menambah keterampilan calon guru dalam memanajemen kelas dan juga dalam penggunaan media pembelajaran.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan penggunaan media pembelajaran untuk diadaptasi pada manajemen kelas. Sasaran pelatihan adalah calon guru sekolah dasar. Kegiatan ini merupakan kolaborasi dosen dan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar bersama dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Pelatihan dilakukan secara offline pada hari Sabtu, 13 Januari 2024, bertempat di Gedung Iqra Universitas Muhammadiyah Makassar. Peserta pelatihan sebanyak 18 calon guru sekolah dasar yaitu, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Peserta pelatihan dibatasi dengan harapan pelatihan ini dapat memberi hasil maksimal.

Adapun metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ialah metode workshop yang didalamnya terdapat pemaparan materi, diskusi, dan pengaplikasian materi yang telah disampaikan.



Gambar 1. Pendampingan dalam praktek

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan pelaporan kegiatan. Pada tahap persiapan dilakukan observasi dan analisis kebutuhan terhadap peserta dalam matakuliah manajemen pendidikan, kemudian dilakukan diskusi tim untuk membahas kegiatan yang akan dilakukan dan mempersiapkan hal-hal teknis lainnya.

Tahap pelaksanaan dilakukan sebagai berikut, pemaparan materi tentang manajemen kelas dan pengenalan aplikasi wordwall. Setelah pemaparan materi, dilakukan praktek penggunaan media pembelajaran. Sebanyak 18 calon guru sekolah dasar dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok akan mempraktekkan penggunaan media pembelajaran dengan tema yang berbeda. Sesi pertama peserta diminta untuk menyelesaikan soal yang telah disediakan kemudian di sesi kedua peserta diminta untuk membuat soal dan jawaban kemudian mendesain sendiri tema game yang akan digunakan.

Kemudian, tahap evaluasi dilakukan dengan cara masing-masing perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusi dan reviewnya terhadap manajemen kelas dan aplikasi yang digunakan. Dengan hasil diskusi seperti berikut;

- a. Manajemen kelas merupakan hal penting dan mendasar yang harus diperhatikan seorang guru agar pembelajaran bisa lebih bermakna dan menyenangkan bagi murid.
- b. Penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu membangun suasana kelas yang lebih aktif dan interaktif
- c. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu hal yang mempengaruhi suksesnya manajemen pendidikan khususnya didalam kelas
- d. Media pembelajaran yang digunakan yaitu wordwall, media pembelajaran ini sangat menarik dan membuat peserta semangat.
- e. Wordwall merupakan media pembelajaran yang mampu mengasah berpikir cepat murid.



Gambar 2. Peserta mendesain tema game



Gambar 3. Perwakilan peserta menyampaikan review workshop



Gambar 3. Foto bersama peserta

## SIMPULAN

Kesimpulan dari workshop pengabdian masyarakat yang dilakukan ini adalah calon guru sekolah dasar harus mampu mengetahui bagaimana mengelola manajemen kelas agar pembelajaran menjadi berkesan dan menyenangkan, ada banyak hal yang menjadi faktor yang mempengaruhi suksesnya manajemen pendidikan dalam kelas, salah satunya adalah media pembelajaran. Sejauh ini pelatihan media pembelajaran bagi calon guru masih perlu diberi perhatian khusus agar nantinya mereka mampu menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, sehingga calon guru sekolah dasar perlu menguasai penggunaan berbagai media pembelajaran untuk dapat mengajar dengan efektif dan efisien.

## SARAN

Saran untuk untuk penelitian lebih lanjut terkait manajemen kelas ialah diharapkan peneliti mampu melihat secara holistik terhadap apa yang dibutuhkan calon guru sekolah dasar. Dalam manajemen pendidikan terkhusus didalam kelas, ada banyak yang menjadi faktor suksesnya pembelajaran mulai dari pengaturan waktu sampai media pembelajaran. Jadi saran yang kami berikan ialah bagaimana pelatihan seperti ini bisa lebih digiatkan agar menambah dan melatih skill calon guru sekolah dasar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis tujukan kepada bapak ibu dosen yang telah membimbing dalam penyelesaian jurnal ini.

Ucapan terimakasih kami tujukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memfasilitasi penulis dalam melaksanakan workshop pengabdian masyarakat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mulyasa, E. (2013). Standar kompetensi guru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2002). Manajemen berbasis sekolah konsep, strategi dan implementasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Lu'mu. (2022) Skripsi: Peningkatan Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV A SD Telkom Makassar Melalui Penggunaan Aplikasi Zoom E-Conference Berbantuan Digital Game Based Learning Wordwall. Unismuh Makassar (Tidak diterbitkan)
- Sanjaya, W. (2013). Strategi pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Kencana.
- Sudijono. (2010). Pengantar evaluasi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulistiyorini. (2009) Manajemen pendidikan islam. Yogyakarta: Teras.