

Pelatihan Media Pembelajaran Online Berbasis Game pada Guru SDK Frater Xaverius 2 Palembang

Latius Hermawan¹, Gunadi Emmanuel², Maria Bellanar Ismiati³, Sri Andayani⁴

Universitas Katolik Musi Charitas, Jalan Bangau No. 60^{1,2,3,4}

Email: tiuz.hermawan@ukmc.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim dari Universitas Katolik Musi Charitas berlangsung di tempat mitra pengabdian yaitu SDK Frater Xaverius 2 Palembang. Temanya adalah pelatihan media pembelajaran berbasis game dengan menggunakan *wordwall*. Tujuan pengabdian untuk membantu para guru dalam memahami teori dan praktik penggunaan *Wordwall* serta memberikan model pembelajaran baru yang lebih menarik untuk para siswa karena berbasis *game* pembelajaran. Metode yang digunakan adalah penjelasan materi dari tutor/pemateri. Pemateri menyampaikan konsep secara teori mengenai *wordwall* dan setelahnya, dilanjutkan di hari berikutnya untuk penjelasan secara praktik. Penjelasan teori dilakukan dengan menggunakan *slide* ppt dari pemateri sedangkan penjelasan praktik dilakukan dengan langsung mendemokan langkah-langkah penggunaan *wordwall* secara detail. Hasil yang didapatkan adalah para guru mengetahui model pembelajaran berbasis *game* yang baru dan para guru juga sudah bisa membuat *game* sendiri dari aplikasi *wordwall* tersebut. Hal tersebut terlihat dari hasil *pre-test* sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan, terdapat 96% guru yang belum mengetahui teori dan praktik penggunaan *wordwall*. Sedangkan untuk hasil *post-test* setelah kegiatan pengabdian dilaksanakan, sudah terdapat 100% guru yang sudah mengetahui teori dan praktik penggunaan *wordwall*. Dampak dilakukannya kegiatan pengabdian ini adalah terjalinnya kerjasama antara tim pengabdian dan mitra pengabdian, selain itu juga tim pengabdian dapat mempromosikan kampus ke sekolah-sekolah.

Kata kunci : pengabdian, *wordwall*, *game*

ABSTRACT

The community service carried out by a team from the Musi Charitas Catholic University took place at the service partner's place, namely SDK Brother Xaverius 2 Palembang. The theme is game-based learning media training using wordwall. The purpose of the service is to help teachers understand the theory and practice of using Wordwall and provide new learning models that are more interesting for students because of game-based learning. The method used is an explanation from the tutor/presenter. The results obtained are that the teachers already know the new game-based learning model and the teachers can also make their own games from the wordwall application. This can be seen from the results of the pre test before the implementation of service, there are 96% of teachers who do not know the theory and practice of using wordwall. As for the post test results after the service was carried out, there were already 100% of the teachers who already knew the theory and practice of using wordwalls. The impact of this service activity is the establishment of cooperation between the service team and service partners, besides that the service team can promote campuses to schools.

Keywords: *community service, wordwall, game*

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini sangat pesat, salah satunya dalam bidang media pembelajaran. Sampai saat ini, banyak *software* berupa media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah dalam proses belajar-mengajar saat ini. *Software* untuk media pembelajaran yang semakin banyak tersebut juga dikarenakan pandemi virus corona yang masih belum selesai sampai saat ini sehingga semua proses belajar-mengajar masih dilakukan secara daring. Salah satu contoh *software* untuk media pembelajaran adalah Aplikasi *Game*. Aplikasi game secara umum digunakan hanya untuk bermain saja tetapi dalam proses pembelajaran, aplikasi game digunakan untuk membantu proses penyampaian materi agar lebih menarik khususnya bagi anak-anak SD. Contoh aplikasi game yang dapat digunakan untuk belajar anak SD adalah *game* susun kata, *game* berhitung, *game* tebak gambar, *game* tebak nama tarian, *game spin wheel*, dan lainnya.

Selain aplikasi *game* yang dijelaskan di atas, terdapat salah satu aplikasi yang bernama *Wordwall*, aplikasi ini berbasis *online* dengan alamat url : <http://www.wordwall.net>. *Wordwall* mempunyai fungsi untuk membuat game pembelajaran dengan banyak jenis *template* yang dapat digunakan, contohnya *random wheel*, *drag and drop*, *missing word*, *matching pairs*, *gameshow quiz*, *maze chase*, dan lainnya. Terdapat 18 *game* yang dapat dibuat untuk mendukung proses belajar-mengajar dan dapat diakses secara gratis serta pengguna/guru SD dapat berganti *template* aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru SD hanya tinggal mengisikan soal dan jawabannya, kemudian setelah disimpan maka akan dibuat suatu *link*. *Link* tersebut yang nantinya dibagikan ke siswa SD untuk dikerjakan. Setelah itu, para siswa akan langsung berinteraksi dengan komputer atau laptopnya untuk mengerjakan soal tersebut dalam konsep *game* pembelajaran.

Dalam membuat *game* pembelajaran berbasis *Wordwall* ini, tentunya memerlukan peralatan dan SDM yang memadai. Peralatan yang dimaksud adalah *hardware* dan SDM yang dimaksud adalah para guru SD. Salah satu SD yang tertarik menggunakan *Wordwall* ini adalah SDK Frater Xaverius 2 Palembang. SDK Frater Xaverius 2 Palembang berlokasi di Jalan Kolonel Atmo No.4, 17 Ilir, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Sekolah ini bernaung di bawah Yayasan Mardi Wiyata dan berdiri sejak 5 Mei 1947 dan dikepalai oleh *Frater Monfort*. Saat ini kepala sekolahnya sudah berganti dan banyak juga guru-guru baru yang mengabdikan diri di sekolah tersebut. Masalah yang terjadi sekarang untuk SDM di SDK Frater Xaverius 2 Palembang adalah banyaknya guru yang belum terbiasa

menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran selama ini, serta kurangnya pengetahuan mengenai aplikasi apa saja yang sebaiknya digunakan selama belajar dan mengajar dari rumah. Hal tersebut membuat para guru bingung untuk mempelajari hal baru secara otodidak. Masalah lain yang dihadapi oleh siswa adalah para siswa lebih suka bermain game daripada belajar, masih sulitnya siswa SD untuk serius dan semangat belajar secara daring, dan para siswa merasa materi pembelajaran yang disampaikan belum mampu dipahami secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan dan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim dari Universitas Katolik Musi Charitas, mengambil judul Pelatihan media pembelajaran online berbasis game pada guru SDK Frater Xaverius 2 Palembang. Media pembelajaran *online* berbasis game yang digunakan adalah *Wordwall*. Pemateri/ketua tim yang merupakan dosen Universitas Katolik Musi Charitas memberikan konsep secara teori dan praktik dalam menggunakan *Wordwall* tersebut. Anggota tim terdiri dari 5 orang yang terdiri dari 3 dosen dan 2 mahasiswa untuk membantu saat praktik. Tujuan kegiatan ini dilaksanakan agar bisa membantu para guru untuk memahami tentang penggunaan *Wordwall* dan memberikan model pembelajaran baru yang lebih menarik untuk para siswa karena berbasis *game* pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil dilaksanakan pada tanggal 29 dan 30 April 2021 secara tatap muka dimana para tim dosen dan mahasiswa Universitas Katolik Musi Charitas mendatangi SDK Frater Xaverius 2 Palembang. Peserta terdiri dari para guru SD yang berjumlah 28 orang. Kegiatan ini berlangsung selama 8 jam yang dibagi menjadi 2 hari untuk menjelaskan konsep secara teori dan praktiknya. Hasil yang didapat adalah para guru SD dapat membuat soal latihan, kuis, ataupun ujian dengan menggunakan *Wordwall* dimana sebelumnya para guru belum mengetahui apa itu *Wordwall*. Selain itu hasil dari kegiatan ini adalah membantu para guru untuk belajar teknologi yang baru yaitu aplikasi *game* sebagai media pembelajaran. Para guru SDK Frater Xaverius 2 Palembang yang telah mengikuti kegiatan pengabdian ini memberikan respon positif, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini telah memberikan hasil yang baik.

Game pembelajaran sendiri merupakan sebuah media pembelajaran yang bersifat mendidik, dimana dengan media tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan melakukan kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan pada kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2009). *Game* pembelajaran yang digunakan dalam pengabdian

kepada masyarakat ini adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan Aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lainnya (Brabham and Villaume S., 2001). Aplikasi *wordwall* tersebut sudah banyak digunakan sebagai bahan penelitian sebelumnya, contoh untuk meneliti mengenai pembelajaran *simple present tense*, pembelajaran *writing*, kemampuan *reading* dan *listening* siswa tuna rungu, serta pembelajaran *vocabulary*.

Penelitian pertama mengenai keefektifan *Wordwall* dalam mengajar *simple present tense* pada siswa tahun pertama SMP Sekolah 1 Parigi. Penelitian ini menggunakan model eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas satu SMP Sekolah 1 Parigi tahun ajaran 2014/2015. Jumlah seluruhnya populasi adalah 48 siswa yang dibagi menjadi dua kelas, satu dari dua kelas adalah kelas eksperimen dan yang lainnya menjadi kelas terkontrol. Data dikumpulkan melalui tes. Setelah perlakuan, prestasi siswa dari *pre-test* sampai *post-test* telah meningkat pesat. Hasilnya adalah terjadi peningkatan skor mulai dari *pretest* sampai *posttest*. Nilai rata-rata dari *pre-test* untuk kelas kontrol adalah 42,50, tetapi meningkat menjadi 68,95 pada *post test*. Nilai rata-rata *pre-test* untuk kelas eksperimen adalah 48,33, tetapi itu meningkat menjadi 80,20 pada *post test*. Kesimpulannya adalah *wordwall* efektif untuk digunakan dalam pengajaran *simple present tense* dan juga guru bahasa inggris harus mengeksplorasi lebih banyak metode yang dapat digunakan untuk mengajar (Syam, 2015).

Penelitian kedua mengenai implementasi *wordwall* dalam mengajar *writing* untuk siswa SMP. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pendapat siswa terhadap penerapan *Word Wall* dalam pembelajaran menulis *teks* deskriptif. Metode yang digunakan dalam mendukung penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, angket, dan dokumen sebagai instrumen penelitian. Hasilnya terdapat lebih dari 50% tanggapan positif dari siswa mengenai implementasi *Word Wall* tersebut. Selanjutnya *Word Wall* direkomendasikan untuk diterapkan di siswa SMP (Sartika, 2017).

Penelitian ketiga adalah *wordwall* yang digunakan dalam pembelajaran siswa tuna rungu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *word wall* untuk meningkatkan kosakata berbasis sains siswa tunarungu kelas 3 di SLB B YRTRW Surakarta tahun ajaran 2015-2016. Penelitian ini menggunakan metode pra eksperimen dengan 1 kelompok *pretest-posttest* dengan menggunakan sampel 8 siswa kelas 3 SLB tersebut. Analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dengan teknik non parametrik *Wilcoxon Tes Signed-Rank* dengan SPSS versi 23. Hasil

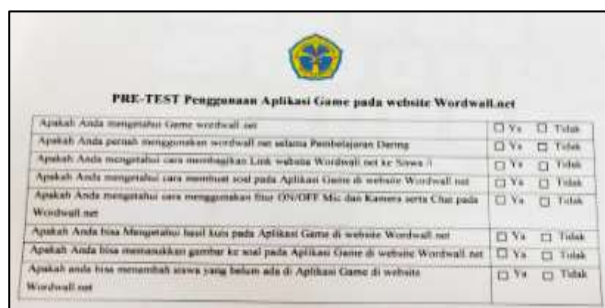
penelitian ini menyimpulkan bahwa *Word Wall* secara efektif dapat meningkatkan kosakata berbasis sains untuk siswa kelas III SD di SLB B YRTRW Surakarta tahun ajaran 2015-2016 (Anindyajati dan Abdul Salim, 2017).

METODE

Metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah penjelasan materi dari tutor/pemateri. Pemateri menyampaikan konsep secara teori mengenai wordwall dan setelah semua guru paham, dilanjutkan di hari berikutnya untuk penjelasan secara praktik. Penjelasan teori dilakukan dengan menggunakan slide ppt yang telah dibuat oleh pemateri tersebut sedangkan penjelasan praktik dilakukan dengan langsung mendemokan langkah-langkah pembuatan *wordwall* secara detail. Selain dilakukan proses penjelasan materi, dilakukan pula sesi tanya jawab antara pemateri dan para guru agar materi *wordwall* yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Alat-alat yang digunakan untuk mendukung pengabdian ini adalah laptop, *microphone*, *speaker*, *proyektor*, layar LCD dan objeknya yaitu *wordwall*.

Universitas Katolik Musi Charitas dan Program Studi yang melaksanakan pengabdian ini terdiri empat orang dosen Program Studi Informatika dan Sistem Informasi dan dua orang mahasiswa dari kedua prodi tersebut. Tim dosen yang melaksanakan pengabdian masyarakat ini semua berasal dari dosen tetap Universitas Katolik Musi Charitas (UKMC). Tim tersebut melaksanakan pengabdian dalam bentuk pelatihan praktik secara langsung. Kompetensi yang dimiliki tim pengabdian tersebut sangat mendukung untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi mitra. Pengalaman yang terkait dari ketua tim yang juga sebagai pemateri adalah sudah melakukan berbagai jenis kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Untuk mengatasi permasalahan mitra, tim pengabdian mempunyai metode yang digunakan untuk dapat menyelesaikan masing-masing masalah tersebut yaitu :

- a) *Pre test* mengenai *Wordwall*



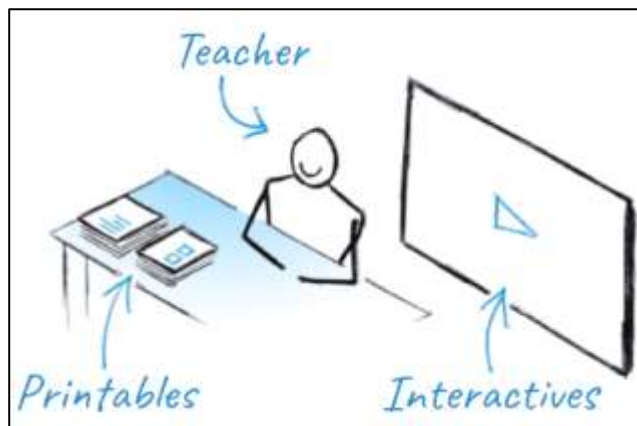
Gambar 1. Soal Pre Test

b) Pembekalan tentang teori dan konsep dari media pembelajaran berbasis *game*

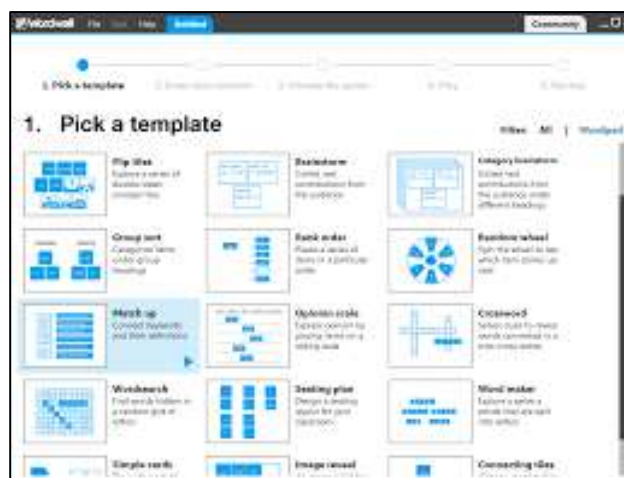


Gambar 2. Media Pembelajaran

c) Pembekalan tentang teori dan konsep untuk pembuatan akun dan penggunaan menu-menu *wordwall*

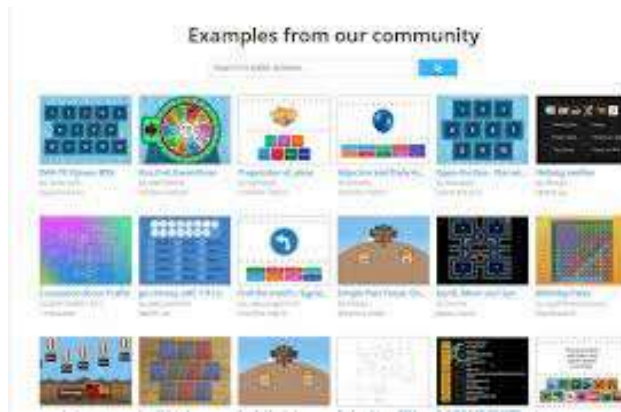


Gambar 3. *Wordwall*



Gambar 4. Template *Wordwall*

d) Praktik langsung dalam pembuatan akun dan pembuatan beberapa menu *game* di dalam *wordwall*



Gambar 5. Menu Game di Wordwall

- e) Sesi tanya jawab antara pemateri dan para guru SDK Frater Xaverius 2 Palembang
- f) *Post test* mengenai *Wordwall*

POST-TEST Penggunaan Aplikasi Game pada website Wordwall.net

Apakah Anda mengetahui Game wordwall.net	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
Apakah Anda pernah menggunakan wordwall.net selama Pembelajaran Daring	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
Apakah Anda mengetahui cara membagikan Link website Wordwall.net ke Siswa/i	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
Apakah Anda mengetahui cara membuat soal pada Aplikasi Game di website Wordwall.net	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
Apakah Anda mengetahui cara menggunakan fitur ON/OFF Mic dan Kamera serta Chat pada Wordwall.net	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
Apakah Anda bisa Mengetahui hasil kuis pada Aplikasi Game di website Wordwall.net	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
Apakah Anda bisa memasukkan gambar ke soal pada Aplikasi Game di website Wordwall.net	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
Apakah anda bisa menambah siswa yang belum ada di Aplikasi Game di website Wordwall.net	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak

Gambar 6. Soal *Post Test*

- g) Kuisisioner sebagai *feedback* dari peserta pengabdian

KEPUKUN

Mohon Kerjasama Bapak/Ibu Peserta Kegiatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini.

Pilihlah jawaban 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = netral, 4 = setuju, 5 = sangat setuju. Dan pada kolom terakhir jika ada jawaban yang berbeda.

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Tidak kegiatan ini menarik					
2	Bahan materi kegiatan menarik					
3	Pengorganisasian materi/bahan jelas					
4	Metode kegiatan ini sesuai dengan materi					
5	Kegiatan ini sangat bermanfaat					
6	Kegiatan ini berkaitan dengan topik, metode, materi yang diharapkan					

Masukan dan Saran (jika ada) mengenai materi & metode, apakah kegiatan ini dapat terus berlanjut? Bagaimana bentuk kegiatan yang menarik? Apakah ada topik lain yang diharapkan? dll

Gambar 7. Kuisisioner pengabdian wordwall

- h) Foto bersama antara tim dan peserta pengabdian kepada masyarakat

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 29 April 2021 dan 30 April 2021 yang dimulai pada pukul 09.00. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara tatap

muka/*offline* di aula SDK Frater Xaverius 2 Palembang. Hari pertama dimulai dari pukul 09.00 – 12.00 dan berlangsung selama 3 jam. Hari kedua dimulai dari pukul 09.00 – 14.00 dan berlangsung selama 5 jam. Jumlah dosen yang terlibat terdiri dari 2 orang dari prodi Informatika yaitu Bapak Latus Hermawan sebagai pemateri dan Romo Gunadi Emmanuel serta 2 orang dari prodi Sistem Informasi yaitu Maria Bellanier, dan Sri Andayani. Jumlah mahasiswa yang terlibat ada dua orang yaitu Ricky Alvin Tantri dan Alvin Julianto dari prodi Informatika dan Sistem Informasi. Mitra yang terlibat adalah SDK Frater Xaverius 2 Palembang.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada hari Kamis 29 April 2021 secara tatap muka/*offline* di aula SDK Frater Xaverius 2 Palembang dengan menggunakan protokol kesehatan yang ketat. Kegiatan berlangsung mulai pk.09:00 wib sampai dengan pk.12:00 wib yang dihadiri 28 guru SDK Frater Xaverius 2 Palembang. Hari berikutnya pada tanggal 30 April 2021 masih dilakukan kegiatan pengabdian di tempat yang sama dan peserta yang sama, tetapi waktunya lebih lama yaitu dari pk.09.00 wib sampai dengan pk.14.00 wib. Guru-guru yang mengikuti pengabdian ini mulai dari guru kelas 1 sampai 6 SD dan dari berbagai kalangan usia pula. Tim pengabdian terdiri atas empat orang dosen dan dua orang mahasiswa yang membantu pelaksanaan. Sebelum masuk ke materi, kegiatan ini dibuka oleh sambutan dari kepala sekolah dan dari ketua tim pengabdian ini. Selanjutnya, kegiatan PkM ini terlaksana dengan delapan sesi yaitu sesi pertama melakukan pre test dengan tujuan ingin mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta mengenai media pembelajaran berbasis game yaitu wordwall dan hasil yang didapatkan bahwa hampir keseluruhan dari peserta belum mengetahui konsep dan cara penggunaan wordwall. Pre test dilakukan secara tatap muka yaitu dengan menyebarkan kertas yang berisi soal pre test ke peserta pengabdian. Hasil rata-rata presentase pre test secara keseluruhan ditampilkan pada Gambar 8 di bawah ini.



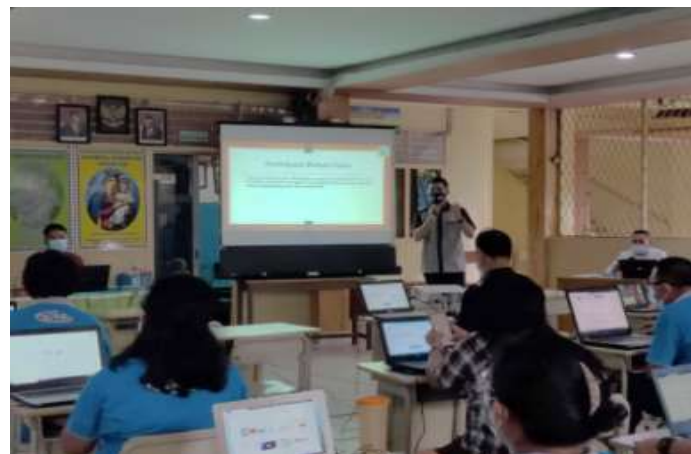
Gambar 8. Presentase hasil pre test guru SDK mengenai *wordwall.net*

Sesi kedua dilakukan pembekalan tentang teori dan konsep dari media pembelajaran berbasis game terlebih dahulu sebelum masuk ke penjelasan *wordwall*. Dalam sesi ini terdapat banyak pertanyaan dari para guru mengenai konsep media pembelajaran, terlebih lagi game yang dapat dijadikan sebagai media belajar. Masih banyak guru-guru SDK yang tidak percaya kalau game bisa dijadikan sebagai media pembelajaran tetapi setelah dijelaskan secara detail oleh pemateri, para guru pun mulai menunjukkan kepercayaan dan semakin penasaran tentang bagaimana cara kerja dari media pembelajaran berbasis game tersebut.

Sesi ketiga mulai masuk ke materi intinya yaitu pembekalan tentang teori dan konsep untuk pembuatan akun dan penggunaan menu-menu *wordwall*. *Wordwall* sendiri dapat diakses secara gratis dan mempunyai 18 template pembuatan game pembelajaran. Pada sesi ini pemateri menjelaskan teori awal mengenai *wordwall* sebelum masuk ke praktik penggunaan *wordwall* sendiri. Pemateri menjelaskan dengan membuat slide ppt agar peserta dapat lebih mengerti tentang teori-teori yang dijelaskan. Prosesnya ditampilkan pada Gambar 9 dan Gambar 10 di bawah ini.



Gambar 9. Foto pemateri saat menjelaskan dengan ppt



Gambar 10. Foto pemateri saat menjelaskan dengan ppt (2)

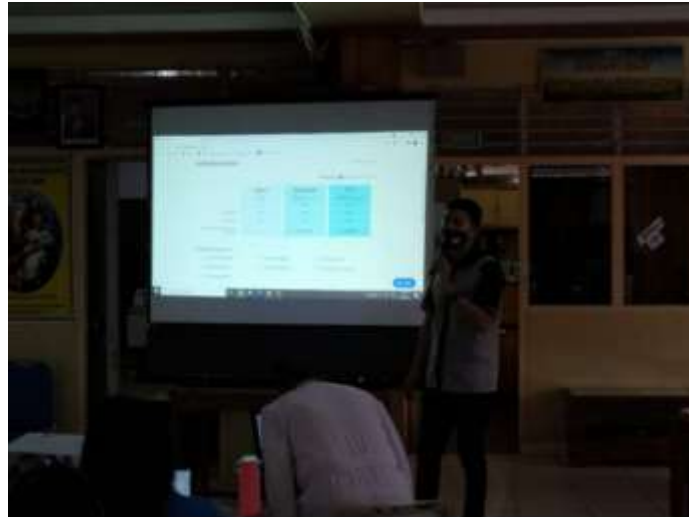
Sesi keempat adalah praktik langsung dalam pembuatan akun dan pembuatan beberapa menu *game* di dalam *wordwall*. Sebelum menggunakan salah satu template di dalam *wordwall*, pengguna atau dalam hal ini adalah guru-guru SDK harus mempunyai akun *google* karena dapat langsung *login* dengan menggunakan akun *google*. Tidak semua template dijelaskan saat kegiatan pengabdian ini karena keterbatasan waktu. Template yang dijelaskan yaitu *match up*, *missing word*, *unjumble*, *maze chase*, dan *random wheel*. Pemilihan template yang dijelaskan tersebut merupakan pilihan dari pemateri dan guru-guru SD tersebut. Setelah memilih salah satu template, guru harus mengisikan soal dan jawaban yang benar agar nantinya dapat langsung keluar jumlah benar dan salahnya. Setelah selesai masukkan soal dan jawaban, guru akan membuat suatu *link* yang nantinya akan langsung dibagikan ke para siswa untuk dikerjakan. Pada Gambar 11 hingga 15 di bawah ini menampilkan proses pembuatan soal dan jawabannya oleh para guru SDK Frater Xaverius 2 Palembang.



Gambar 11. Foto para guru SDK saat praktik menggunakan *wordwall*



Gambar 12. Foto para guru SDK saat praktik menggunakan *wordwall* (2)



Gambar 13. Foto para guru SDK saat praktik menggunakan *wordwall* (3)



Gambar 14. Foto para guru SDK saat praktik menggunakan *wordwall* (4)



Gambar 15. Foto para guru SDK saat praktik menggunakan *wordwall* (5)

Sesi kelima adalah sesi tanya jawab antara pemateri dan para guru SDK Frater Xaverius 2 Palembang. Hal ini dilakukan setelah penyampaian semua materi teori dan praktik mengenai *wordwall* agar dapat di-*review* kembali apa yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pertanyaan yang diberikan oleh guru SDK adalah sebagai berikut : Bagaimana ya pak untuk *upload* gambar soal yang disimpan di laptop?, Apakah semua template dapat digunakan secara gratis tanpa terkecuali?, Bagaimana ini pak kok di laptop saya tidak muncul gambar soalnya?, dan lainnya. Semua pertanyaan dari para guru dapat dijawab dengan detail oleh pemateri, tidak hanya secara lisan tapi juga dipraktikkan di depan para peserta. Pada Gambar 16 dan 17 di bawah ini ditampilkan proses dalam sesi tanya jawab antara pemateri dan peserta.



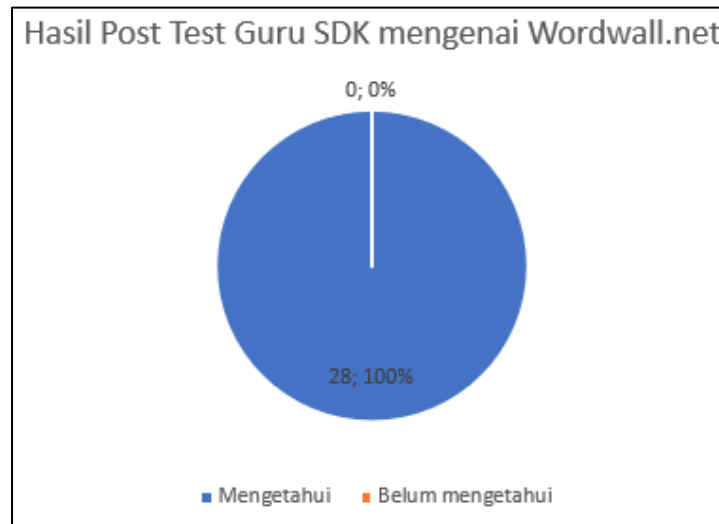
Gambar 16. Sesi tanya jawab antara pemateri dan peserta



Gambar 17. Sesi tanya jawab antara pemateri dan peserta (2)

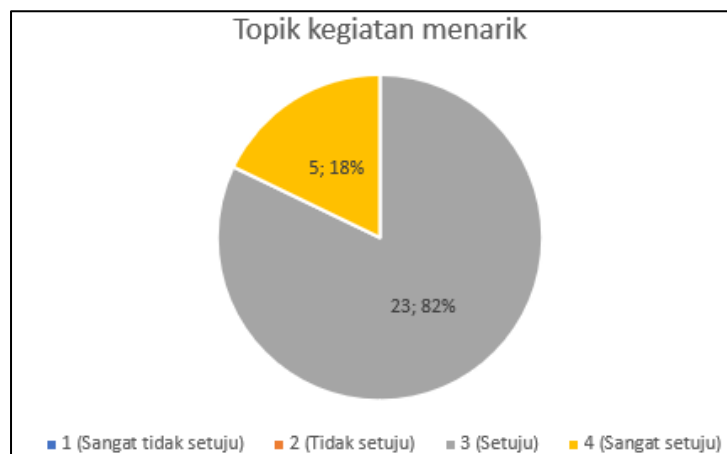
Sesi keenam adalah pengerjaan post test mengenai Wordwall oleh guru-guru SDK Frater Xaverius 2 Palembang. Post test juga dilakukan secara tatap muka yaitu dengan

menyebarkan kertas yang berisi soal post test ke peserta pengabdian. Hasil rata-rata presentase post test secara keseluruhan ditampilkan pada Gambar 18 di bawah ini.

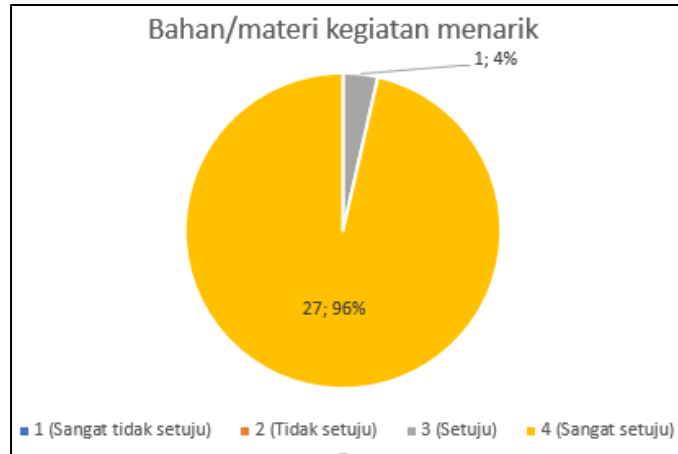


Gambar 18. Presentase hasil post test guru SDK mengenai wordwall.net

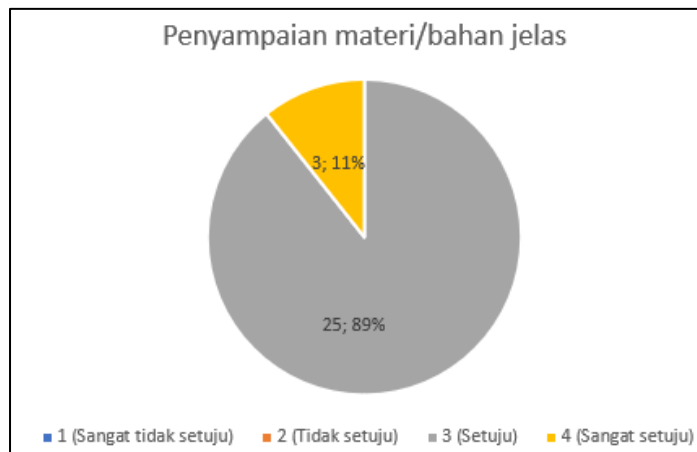
Sesi ketujuh adalah pengisian kuisioner pengabdian yang pertanyaannya sudah disesuaikan dengan objek pengabdiannya. Proses pengisian kuisioner oleh peserta pengabdian adalah untuk mendapatkan *feedback* dari para peserta mengenai kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan tersebut. Selain mengisi pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan, peserta juga dapat menambahkan masukan dan saran terhadap kegiatan pengabdian tentang *wordwall* ini atau apabila ke depannya akan dilakukan kegiatan pengabdian kembali, peserta dapat memberikan masukan mengenai judul pengabdiannya. Pada Gambar 19 hingga 24 di bawah ini ditampilkan hasil presentase dan masukan serta saran dari para peserta pengabdian mengenai kegiatan ini.



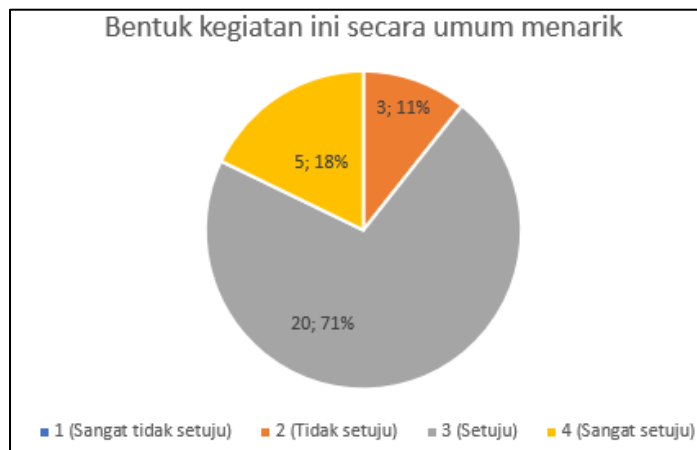
Gambar 19. Persentase kuisioner mengenai topik kegiatan



Gambar 20. Persentase kuisisioner mengenai bahan/materi kegiatan



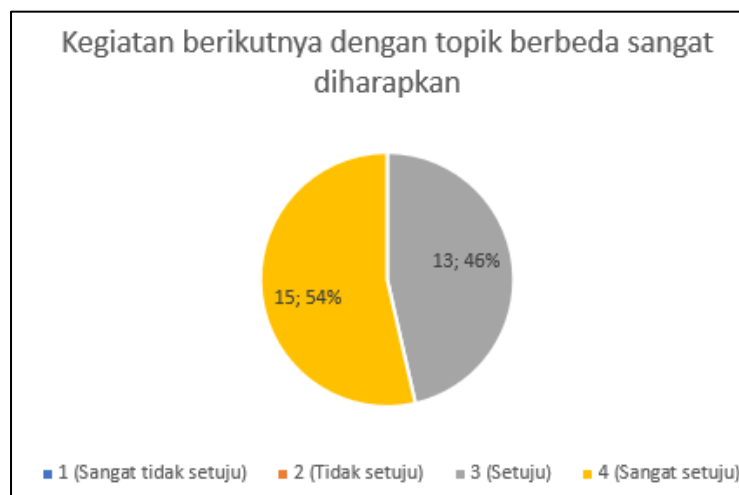
Gambar 21. Persentase kuisisioner mengenai bahan/materi kegiatan



Gambar 22. Persentase kuisisioner mengenai bahan/materi kegiatan



Gambar 23. Persentase kuisisioner mengenai bahan/materi kegiatan



Gambar 24. Persentase kuisisioner mengenai bahan/materi kegiatan

Masukan dan saran yang didapatkan oleh para guru SDK Frater Xaverius 2 Palembang adalah pengabdian mengenai materi Microsoft Office, model pembelajaran berbasis teknologi lainnya, aplikasi pembelajaran, tips dan trik dalam pemrograman, dan lainnya lebih kepada menu-menu Microsoft Excel.

Sesi kedelapan adalah foto bersama antara pemateri dan peserta pengabdian dengan menggunakan *banner* yang telah disediakan oleh tim pengabdian. *Banner* yang dibuat berisi tentang judul, tanggal, tempat, keterangan logo tim dan mitra pengabdiannya. Pada Gambar 25 di bawah ini ditampilkan foto bersama antara tim dan peserta pengabdian.



Gambar 25. Foto Bersama antara tim pengabdian dan peserta pengabdian

Harapan kedepannya adalah kegiatan pengabdian ini dapat dilaksanakan kembali di SDK Frater Xaverius 2 Palembang karena ilmu dari prodi tim pengabdian masih berhubungan dengan teknologi sehingga para guru dapat terus belajar hal baru mengenai teknologi. Pada Tabel 1 di bawah ini ditampilkan perbandingan deskripsi mitra sebelum dan sesudah pengabdian.

Tabel 1. Perbandingan Deskripsi mitra sebelum dan sesudah pengabdian

No	Deskripsi mitra	Sebelum pengabdian	Sesudah pengabdian
1	Apakah anda mengetahui <i>game wordwall.net</i> ?	27 peserta pengabdian belum mengetahui	28 peserta pengabdian sudah mengetahui
2	Apakah anda pernah menggunakan <i>wordwall.net</i> selama pembelajaran daring?	28 peserta pengabdian belum menggunakan	28 peserta pengabdian sudah menggunakan
3	Apakah anda mengetahui cara membagikan <i>link website wordwall.net</i> ke siswa/i?	28 peserta pengabdian belum mengetahui	28 peserta pengabdian sudah mengetahui
4	Apakah anda mengetahui cara membuat soal pada aplikasi <i>game</i> di <i>website wordwall.net</i> ?	28 peserta pengabdian belum mengetahui	28 peserta pengabdian sudah mengetahui
5	Apakah anda mengetahui cara menggunakan fitur <i>ON/OFF Mic</i> dan kamera serta <i>chat</i> pada <i>wordwall.net</i> ?	28 peserta pengabdian belum mengetahui	28 peserta pengabdian sudah mengetahui
6	Apakah anda bisa mengetahui hasil kuis pada aplikasi <i>game</i> di <i>website wordwall.net</i> ?	28 peserta pengabdian belum mengetahui	28 peserta pengabdian sudah mengetahui
7	Apakah anda bisa memasukkan gambar ke soal pada aplikasi <i>game</i> di <i>website wordwall.net</i> ?	28 peserta pengabdian belum bisa	28 peserta pengabdian sudah bisa
8	Apakah anda bisa menambah siswa yang belum ada di aplikasi <i>game</i> di <i>website wordwall.net</i> ?	28 peserta pengabdian belum bisa	28 peserta pengabdian sudah bisa

SIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM ini berjalan dengan baik dan lancar karena semua guru sudah mendapatkan ilmu baru mengenai *wordwall*. Hal tersebut dibuktikan dengan keadaan mitra sebelum dan sesudah pengabdian bahwa saat sebelum pengabdian, hampir semua para guru belum mengetahui dan belum dapat menggunakan *wordwall* dan setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian ini, semua guru mengerti dan dapat menggunakan *wordwall* tersebut. Saran ke depannya adalah kegiatan PkM ini dapat berlanjut sehingga para guru dapat terus belajar mengenai pembelajaran yang berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima Kasih diberikan kepada Mitra Pengabdian yaitu para guru SDK Frater Xaverius 2 Palembang serta Universitas Katolik Musi Charitas yang telah mendukung berjalannya kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Brabham, E., and Villaume, S. (2011). *Building Walls of Words The Reading Teacher*. New York: Cambridge University Press.
- Syam, Rahmat. (2015). The Effectiveness Of Using Word Wall In Teaching Simple Present Tense At The First Year Students Of Junior High School 1 Parigi. *English, Teaching, Learning, and Research Journal*, 1(02), 285-298.
- Sartika, Ratu. (2017). Implementing Word Wall Strategy In Teaching Writing Descriptive Text For Junior High School Students. *Journal of English and Education*, 5(02), 179-186.
- Anindyajati, Yasi Rahajeng dan Abdul Salim Choiri. (2017). The Effectiveness Of Using Word Wall Media To Increase Science-Based Vocabulary Of Students With Hearing Impairment. *European Journal of Special Education Research*, 2(02), 14-23.