

# Pelatihan Media Interaktif dengan Aplikasi Pendukung Pengajaran Luring dan Daring di SDN Wonocolo 2 Sidoarjo

**Yusrida Mufliah**

Program Studi Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: [yusridamufliah@untag-sby.ac.id](mailto:yusridamufliah@untag-sby.ac.id)

**Isrida Yul Arifiana**

Program Studi Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: [isrida@untag-sby.ac.id](mailto:isrida@untag-sby.ac.id)

**Siswoyo**

Program Studi Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

**Korespondensi:** [yusridamufliah@untag-sby.ac.id](mailto:yusridamufliah@untag-sby.ac.id)

**Abstrak.** Pandemi Covid19 memiliki dampak pada pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di kelas yang biasanya dilakukan secara luring bergeser menjadi secara daring. Kebiasaan siswa yang melakukan pembelajaran secara daring, memberikan efek ketergantungan terhadap teknologi dalam pembelajaran dan kemauan belajar siswa yang menurun. Untuk itu, guru dituntut memberikan pembelajaran yang lebih interaktif supaya siswa bersemangat untuk bersekolah secara langsung. Permasalahan tersebut juga dialami oleh mitra yaitu SDN Wonocolo 2 Sidoarjo. Berdasarkan identifikasi masalah di lapangan, guru membutuhkan media pembelajaran interaktif dan menarik guna mendukung proses pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah identifikasi, pelatihan dan pendampingan. Pelatihan diikuti oleh guru SDN Wonocolo 2 Sidoarjo dengan materi pembuatan media interaktif menggunakan *Mentimeter* dan *Wordwall*, setelah pelatihan diadakan evaluasi pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hasil pelatihan media interaktif diperoleh simpulan bahwa adanya pelatihan dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam menggunakan *Mentimeter* dan *Wordwall*.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Mentimeter*, *Wordwall*, Media Interaktif

## PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen. Salah satu komponen yang mendukung pembelajaran terlaksana dengan baik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara antara pengajar dan peserta untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien. Proses pembelajaran era pasca pandemi Covid-19 mengalami beberapa transisi, salah satunya terkait penentuan kualitas pembelajaran. Hal ini merupakan tantangan baru yang harus dilakukan oleh Guru guna merancang pembelajaran yang menarik pasca pandemi Covid-19, perubahan dari proses pembelajaran daring ke luring. Guru sebagai ujung tombak dalam proses pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran (Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021). Untuk mencapai target dalam proses pembelajaran, guru harus mampu beradaptasi dan serta memiliki kompetensi terkait pengelolaan manajemen

pembelajaran di kelas (Rahmi & Angraina, 2021). Beberapa permasalahan muncul terkait pengelolaan manajemen pembelajaran di kelas saat pembelajaran daring (*online*), diantaranya adalah ketidaksiapan guru dalam menghadapi perubahan tersebut serta minimnya pengetahuan guru terkait teknologi informasi (Sari & Yarza, 2021). Kondisi lainnya muncul pasca penerbitan aturan terkait regulasi belajar dari daring ke luring. Perubahan yang terjadi ialah kondisi siswa yang terlihat tidak siap untuk belajar di kelas dan pembelajaran yang dilakukan guru saat pembelajaran luring dianggap tidak menarik. Hal ini terjadi pada beberapa sekolah, sehingga dibutuhkan kompetensi guru yang kreatif dan inovatif untuk beradaptasi dengan pembelajaran luring dan daring.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Beberapa aplikasi yang digunakan misalnya *Mentimeter* dan *Wordwall*, keduanya sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. *Mentimeter* merupakan salah satu aplikasi berbasis website yang dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan survey dalam suatu kegiatan seminar atau pembelajaran. Beberapa manfaat dari aplikasi *Mentimeter*, diantaranya sebagai media yang dapat memberikan efek ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar, sebagai media yang dapat digunakan untuk pengumpul data, sebagai media yang dapat digunakan untuk mengemukakan pendapat dan sebagai media yang dapat dijadikan sebagai sarana refleksi untuk mengukur dari kegiatan pembelajaran (Herlawati, Nidaul Khasanah, & Sari, 2021). *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru (Sari & Yarza, 2021). Fungsi aplikasi berbasis gamifikasi ternyata memberikan dampak positif diantaranya mampu mengasosiasikan perasaan *fun*, membentuk pengetahuan kolektif bagi siswa, meningkat motivasi siswa dalam mengerjakan tugas (Candi, Firdausi, Zamani, & Rahma, 2021). Adanya aplikasi tersebut juga dapat menunjang proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas baik secara daring dan luring.

Berdasarkan hasil wawancara di lapangan, dengan beberapa guru sekolah dasar di SDN Wonocolo 2 Sidoarjo diketahui bahwa guru perlu penguasaan terkait media pembelajaran yang menarik dan interaktif guna mendukung pada saat proses pembelajaran daring dan luring. Proses belajar yang sebelumnya daring juga akhirnya membuat siswa lebih menyukai hal-hal yang bersifat konkret terdapat gambar atau musik. Dengan kondisi tersebut, maka dipandang perlu untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru di SDN Wonocolo 2 Sidoarjo dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif melalui *Mentimeter* dan *Wordwall*.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan dalam melaksanakan pengabdian masyarakat guna meningkatkan kemampuan guru SDN Wonocolo 2 Sidoarjo dalam menyajikan pengajaran ke dalam media interaktif, dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

### **1. Tahap Persiapan**

Tahapan ini dilakukan dengan melakukan survei lapangan dan konfirmasi dengan pihak

SDN Wonocolo 2 Sidoarjo mengenai materi pelatihan, serta diskusi dengan tim PKM mengenai rancangan materi pelatihan.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan, dilakukan pelatihan untuk melatih guru dalam menggunakan *Mentimeter* dan *Wordwall* sebagai media interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran luring maupun daring.

## 3. Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Tahap ini dilakukan dengan mengevaluasi kemampuan guru SDN Wonocolo 2 Sidoarjo dalam menghasilkan media interaktif dengan menggunakan aplikasi *Mentimeter* dan *Wordwall*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uraian Kegiatan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Mentimeter* dan *Wordwall* dilaksanakan di SDN Wonocolo 2 Sidorajo. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 22 Juni 2022 mulai pukul 09.00-13.00. Pelatihan diikuti oleh 10 orang guru, sedangkan Tim Sekolah PKM berjumlah 2 dosen dan 1 mahasiswa. Kegiatan pelatihan dibuka resmi oleh Kepala Sekolah.



Gambar 1 Foto bersama dengan Guru dan Kepala Sekolah



Gambar 2 Penyampaian Materi Pelatihan



*Gambar 3 Tanya Jawab terkait Materi Pelatihan*

### Hasil Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Pada sesi terakhir pelatihan, guru melakukan praktik dari materi yang sudah dijelaskan pada saat pelatihan. Tiap peserta pelatihan, membuat media interaktif pembelajaran dengan menggunakan *Mentimeter* dan *Wordwall* yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu. Setelah praktik dilakukan, tim PKM melakukan evaluasi dari hasil para guru dengan memberikan nilai 1-5 per aspek penilaian. Berikut tabel yang menunjukkan hasil evaluasi Guru SDN Wonocolo 2 Sidoarjo, dalam menggunakan aplikasi *Mentimeter* dan *Wordwall*.

Tabel 1. Nilai Akhir Evaluasi Pembuatan Media Interaktif dengan *Wordwall*

No	Kode Peserta	Aplikasi <i>Wordwall</i>					Nilai Akhir
		Memilih aktivitas	Membuat aktivitas	Melakukan share tugas	Membuat penugasan	Membagikan aktivitas dengan guru	
1	P01	3	3	3	3	3	3
2	P02	3	3	3	2	3	2.8
3	P03	4	4	4	4	4	4
4	P04	3	3	3	2	2	2.6
5	P05	3	3	3	4	4	3.4
6	P06	3	3	3	2	2	2.6
7	P07	4	4	4	3	3	3.6
8	P08	3	3	5	3	3	3.4
9	P09	3	3	5	3	3	3.4
10	P10	3	3	5	4	4	3.8

Tabel 2 Nilai Akhir Evaluasi Pembuatan Media Interaktif dengan *Mentimeter*

No	Kode Peserta	Aplikasi <i>Mentimeter</i>				Nilai Akhir
		Memilih tipe presentasi	Menambahkan soal ditengah slide materi	Export materi	Membagikan materi ke siswa	
1	P01	3	3	4	3	3.2
2	P02	3	3	4	3	3.2
3	P03	4	2	2	3	2.7
4	P04	4	2	2	3	2.7
5	P05	4	2	3	4	3.2

6	P06	4	3	3	4	3.5
7	P07	4	4	3	4	3.7
8	P08	4	4	3	3	3.7
9	P09	5	4	3	3	3.7
10	P10	5	2	3	4	3.5

### Hasil Kegiatan

Kegiatan pelatihan pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi *Mentimeter* dan *Wordwall* diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Peserta mendapatkan pengetahuan baru mengenai pembuatan media interaktif dengan aplikasi *Mentimeter* dan *Wordwall*.
2. Peserta menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

### KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan media interaktif dengan aplikasi pendukung *Mentimeter* dan *Wordwall* untuk mendukung pembelajaran luring dan daring telah terlaksana pada tanggal 22 Juni 2022. Peserta dari kegiatan ini adalah Guru SDN Wonocolo 2 Sidoarjo berjumlah 10 orang. Materi yang disajikan dapat diterima, dicerna dan dipahami peserta dengan baik dengan suasana yang kondusif dan berlangsung lancar. Dari hasil evaluasi, menunjukkan adanya pemahaman dan keterampilan baru terkait penggunaan media interaktif.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih, kami tunjukkan kepada pihak-pihak yang telah membantu kelancaran pengabdian masyarakat ini:

1. LPPM Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Kepala sekolah dan Guru SDN Wonocolo 2 Sidoarjo.

### DAFTAR PUSTAKA

#### Referensi Jurnal

Herlawati, Nidaul Khasanah, F., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>

Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. Retrieved from <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>

#### Referensi Buku

Candi, N., Firdausi, A. Al, Zamani, A. F., & Rahma, A. A. (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi – Ainna Al Firdausi, Aulia Farida Zamani, Azza Agustina Rahma □ 162, 6, 162–182.

Rahmi, L., & Angraina, D. (2021). Training on Utilization of Wordwall Media As Online- Based Learning Assessment for Elementary School Teachers 08 Supayang, 5(2), 144–149.

- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>