



This Journal is available in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya online Journals

Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)

Journal homepage: <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco>



Pelatihan Penggunaan Multimedia Guna Meningkatkan Minat Belajar Pada Sekolah Advent Anggrek

Allan D Alexander¹, Joni Warta²

¹ Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan Margamulya, Bekasi Utara, Jawa Barat, Indonesia, allan@ubharajaya.ac.id, joniwarta@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstract

The Anggrek Adventist School was established in 1985 and currently consists of 2 educational units, namely the Anggrek Adventist Elementary School and the Anggrek Adventist Junior High School, this school is located at Jl. Orchid no. 17 Koja Tanjung Priok, North Jakarta and has a total of 152 students. Most of the students come from families with low socioeconomic status. In several studies, the socioeconomic conditions of parents affect students' learning requests where the low economic and social conditions of parents will make it difficult for students to develop themselves compared to the condition of parents of students whose socio-economic conditions are better because they are able to support the educational needs of their children so that can motivate students to study well. The use of audio-visual media can increase interest in learning by using audio-visual media, students will experience interesting things from the previous situation, based on research that has been done showing that the use of audio-visual (multimedia) can increase student interest in learning and for those services activities to This community will focus on training the use of multimedia to increase interest in learning in Orchid Adventist School students, and the multimedia application that will be used is wordwall where the use of this application can increase student participation in learning and it is hoped that with increasing student participation in the learning process, interest will also increase. students to take lessons.

Keywords— multimedia, wordwall, study interest.

Abstrak

Sekolah Advent anggrek didirikan tahun 1985 dan pada saat ini terdiri dari 2 satuan pendidikan yaitu SD Advent Anggrek dan SMP Advent Anggrek, sekolah ini beralamat di Jl. Anggrek no 17 Koja Tanjung Priok Jakarta Utara dan memiliki jumlah peserta didik sebanyak 152 yang Sebagian besar siswanya berasal dari keluarga yang memiliki tingkan sosial ekonomi yang rendah. Dalam beberapa penelitian kondisi sosial ekonomi orang tua mempengaruhi minat belajar siswa dimana kondisi ekonomi dan sosial orang tua yang rendah akan mempersulit siswa untuk mengembangkan dirinya dibandingkan dengan keadaan orang tua siswa yang kondisi sosial ekonominya lebih baik, karena mereka mampu menyokong kebutuhan pendidikan anak-anaknya sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media audio visual maka siswa akan mengalami hal yang menarik dari keadaan sebelumnya, berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan audio visual (multimedia) dapat meningkatkan minat belajar siswa dan untuk itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan menitik beratkan pada pelatihan penggunaan multimedia guna meningkatkan minat belajar pada siswa Sekolah Advent Anggrek, dan aplikasi multimedia yang akan digunakan adalah wordwall dimana penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar dan diharapkan dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam proses belajar maka meningkat juga minat siswa untuk mengikuti pelajaran.

Kata kunci— multimedia, wordwall, minat belajar

Artikel info

Submitted (15/10/2022)

Revised (02/01/2023)

Accepted (24/01/2023)

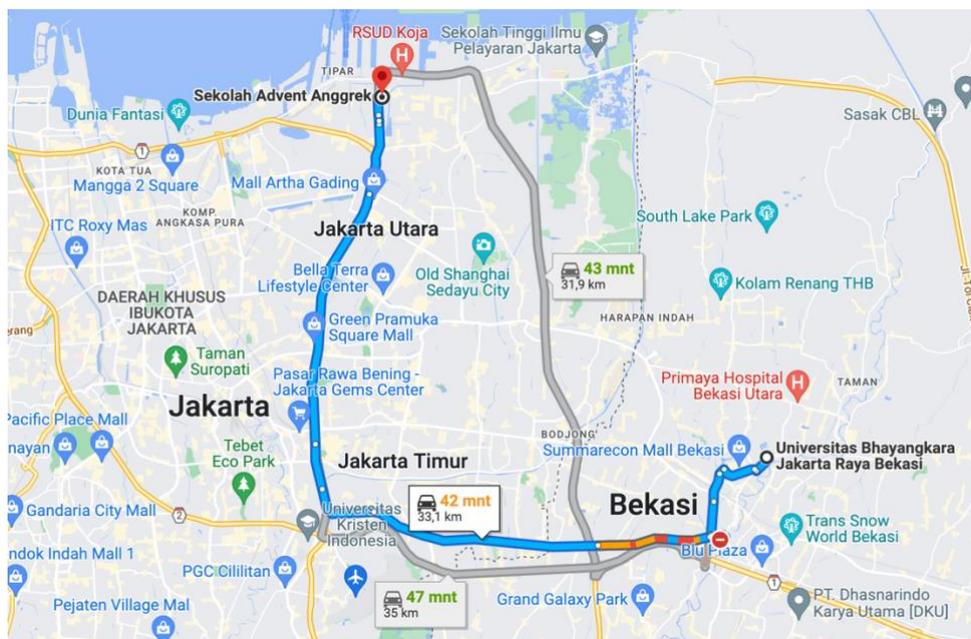
Published (25/01/2023)

Korespondensi : allan@ubharajaya.ac.id *

Copyright@Author.2023. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

I. PENDAHULUAN

Seluruh satuan pendidikan diberbagai tingkatan memiliki tujuan yang merujuk pada tujuan pendidikan nasional pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 Tahun 2003 yang mengatakan;”Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. (Noor, 2018), Sekolah Advent Anggrek sebagai bagian dari satuan pendidikan yang merupakan bagian dari system pendidikan nasional memiliki tujuan yang selaras dengan tujuan dari system pendidikan nasional yang dalam misinya yaitu; (i) Mewujudkan pendidikan advent yang beriman dan suka melayani, (ii) Mengembangkan kemampuan peserta didik yang terampil dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, (iii) Memotivasi peserta didik agar menjadi manusia kreatif, berprestasi, dan mandiri, (iv) Mempersiapkan peserta didik yang taat mengamalkan ajaran agamanya dan rajin beribadah, (v) Membentuk peserta didik yang gemar membaca, cerdas, dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, (vi) Membiasakan peserta didik berperilaku jujur, disiplin, sopan santun, dan bertanggung jawab, (vii) Menanamkan dan membiasakan peserta didik untuk selalu cinta tanah air dan suka bekerjasama, dan (viii) Menyelenggarakan pendidikan secara professional, inovatif dan selalu berupaya meningkatkan pelayanandan kepuasan stakeholder.



Sumber: Google Maps (2023)

Gambar 1. Peta lokasi PkM

Sekolah Advent anggrek didirikan tahun 1985 dan pada saat ini terdiri dari 2 satuan pendidikan yaitu SD Advent Anggrek dan SMP Advent Anggrek, sekolah ini beralamat di Jl. Angrek no 17 Koja Tanjung Priok Jakarta Utara. Lokasi sekolah diperlihatkan oleh gambar 1, berjarak \pm 33 km dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya kampus Bekasi. Sekolah ini memiliki jumlah peserta didik

sebanyak 152 siswa dengan komposisi 95 siswa Sekolah Dasar (SD) dan 57 siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sebagian besar siswa dari sekolah ini berasal dari keluarga yang harus dibantu secara keuangan untuk membiayai pendidikan disekolah ini, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah penerima bantuan pendidikan berupa program Kartu Jakarta Pintar (KJP) yang cukup banyak, yaitu sejumlah 65 siswa SD dan 37 siswa SMP dengan kata lain 68 persen siswa SD dan 65 persen siswa menerima program Kartu Jakarta Pintar. Dan sangat bisa dipastikan bahwa siswa penerima bantuan KJP berasal dari keluarga dengan kondisi sosial ekonomi yang rendah, karena untuk mendapatkan bantuan KJP pihak sekolah harus melakukan verifikasi terhadap kondisi sosial ekonomi orang tua siswa.

Tabel 1. Presentasi Siswa Sekolah Advent Anggrek Penerima KJP

Jenjang	Jumlah Siswa	Penerima KJP	Persentase
SD	95	65	68%
SMP	57	37	65%

Sumber: Data sekolah (2022)

Dalam beberapa penelitian kondisi sosial ekonomi orang tua mempengaruhi minat belajar siswa dimana kondisi ekonomi dan sosial orang tua yang rendah akan mempersulit siswa untuk mengembangkan dirinya dibandingkan dengan keadaan orang tua siswa yang kondisi sosial ekonominya lebih baik, karena mereka mampu menyokong kebutuhan pendidikan anak-anaknya sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik.(Saprudin et al., 2016) selain kondisi sosial ekonomi orangtua, perhatian dan motivasi belajar juga mempengaruhi prestasi belajar siswa(Sudarwanto, 2018). Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat belajar (Ningrum, 2018) dengan menggunakan media audio visual maka siswa akan mengalami hal yang menarik dari keadaan sebelumnya (Wahyudi et al., 2013), berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan audio visual (multimedia) dapat meningkatkan minat belajar siswa dan untuk itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan menitik beratkan pada pelatihan penggunaan multimedia guna meningkatkan minat belajar pada siswa Sekolah Advent Anggrek, dan aplikasi multimedia yang akan digunakan adalah wordwall dimana penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar dan diharapkan dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam proses belajar maka meningkat juga minat siswa untuk mengikuti pelajaran (Maghfiroh, 2019).

II. ANALISA SITUASI

Selama terjadinya pandemi covid-19 proses pembelajaran di sekolah Advent Anggrek dilakukan secara daring, proses ini menimbulkan permasalahan bagi Sebagian besar siswa dengan keadaan sosial ekonomi yang rendah, karena proses belajar daring memerlukan gawai dan sebagian besar siswa yang berasal dari tingkat ekonomi dan sosial rendah tidak memiliki gawai yang khusus dapat digunakan untuk belajar, dalam keluarga mereka biasanya gawai digunakan oleh orang tua siswa untuk bekerja,

baik sebagai pengemudi ojek daring maupun pekerjaan lainnya. Melihat hal tersebut maka sekolah memberikan bantuan terhadap siswa berupa gawai yang dapat digunakan selama proses pelajaran secara daring. Permasalahan ketersediaan perangkat dalam pembelajaran daring dapat diatasi oleh sekolah dengan menyediakan gawai namun disisi lain lingkungan belajar siswa yang kurang kondusif juga mempengaruhi motivasi belajar siswa (Arianti, 2019), sebagian besar siswa yang mempunyai tingkat ekonomi sosial yang rendah tinggal di kawasan padat penduduk yang lingkungannya sangat bising dan banyak gangguan, kondisi ini sangat menurunkan minat belajar pada siswa (Yarmayani & Afrila, 2018), keadaan ini terkonfirmasi dengan dilakukannya kunjungan pihak sekolah baik guru bahkan kepala sekolah ke rumah sebagian siswa dan didapati bahwa siswa tidak dapat fokus belajar, bahkan sebagian mengalami penurunan minat belajarnya.

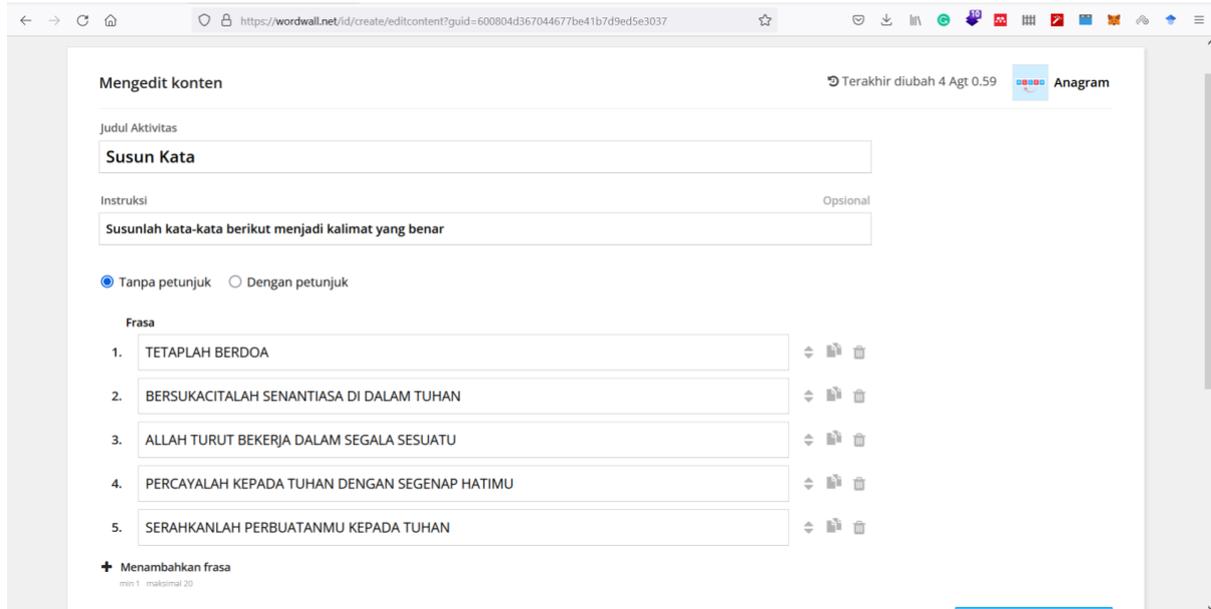
III. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan yang diberikan merupakan bagian inti dari rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimana kegiatan ini diawali dengan proses analisa kebutuhan dan permasalahan mitra dengan melakukan wawancara dan divalidasi dengan menggunakan survey. Setelah berkoordinasi dengan pihak mitra, kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan melakukan koordinasi dengan pihak mitra untuk membahas materi yang akan disampaikan, tanggal pelaksanaan dan peserta yang akan mengikuti pelatihan ini. Hasil koordinasi maka kami menawarkan solusi berupa penggunaan aplikasi *wordwall* yang merupakan aplikasi multimedia bersifat interaktif yang dapat diakses dengan menggunakan komputer maupun telepon cerdas. Dengan melihat kemampuan anggota mitra maka pelatihan dilakukan dengan metode tutorial dan untuk melihat hasil pelatihan yang dilakukan maka dibuat simulasi pembuatan bahan ajar dan hasilnya di ujikan ke sesama peserta pelatihan.

Tujuan dari kegiatan ini adalah agar pihak mitra dapat menggunakan aplikasi *wordwall* secara optimal sebagai alternatif dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di era digital (Sari et al., 2021). Sehingga dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan manfaat bagi pihak mitra dalam memanfaatkan peranan teknologi terkini dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu *wordwall*.

VI. HASIL DAN PEMBAHASAN

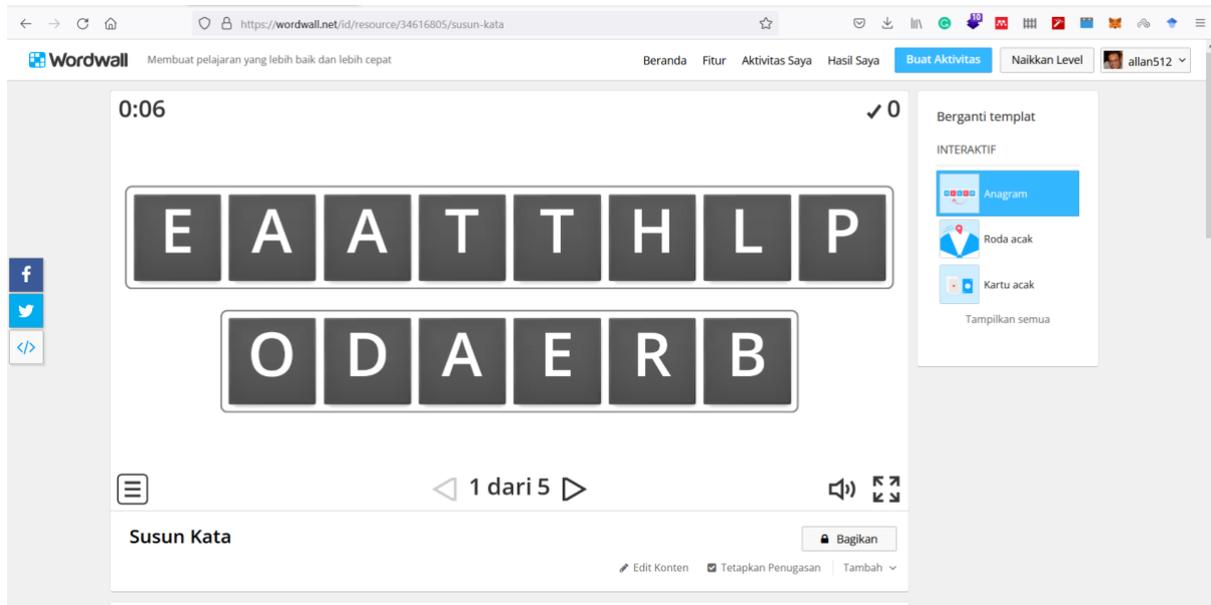
Peserta pelatihan mendapatkan materi berupa *handout* yang menjadi petunjuk bagaimana membuat bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *wordwall*, dengan pedoman *handout* yang telah diterima peserta pelatihan membuat bahan aja dengan menggunakan materi pelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya yang diperlihatkan oleh gambar 2.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2022)

Gambar 2. Tampilan aplikasi wordwall untuk membuat konten

Setelah membuat materi bahan ajar pada aplikasi wordwall maka tahap selanjutnya adalah simulasi pelaksanaan pelajaran melalui konten mata ajar yang telah disusun dalam aplikasi *wordwall*. Gambar 3 merupakan tampilan aplikasi *wordwall* saat simulasi dilakukan.



Sumber: Hasil pelaksanaan (2022)

Gambar 3. Tampilan aplikasi *wordwall* saat simulasi dilakukan

Wordwall merupakan aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dlsb. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah

dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buaatannya sebagai tugas (Eric K.W, 2021).

Rincian kegiatan pelatihan disajikan pada table 2. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam rangka adaptasi teknologi untuk menunjang kemampuan literasi dan numerasi bagi sivitas sekolah (guru dan siswa) di Advent Anggrek. Pelaksanaan pelatihan berjalan lancar hingga acara selesai dan peserta mengikuti pelatihan dengan antusias. Program pelatihan yang dilakukan merupakan kolaborasi antara program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dosen program studi Informatika Universitas Bahyangkara Jakarta Raya dengan pihak mitra diharapkan dapat menstimulus semangat belajar para siswa dengan penggunaan aplikasi multimedia *Wordwall* . Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kompetensi dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* untuk sarana belajar interaktif dalam rangka meningkatkan aspek pengetahuan literasi dan numerasi berbasis teknologi (Rafika S. et al., 2022).

Tabel 2. Susunan Kegiatan Pelatihan

WAKTU	KEGIATAN	PENANGGUNG JAWAB
09.00 – 09.15	Registrasi Peserta	Mahasiswa
09.15 – 09.30	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi Form Kehadiran Pelatihan digoogle form • Mengisi Test Awal di google form 	Mahasiswa
09.30 – 09.45	Pembukaan Pelatihan	Kepala Sekolah
09.45 – 10.00	Sambutan Ketua Panitia	Tim Pengabdi
10.00 – 12.00	Penyampaian Pelatihan Materi 1 Workshop“Pengenalan dan Penggunaan Aplikasi Wordwall”	Joni Warta,S.Si, M.Si
13.00 – 15.30	Penyampaian Pelatihan Materi 2 Workshop“Simulasi penggunaan aplikasi wordwall dengan siswa”	Allan D. Alexander, S M.Kom.
15.30 – 16.30	Pembukaan Diskusi dan Tanya Jawab Pelatihan	Mahasiswa
16.30 – 16.45	Mengisi Form <i>posttest</i> di google form	Mahasiswa
16.45 – 17.00	Penutupan Pelatihan	Tim PKM

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2022)

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan dan monitoring penggunaan multimedia pada Sekolah Advent Anggrek telah terlaksana dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena merode pembelajaran akan semakin

interaktif dan menyenangkan karena disampaikan melalui aplikasi multimedia. Dan berdasarkan hasil pemantauan yang dilakukan maka disarankan; hasil pelatihan ini terus diimplementasikan pada saat proses belajar mengajar sehingga diharapkan akan meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak juga pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Ucapan Terima Kasih

Atas terlaksananya pelatihan ini disampaikan ucapan terimakasih kepada LPPMP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai fasilitator dan pemberi hibah pada pelaksanaan pelatihan ini. Dan mitra pengabdian kepada masyarakat yaitu Sekolah Advent Angrek

Referensi

- Arianti, A. (2019). Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *Didaktika*, 11(1), 41. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i1.161>
- Eric Kuncoro Wibowo. (2021). *Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram*. <https://www.Erickunto.Com/2020/11/Wordwall-Media-Pembelajaran-Interaktif.Html>.
- Ningrum, K. D. (2018). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V Di Sdn Manggarai 09 Pagi *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan ...*, 307–313.
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 123–144.
- Rafika Sari, Ajif Yunizar Pratama Yusuf, Khairunnisa Fadhilla Ramdhania, Muhammad Ganang Martyana, Illa Nur'aini, Syifa Rahmadhani, Renilda Filiandini, & Reghita Suryani Putri. (2022). Adaptasi Teknologi Untuk Meningkatkan Penguatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Melalui Aplikasi AKM-Kelas Berbasis Desktop dan Android. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(10), 1283–1291.
- Saprudin, Wahjoedi, & Widiati, U. (2016). Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Core Journal*, 5, 1–7.
- Sari, R., Herlawati, Nidaul Khasanah, F., & Dina Atika, P. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter* (Vol. 4, Issue 3). <http://ejournal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas>
- Sudarwanto, B. (2018). Pengaruh Sosial Ekonomi Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMPN 4 Wonosobo. *Media Manajemen Pendidikan*, 1(1), 116. <https://doi.org/10.30738/mmp.v1i1.2881>
- Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Bekasi ke Sekolah Advent Angrek - Google Maps*. (n.d.). Retrieved January 27, 2023, from <https://www.google.co.id/maps/dir/Universitas+Bhayangkara+Jakarta+Raya+Bekasi,+Jalan+Perjuangan,+RT.003%2FRW.002,+Marga+Mulya,+Kota+Bekasi,+Jawa+Barat/Sekolah+Advent+Angrek,+Jl.+Angrek+No.17,+RT.2%2FRW.12,+Rawabadak+Utara,+Kec.+Koja,+Jkt+Uta>

ra,+Daerah+Khusus+Ibukota+Jakarta+14230/@-
6.1830629,106.8715727,12z/data=!3m1!4b1!4m14!4m13!1m5!1m1!1s0x2e698fb25d78051f:0
xb25f923b2e3fb8d!2m2!1d107.0092945!2d-
6.2233554!1m5!1m1!1s0x2e6a1feb7ec72851:0x264647c89134bb96!2m2!1d106.8942917!2d-
6.1153152!3e0

Wahyudi, A., Suhartono, & Ngatman. (2013). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. 1(2), 1–7.

Yarmayani, A., & Afrila, D. (2018). Analisis Faktor Lingkungan Belajar Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 8(1), 135. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v8i1.95>