JURNAL UPI

Kanayagan
Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Seni
https://ejournal-arts.upi.edu/kanayagan/index

Wordwall Platform as a Solution to Improve Students' Contemporary Music Cognition

Zahra Reinda[1]
[1]Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
zahrareinda0910@gmail.com[1]

ABSTRACT

This community service activity was initiated by the low comprehension of twelfth-grade social studies students at SMA Kartika XIX-3 Bandung regarding Contemporary Music, which stemmed from the limited use of interactive learning media in the classroom. To address this issue, the service team implemented Wordwall-based interactive learning media to enhance the students' cognitive understanding. The implementation method employed a participatory Classroom Action Approach conducted in two cycles. The target audience of this program included the music teacher as the assisting partner and 32 students (12 males and 20 females). Data collection techniques comprised activity observation, partner response interviews, satisfaction questionnaires, and documentation, which were subsequently analyzed using a descriptive-qualitative method. The findings indicated that the transfer of science and technology through Wordwall media significantly accelerated students' cognitive understanding at the partner school. This performance improvement was concretely observed in the comparison between the results of Cycle I and Cycle II. The initial adaptation barriers and group discussion imbalances encountered in the first cycle were successfully resolved in the second cycle through improved role management among group members. The utilization of the Wordwall platform proved effective in reducing the abstractness of contemporary music materials, increasing student scores above the Minimum Mastery Criteria (KKM), and fostering students' active participation and collaborative skills during the learning process.

ARTICLE INFO

Article History:
Received: 27 Des 2025
Revised: 19 Apr 2026
Accepted: 26 Apr 2026
Publish online: 31 May 2026
Keywords:
Learning Media; Wordwall; Contemporary Music; Student Understanding
Open access
Kanayagan
is a peer-reviewed open-access journal

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas XII IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung terhadap materi Seni Musik Kontemporer akibat keterbatasan media interaktif di kelas. Guna mengatasi persoalan ini, tim pengabdi mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Wordwall untuk mendongkrak pemahaman kognitif siswa. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Tindakan Kelas secara partisipatif dalam dua siklus. Khalayak sasaran program meliputi guru seni musik selaku mitra pendamping dan 32 siswa (12 laki-laki, 20 perempuan). Teknik pengumpulan data mencakup observasi aktivitas, wawancara respons mitra, angket kepuasan, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara deskriptif-kualitatif. Hasil temuan menunjukkan bahwa transfer IPTEK melalui media Wordwall secara signifikan mampu melejitkan pemahaman kognitif siswa di sekolah mitra. Peningkatan performa terlihat konkrit pada perbandingan hasil Siklus I dan Siklus II. Hambatan adaptasi awal serta ketimpangan diskusi kelompok pada siklus pertama berhasil diatasi secara masif pada siklus kedua melalui perbaikan manajemen peran anggota kelompok. Pemanfaatan platform Wordwall ini terbukti efektif mereduksi keabstrakkan materi musik kontemporer, meningkatkan capaian nilai di atas KKM, sekaligus menumbuhkan gairah partisipasi aktif serta keterampilan kolaboratif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Wordwall; Musik Kontemporer; Pemahaman Siswa*

How to cite (APA Style)
Reinda, Z. (2026). Wordwall Platform as a Solution to Improve Students' Contemporary Music Cognition. *Kanayagan: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Seni, 1*(1), 1-12. https//doi.org/10/17509/kanayagan.v1i1.51

Peer review
This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright
2026, Zahra Reinda. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: zahrareinda0910@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan seni memiliki posisi strategis untuk meningkatkan potensi, mengembangkan kreativitas, dan mengasah keterampilan siswa, sekaligus membentuk karakter yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Secara khusus pada jenjang SMA, pendidikan seni budaya diarahkan untuk mengembangkan kepekaan, kreativitas, cita rasa estetis, etika, kesadaran sosial, kesadaran kultural, serta rasa cinta terhadap kebudayaan Indonesia (Patriani, 2022). Namun pada realitasnya, pembelajaran Seni Musik di sekolah seringkali menghadapi tantangan nyata, terutama dalam menarik minat dan meningkatkan pemahaman materi belajar siswa. Menurut Kunandar (Sari et al., 2024), pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah hal tersebut diketahui dan diingat. Siswa dengan tingkat pemahaman yang baik cenderung lebih aktif berpartisipasi, kreatif, dan bertanggung jawab dalam belajar. Sebaliknya, siswa yang kesulitan memahami materi cenderung kurang bersemangat dan meraih hasil belajar yang tidak optimal. Rendahnya pemahaman ini umumnya dipicu oleh berbagai faktor di lapangan, seperti strategi pengajaran guru yang kurang tepat, pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas, serta keterbatasan alokasi waktu pembelajaran.

Analisis situasi di sekolah mitra, yaitu SMA Kartika XIX-3 Bandung, menunjukkan kondisi yang serupa. Sekolah swasta di bawah naungan Yayasan Kartika Jaya Cabang XIX Bandung ini telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Pada sekolah mitra, mata pelajaran Seni Budaya bidang Seni Musik diberikan pada jenjang kelas XII karena keterbatasan waktu pembelajaran dan fasilitas tempat yang ada. Salah satu materi krusial yang wajib diajarkan pada fase ini adalah Musik Kontemporer. Sebagai jenis musik yang berkembang dari abad ke-20 hingga sekarang, musik kontemporer memiliki ciri khas berupa eksplorasi bunyi, kebebasan bentuk, serta komposisi yang tidak terikat oleh kaidah musik klasik maupun tradisional (Tinungki, 2009). Dalam Kurikulum Merdeka kelas XII, materi ini berfokus pada pemahaman dan apresiasi terhadap karya musik yang unik dan berbeda dari musik konvensional. Berdasarkan Silabus SMA Seni Budaya mitra, khususnya pada peminatan Seni Musik, siswa dituntut untuk mempelajari konsep, teknik berkreasi, hingga menampilkan karya musik kontemporer kreasi mereka sendiri (Ihzadila & Sukmayadi, 2021).

Karakteristik utama musik kontemporer yang terletak pada sifatnya yang eksperimental (Sadguna et al., 2023), menggunakan sumber bunyi tidak lazim, dan mendorong kebebasan berekspresi melalui berbagai media bunyi, seringkali menjadi barikade emosional dan kognitif bagi siswa. Sifat materi yang abstrak dan tidak umum ini memicu rasa bingung serta menurunkan antusiasme belajar siswa di kelas. Tanpa adanya pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif, guru di sekolah mitra akan terus menghadapi hambatan kelas yang membuat peserta didik merasa tidak nyaman dan gagal mencerna esensi materi (Badar & Bakri, 2022). Pada akhirnya, kendala-kendala ini mendegradasi pemahaman belajar siswa dan bermuara pada rendahnya tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran secara kolektif di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara mendalam yang dilakukan oleh tim pengabdi bersama guru Seni Musik serta siswa di SMA Kartika XIX-3 Bandung, ditemukan bahwa tingkat pemahaman materi musik siswa tidak merata. Masalah utama teridentifikasi di kelas XII IPS, yang menunjukkan kemampuan pemahaman musik lebih rendah dibandingkan dengan siswa kelas XII MIPA 1 dan XII MIPA 2. Rendahnya pemahaman ini berkelindan dengan beberapa masalah dalam persiapan dan proses pembelajaran guru mitra. Di sisi guru, belum tersedia modul ajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang adaptif untuk materi ini. Sementara di sisi peserta didik, motivasi belajar terpantau sangat rendah; mayoritas siswa tampak asyik berbicara dengan teman sebangkunya, bermain *handphone*, atau terburu-buru mengerjakan tugas sekadar demi menggugurkan kewajiban. Bahkan, beberapa siswa justru memanfaatkan jam pelajaran Seni Musik untuk menyelesaikan tugas dari mata pelajaran

https://doi.org/10.17509/kanayagan.v1i1.51

lain. Dampak runtunan dari situasi ini terlihat pada hasil Ujian Akhir Semester (UAS), di mana sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang kurang optimal dan berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Melihat urgensi permasalahan pada sekolah mitra tersebut, diperlukan sebuah intervensi berbasis *Instructional Design* (desain pembelajaran) yang mampu menjembatani keabstrakkan musik kontemporer dengan karakteristik generasi siswa saat ini yang lekat dengan teknologi digital. Desain pembelajaran sendiri merupakan proses merancang dan mengembangkan pengalaman belajar yang mengakomodasi kebutuhan serta tujuan pembelajaran, guna memastikan proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan bermakna (Anggraeni & Nurazizah, 2024). Guna menstimulasi keterlibatan kognitif dan afektif siswa, tim pengabdi menawarkan solusi berupa penerapan media pembelajaran interaktif. Menurut Gagne And Briggs dalam (Daniyati et al., 2023) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Platform digital konkrit yang diperkenalkan oleh tim pengabdi kepada mitra adalah Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan sebagai media pembelajaran secara intuitif, memungkinkan guru untuk membuat berbagai macam variasi latihan interaktif seperti tes, mencocokkan, anagram, dan rekreasi permainan lainnya (Waluyo Hadi et al., 2024)(Nissa & Renoningtyas, 2021). Sebagai media interaktif berbasis web yang diakses secara online, Wordwall sangat fleksibel untuk dimanfaatkan oleh guru, baik dalam kegiatan pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh (Aini & Rulviana, 2023). Melalui visualisasi yang menarik dan fitur *gamifikasi* yang disediakan Wordwall, materi musik kontemporer yang semula dianggap abstrak dapat dikemas menjadi serangkaian aktivitas interaktif yang menantang bagi siswa.

Transformasi digital yang masif di era modern secara fundamental telah mengubah lanskap pedagogis, sehingga menuntut institusi pendidikan untuk menanggalkan metode konvensional yang monoton. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pemanfaatan teknologi bukan lagi sekadar pelengkap visual, sondern instrumen utama untuk menciptakan ekosistem belajar yang berpusat pada siswa. Melalui pemanfaatan gawai dan platform berbasis web, keterbatasan ruang serta waktu di SMA Kartika XIX-3 Bandung dapat disiasati secara optimal dan efisien. Guru seni musik dituntut memiliki kecakapan digital yang mumpuni agar mampu mengemas konsep musik kontemporer yang rumit ke dalam format digital yang familier bagi generasi z. Kehadiran perangkat teknologi di ruang kelas terbukti mampu mereduksi kecemasan akademis siswa ketika berhadapan dengan notasi atau struktur bunyi yang tidak lazim. Oleh karena itu, pengenalan media digital interaktif menjadi langkah taktis untuk memicu keterlibatan kognitif secara simultan sejak awal pembelajaran dimulai (Afina & Helsa, 2025). Siswa tidak lagi memandang gawai sebagai distributor distraksi, melainkan sebagai media eksplorasi estetis yang sah dan edukatif. Melalui integrasi teknologi yang terarah, esensi merdeka belajar dapat terwujud secara nyata melalui pengalaman mengapresiasi seni yang inklusif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Pemilihan platform *Wordwall* sebagai motor penggerak dalam kegiatan pengabdian ini didasarkan pada keragaman fitur evaluasi interaktif yang didukung oleh sistem *gamifikasi* yang kuat. Elemen permainan seperti batas waktu pengoperasian, perolehan poin instan, dan papan peringkat (*leaderboard*) secara psikologis mampu memicu andrenalin positif serta motivasi intrinsik siswa (Miftah & Lamasitudju, 2022). Karakteristik musik kontemporer yang abstrak dapat divisualisasikan melalui kuis menjodohkan audio, teka-teki silang istilah musik, hingga permainan mencocokkan gaya komposisi abad ke-20. Fitur umpan balik langsung (*instant feedback*) pada platform ini memungkinkan siswa mitra segera mengetahui letak kekeliruan konseptual mereka tanpa harus menunggu koreksi manual dari guru. Fleksibilitas format permainan ini juga memberikan ruang bagi guru untuk melakukan diferensiasi konten secara praktis sesuai kecepatan belajar siswa kelas XII IPS. Aktivitas evaluasi yang semula menegangkan dan memicu kejenuhan bertransformasi menjadi kompetisi sehat yang menyenangkan dan dinantikan oleh seluruh siswa di kelas. Melalui stimuli visual dan auditori yang seimbang, memori jangka panjang siswa terhadap materi tokoh dan teknik musik kontemporer dapat terbangun dengan lebih kokoh. Alasan-alasan

https://doi.org/10.17509/kanayagan.v1i1.51

teknis inilah yang menjadikan platform berbasis web ini sebagai solusi paling adaptif untuk mengurai sumbatan pemahaman pada sekolah mitra.

Selain berfokus pada eskalasi nilai kognitif, intervensi berbasis platform digital ini dirancang untuk merekonstruksi interaksi sosial antarsiswa yang sebelumnya terfragmentasi. Fenomena siswa kelas XII IPS yang cenderung pasif dan asyik dengan gawainya sendiri dapat diarahkan menjadi kerja kelompok yang produktif melalui kuis tim. Kegiatan berkelompok yang kompetitif memaksa tiap anggota untuk saling bertukar pikiran, bernegosiasi menentukan jawaban benar, dan menekan ego pribadi demi kemenangan bersama. Keterampilan kolaboratif yang terasah melalui media ini secara tidak langsung membentuk karakter gotong royong yang selaras dengan profil pelajar Pancasila (Awaliya & Utami, 2024). Siswa yang memiliki kemampuan musik lebih tinggi dapat mengambil peran sebagai mentor sebaya bagi rekannya yang mengalami hambatan pemahaman. Komunikasi horizontal yang cair antarsiswa terbukti efektif membangun rasa aman dan nyaman di dalam ruang kelas selama jam pelajaran seni berlangsung. Pada akhir proses diskusi yang intensif ini memicu keterampilan berpikir kritis siswa ketika menganalisis ragam bunyi kontemporer yang mereka dengar. Dengan demikian, integrasi media ini memegang peranan ganda dalam meningkatkan kecerdasan intelektual sekaligus kecerdasan emosional siswa mitra secara berimbang.

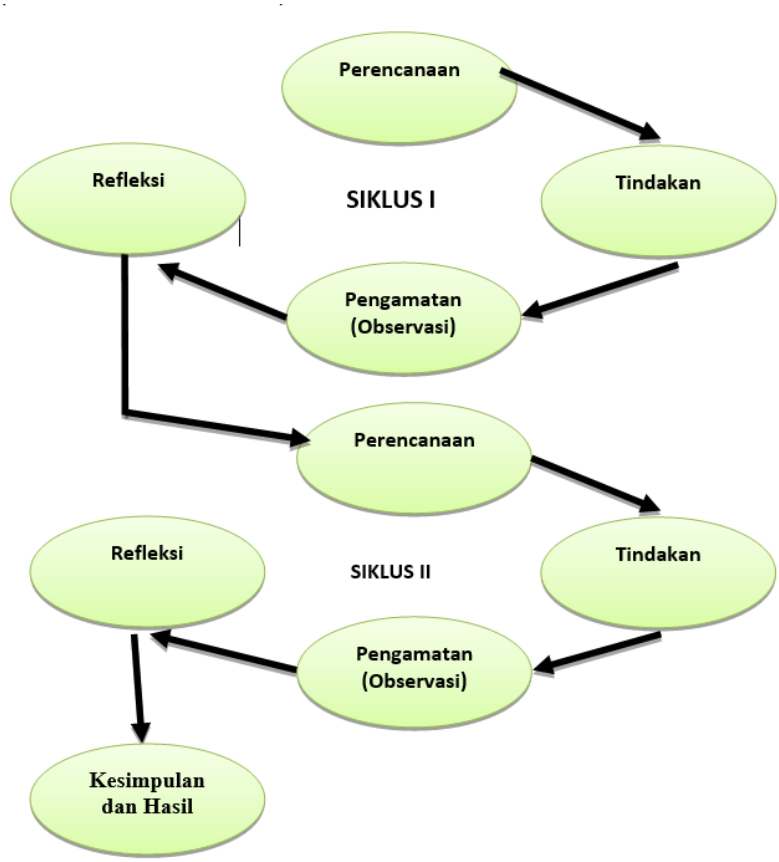
Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam pembelajaran seni musik kontemporer guna melejitkan pemahaman materi belajar siswa kelas XII IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung. Peningkatan pemahaman ini pada gilirannya diharapkan mampu merefleksikan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka secara utuh pada sekolah mitra. Pada capaian akhir fase ini, peserta didik idealnya mampu memperlihatkan dan terlibat langsung melalui pengalaman musik, menunjukkan kepekaan terhadap unsur bunyi musik, serta menghasilkan gagasan dan karya autentik dengan penguasaan musikalitas dalam berbagai konteks yang melibatkan *soft-skill* seperti konsentrasi seni lain maupun penggunaan teknologi, baik secara terencana maupun situasional (Riyadi & Budiman, 2023). Melalui program pengabdian ini, siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif, mengalami peningkatan konsentrasi, mengasah keterampilan berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, serta dapat mengeksplorasi ide kreativitas mereka dalam bermusik secara menyenangkan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan metode pendekatan kualitatif melalui rancangan Tindakan Kelas (Classroom Action Approach). Pendekatan ini bersifat memperbaiki, mendampingi, serta membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung guna memecahkan permasalahan nyata yang dihadapi oleh mitra di kelas. Model desain yang diadopsi dalam program ini adalah model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan intervensi yang saling berkesinambungan, yaitu: (1) perencanaan yang meliputi analisis kebutuhan mitra, analisis karakteristik siswa, dan penentuan capaian pembelajaran; (2) pelaksanaan tindakan; (3) pengamatan (observasi); dan (4) refleksi hasil tindakan (Nelsa, 2025).

Proses pelaksanaan program pengabdian ini dirancang dan dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri atas tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama dua jam pelajaran (2 x 45 menit). Pemilihan skema dua siklus ini didasari oleh pertimbangan untuk memberikan ruang dan waktu yang cukup bagi tim pengabdi serta guru mitra dalam mengamati perkembangan, merefleksikan kendala, dan melakukan perbaikan (fine-tuning) proses pembelajaran melalui pemanfaatan media interaktif Wordwall.

https://doi.org/10.17509/kanayagan.v1i1.51



Gambar 1. Siklus PTK Model Kurt Lewin
Sumber: Dokumentasi Penulis 2025

Secara spesifik, fokus target capaian pada masing-masing siklus dijabarkan sebagai berikut:

- **Siklus I:** Berfokus pada penguatan dan peningkatan pemahaman siswa mengenai materi pengetahuan umum serta konsep dasar musik kontemporer.
- **Siklus II:** Berfokus pada peningkatan pemahaman siswa pada ranah implementasi, yaitu materi berkreasi dan memproduksi karya musik kontemporer sederhana.

Untuk mengukur ketercapaian dan efektivitas program, tim pengabdi menggunakan ragam teknik pengumpulan data, yang meliputi:

1. **Observasi:** Mengamati jalannya proses pembelajaran, pemenuhan indikator penilaian sikap, penguasaan pengetahuan, tingkat pemahaman siswa, perolehan skor kelompok pada game Wordwall, performa nilai mandiri peserta didik, serta catatan refleksi akhir sesi.
2. **Wawancara:** Berdialog dengan guru mitra dan perwakilan siswa untuk menggali respon subjektif serta kendala teknis.
3. **Angket (Kuesioner):** Menjaring data respon dan tingkat kepuasan siswa terhadap penggunaan media Wordwall.
4. **Dokumentasi:** Mengarsipkan foto kegiatan, rekaman proses kreasi musik, dan lembar kerja siswa.

Seluruh data yang dihimpun kemudian dianalisis secara deskriptif-kualitatif dan disajikan dalam bentuk tabel, uraian naratif, diagram, serta gambar pendukung. Pada tahap akhir, tim pengabdi menarik kesimpulan menyeluruh

https://doi.org/10.17509/kanayagan.v1i1.51

dari hasil analisis data untuk melihat peta perkembangan kemampuan mitra. Untuk menjamin akuntabilitas program, validasi data disajikan guna membuktikan kelengkapan, keautentikan, dan keakuratan data yang dihimpun oleh tim pengabdi sesuai dengan realitas objektif yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan pengabdian.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Respons dan Dampak Penggunaan Media Wordwall terhadap Siswa Mitra

Sebelum pelaksanaan tindakan kelas berbasis siklus dimulai, tim pengabdi menjaring data awal mengenai persepsi dan kondisi psikologis siswa kelas XII IPS sebagai sasaran program melalui pengisian angket respons. Karakteristik siswa pada kelas mitra ini memiliki tingkat kemampuan kognitif yang sangat beragam, mulai dari siswa yang memiliki kapasitas cukup dalam menangkap esensi musik hingga siswa yang mengalami hambatan serius dalam mengonstruksi pemahaman musik kontemporer.

Berdasarkan data angket yang dihimpun pada akhir kegiatan, diperoleh gambaran konkrit mengenai dampak intervensi media interaktif terhadap dinamika belajar siswa sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Angket Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya bekerja sama dengan teman dalam kelompok belajar.	32	0
2.	Saya berdiskusi dan saling membantu dengan teman kelompok belajar	32	0
3.	Saya merasa belajar lebih mudah dalam kelompok	22	10
4.	Saya merasa lebih efektif dalam belajar kelompok	21	11
5.	Saya merasa media pembelajaran interaktif Wordwall membantu dalam memahami materi musik kontemporer	31	1
6.	Saya merasa ingin belajar lebih banyak tentang seni musik	21	11
7.	Saya merasa ingin mendapatkan nilai yang baik dalam mata pelajaran seni musik	32	0
8.	Saya merasa percaya diri dalam belajar seni musik	19	13

Sumber: Dokumen Penulis 2025

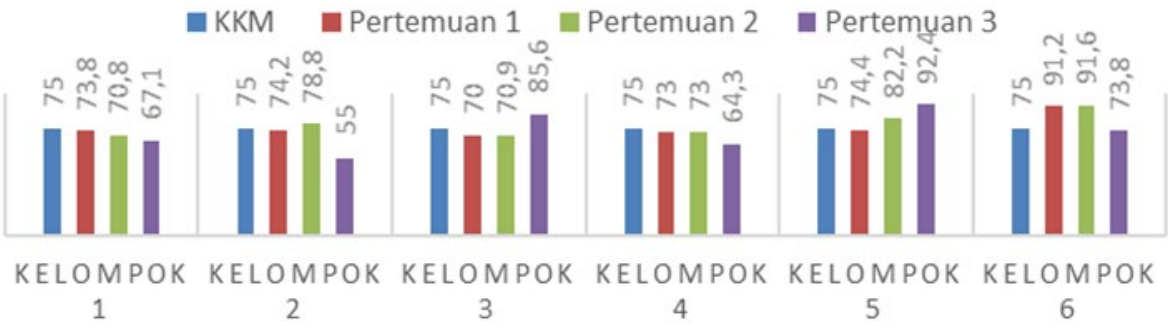
Data pada Tabel 1 mengonfirmasi bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Wordwall* berhasil menstimulasi keterampilan kolaboratif siswa kelas XII IPS secara mutlak (100% siswa menyatakan bekerja sama dan saling berdiskusi). Aktivitas gamifikasi *Wordwall* yang disajikan secara berkelompok memicu iklim kompetisi yang sehat, mendorong siswa lebih terbuka dalam berbagi informasi, serta memfasilitasi diskusi pemecahan masalah musikal bersama.

https://doi.org/10.17509/kanayagan.v1i1.51

Meskipun secara umum interaksi sosial dan kolaborasi terbentuk dengan sangat baik, aspek efektivitas kelompok menunjukkan riak evaluasi; sebanyak 11 siswa merasa belajar kelompok kurang efektif karena adanya pembagian kontribusi anggota yang belum merata. Namun dari aspek esensi media, indikator nomor 5 memberikan sinyal positif yang masif, di mana 31 dari 32 siswa menegaskan bahwa *Wordwall* sangat membantu mereka dalam menerjemahkan kerumitan materi musik kontemporer. Hambatan minor yang masih tersisa adalah rendahnya rasa percaya diri internal siswa dalam belajar seni musik (13 siswa menyatakan tidak percaya diri), yang menjadi landasan bagi tim pengabdi untuk melakukan intervensi bertahap pada tiap siklus.

Dinamika Peningkatan Pemahaman Mitra pada Siklus 1

Siklus I ditujukan sebagai tahapan intervensi awal untuk memetakan sekaligus mengurai sumbatan pemahaman siswa terhadap materi kognitif atau pengetahuan umum musik kontemporer. Aktivitas dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yang mencakup: pengenalan konsep musik kontemporer (pertemuan 1), peta perkembangan musik kontemporer di Indonesia (pertemuan 2), dan pengenalan tokoh-tokoh musik kontemporer (pertemuan 3). Fluktuasi capaian performa kelompok siswa pada Siklus I terangkum dalam diagram berikut:



Gambar 2. Gambar Diagram Siklus 1
Sumber: Dokumentasi Penulis 2025

Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa adaptasi awal siswa terhadap ekosistem digital *Wordwall* belum memberikan hasil yang merata. Kelompok 1 mengalami penurunan konstan karena kegagalan melakukan dekonstruksi terhadap kalimat tanya kuis. Kelompok 2 dan 6 terjebak pada masalah manajemen internal; kelompok 2 mengalami penurunan drastis di akhir (skor 55) akibat diskusi yang tidak berjalan dan hanya mengandalkan satu orang anggota, sementara kelompok 6 limbung pada pertemuan ketiga karena keterbatasan sumber daya manusia yang hanya diisi oleh 3 orang siswa.

Sebaliknya, kelompok 3 dan 5 menunjukkan performa impresif dengan kurva naik yang tajam karena berhasil membangun komunikasi kelompok yang solid saat mengeksekusi permainan kuis. Secara keseluruhan, hasil akhir Siklus I mengindikasikan bahwa target indikator keberhasilan pengabdian belum tercapai secara merata, sehingga tim pengabdi perlu merumuskan ulang strategi pendampingan pada siklus berikutnya.

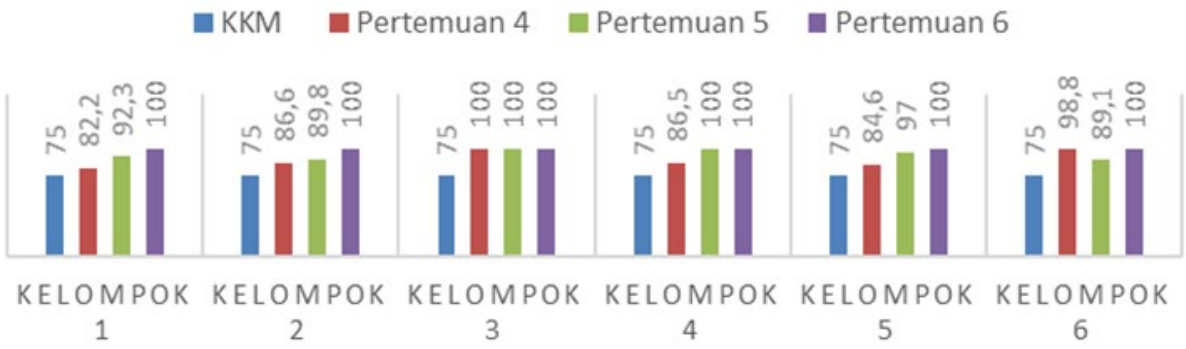
Eskalasi Kemampuan Berkreasi Mitra pada Siklus 2

Bertumpu pada hasil refleksi dan evaluasi performa kelompok di Siklus I, tim pengabdi melakukan perbaikan strategi pada Siklus II. Fokus materi ditingkatkan dari sekadar pemahaman teoretis menuju ranah aplikatif-psikomotorik, yaitu kreasi musik kontemporer. Siklus ini berjalan dalam tiga pertemuan, meliputi materi analisis

https://doi.org/10.17509/kanayagan.v1i1.51

contoh karya musik kontemporer (pertemuan 4), tinjauan sejarah dan konsep (pertemuan 5), serta teknik dan prosedur produksi karya musik kontemporer kreasi sendiri (pertemuan 6).

Guna mengatasi ketimpangan kerja kelompok pada Siklus I, tim pengabdi menerapkan kontrol kelompok yang lebih ketat, di mana setiap anggota diwajibkan memegang peran operasional secara bergantian saat kuis *Wordwall* berlangsung. Dampak perbaikan strategi tersebut ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 3. Gambar Diagram Siklus 2
Sumber: Dokumentasi Penulis 2025

Data yang tersaji pada Gambar 3 membuktikan terjadinya lompatan kompetensi yang sangat memuaskan pada Siklus II. Kelompok 1, 2, 4, dan 5 mencatatkan tren pertumbuhan nilai yang konsisten dan menyentuh angka sempurna (100) pada pertemuan pamungkas. Kelompok 3 mengukuhkan dominasinya dengan mempertahankan nilai 100 dari awal hingga akhir siklus. Kelompok 6 sempat mengalami penurunan performa di pertemuan kelima (skor 89,1) akibat kendala teknis pembagian fokus kerja, namun berhasil melakukan pemulihan performa secara masif pada pertemuan keenam dengan meraih nilai 100.

Keberhasilan kolektif ini mengonfirmasi bahwa intervensi taktis berupa pembagian peran kerja yang lebih adil di dalam kelompok mampu memicu rasa percaya diri siswa, menghilangkan kecemasan, serta menyatukan persepsi mereka dalam menjawab instrumen asesmen interaktif yang disediakan.

Pembahasan Hasil Intervensi Pengabdian

Kemampuan memahami pada dasarnya merupakan pilar kognitif fundamental yang wajib dikuasai oleh siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Gustalia & Setiyawati, 2023). Parameter keberhasilan pemahaman tersebut ditandai oleh kesanggupan siswa untuk menguraikan kembali materi pembelajaran, mengolah data audio-visual, serta merespons pertanyaan evaluasi dengan akurasi tinggi. Karakteristik materi musik kontemporer yang sarat akan kebebasan bentuk, eksplorasi bunyi non-konvensional, dan sifat abstrak menuntut adanya media penjelas yang akomodatif. Melalui kegiatan pengabdian ini, pemanfaatan platform *Wordwall* terbukti efektif bertindak sebagai jembatan kognitif bagi siswa kelas XII IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung.

Integrasi platform teknologi ini tidak hanya mengubah teks materi yang kaku menjadi visualisasi visual yang interaktif, melainkan juga menyentuh aspek afektif siswa melalui skema *gamifikasi*. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran gamifikasi (Shaliha & Fakhzikril, 2022) (Ariani, 2020) (Marisa et al., 2020) dimana terdapat pola kerja berbasis *game* dan dapat memotivasi melakukan tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah. Pada Siklus I, proses transfer pengetahuan sempat mengalami hambatan berupa ketidaksiapan adaptasi

https://doi.org/10.17509/kanayagan.v1i1.51

siswa dan ketimpangan interaksi internal kelompok. Hal ini sejalan dengan teori bahwa efektivitas media digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan lingkungan belajar dan kejelasan strategi implementasi di ruang kelas.

Namun, ketika masuk pada Siklus II, langkah perbaikan berupa penataan regulasi kerja kelompok dan optimalisasi umpan balik visual dari *Wordwall* berhasil mengubah dinamika kelas secara radikal. Siswa yang pada observasi awal cenderung pasif, asyik bermain *handphone* sendiri, dan tidak percaya diri, bertransformasi menjadi pembelajar yang aktif, fokus, dan kompetitif.

Keberhasilan capaian nilai kelompok yang menyentuh skor maksimal (100) pada akhir siklus II mengindikasikan bahwa pemahaman konsep siswa telah matang. Dampak jangka panjang dari intervensi pengabdian ini adalah tercapainya target esensial dari Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Seni Musik, di mana siswa kelas mitra tidak sekadar menguasai teori, melainkan mampu mengasah *soft-skill* teknologi, meningkatkan konsentrasi belajar, menumbuhkan kepekaan estetik terhadap unsur bunyi kontemporer, serta membangun gairah kreativitas yang autentik (Riyadi & Budiman, 2023).

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada implementasi media pembelajaran interaktif *Wordwall* ini terbukti efektif dalam mendongkrak pemahaman siswa kelas XII IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung pada mata pelajaran Seni Musik, khususnya materi musik kontemporer. Berdasarkan dinamika pelaksanaan, pada Siklus I proses transfer IPTEK sempat menghadapi hambatan berupa fase adaptasi awal siswa terhadap ekosistem digital dan pola kerja kelompok, sehingga capaian belajar belum merata sepenuhnya.

Namun, setelah dilakukan perbaikan strategi intervensi yang berbasis pada hasil refleksi bersama guru mitra, pelaksanaan Siklus II menunjukkan eskalasi performa yang sangat signifikan. Seluruh kelompok berhasil melampaui standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan dominasi capaian skor maksimal (100). Lebih dari sekadar peningkatan nilai kognitif, integrasi *Wordwall* mampu mentransformasi atmosfer kelas menjadi lebih hidup, ditandai dengan antusiasme yang tinggi, partisipasi aktif, serta penguatan keterampilan kolaboratif dan diskusi yang solid antar-anggota kelompok siswa mitra.

Melalui pendekatan diferensiasi konten dan proses yang diadopsi selama pemanfaatan media *Wordwall* pada mata pelajaran Seni Musik ini, program pengabdian masyarakat memberikan dampak nyata (*impact*) yang komprehensif bagi ekosistem sekolah mitra, antara lain:

1. Dampak Keadilan dan Inklusivitas Belajar (*Student-Centered Environment*)

Penerimaan Mutlak Peserta Didik: Melalui variasi kuis *Wordwall*, seluruh siswa dengan berbagai latar belakang kemampuan akademis merasa diterima dalam proses belajar tanpa adanya diskriminasi kognitif; Apresiasi Keberagaman Karakteristik: Perbedaan kecepatan belajar antar-siswa tidak lagi menjadi hambatan, melainkan dihargai sebagai dinamika kelompok. Hal ini menumbuhkan rasa aman, nyaman, dan memicu harapan positif bagi pertumbuhan mental kreatif siswa; Keadilan Sosial Tradisional: Tercipta keadilan yang nyata di ruang kelas serta hubungan kerja sama yang setara dan harmonis antara peserta didik dengan guru mitra; Kebutuhan belajar unik dari masing-masing siswa dapat difasilitasi dan dipenuhi secara utuh.

2. Dampak Profesionalisme Guru Mitra (*Teacher Professional Growth*)

Efektivitas Manajemen Kelas: Guru musik di sekolah mitra kini dapat bekerja secara lebih efektif, terukur, dan efisien di dalam mengelola dinamika kelas yang heterogen; Peningkatan Kapasitas Kepemimpinan: Kegiatan ini berhasil melejitkan kemampuan guru mitra sebagai pemimpin pembelajaran (*instructional leader*) yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital; Eskalasi Kreativitas dan Keberanian Pedagogis: Guru mitra menjadi jauh

https://doi.org/10.17509/kanayagan.v1i1.51

lebih kreatif, percaya diri, dan berani untuk mengeksplorasi serta menerapkan berbagai strategi pembelajaran inovatif yang berbeda di masa mendatang.

Meskipun kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap eskalasi pemahaman kognitif siswa mitra, tim pengabdi menyadari adanya beberapa keterbatasan yang melingkupi pelaksanaan program ini. Keterbatasan tersebut antara lain:

1. Keterbatasan Ranah Kompetensi (Fokus Kognitif): Intervensi media interaktif *Wordwall* dalam program ini masih terbatas pada upaya penguatan pemahaman konseptual dan teoretis (ranah kognitif) siswa terhadap materi musik kontemporer. Program belum menyentuh ranah psikomotorik atau praktik musikal secara mendalam, seperti kemampuan eksplorasi bunyi mandiri, teknik produksi, serta penciptaan karya musik kontemporer kreasi sendiri secara riil di luar ekosistem digital.

2. Ketergantungan pada Infrastruktur Digital dan Daya Dukung Gawai: Efektivitas visualisasi dan fitur *gamifikasi* pada platform *Wordwall* sangat bergantung pada stabilitas jaringan internet sekolah serta spesifikasi gawai yang dimiliki oleh siswa mitra. Hambatan teknis berskala kecil, seperti adanya jeda (*lag*) atau kendala memori pada perangkat beberapa siswa di awal Siklus I, sempat menjadi faktor pereduksi konsentrasi yang memengaruhi kecepatan kelompok dalam merespons kuis.

3. Batasan Durasi dan Lokus Kegiatan: Kegiatan pengabdian ini terikat pada alokasi waktu yang terbatas (2 x 45 menit per pertemuan) dan keterbatasan fasilitas tempat di sekolah mitra. Selain itu, subjek sasaran program hanya berfokus pada satu kelas, yaitu kelas XII IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung, sehingga generalisasi hasil mengenai efektivitas media ini terhadap program keahlian lain (seperti kelas MIPA) atau pada sekolah dengan karakteristik sosiologis yang berbeda masih memerlukan kajian lebih lanjut.

Saran

Demi menjaga keberlanjutan (*sustainability*) dampak positif dari program pengabdian ini, tim pengabdi merumuskan beberapa rekomendasi konkrit bagi para pemangku kepentingan: 1) Bagi Guru Pendidik: Diharapkan secara konsisten menyusun Modul Ajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terstruktur, adaptif, dan selaras dengan karakteristik siswa. 2) Bagi Pihak Manajemen Sekolah: Disarankan untuk terus berkomitmen dalam menyediakan, merawat, dan mengembangkan sarana prasarana penunjang pembelajaran digital, seperti kestabilan jaringan internet, proyektor di tiap ruang kelas, serta perangkat komputer yang layak dan memadai; Bagi Pelaksana Pengabdian Selanjutnya: Mengingat program ini baru menyentuh ranah pemahaman kognitif-konseptual materi musik kontemporer, tim pengabdi selanjutnya disarankan untuk memperluas jangkauan intervensi ke ranah psikomotorik atau praktik musikal secara langsung, seperti kemampuan eksplorasi bunyi mandiri, proses penciptaan karya musik kontemporer yang autentik, hingga aspek interpretasi dan apresiasi estetis. Hal ini penting agar output pembelajaran seni musik yang diperoleh siswa menjadi lebih menyeluruh, utuh, dan kontekstual.

PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

https://doi.org/10.17509/kanayagan.v1i1.51

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN (AI)

Selama penyusunan naskah ini, penulis menggunakan Gemini dengan tujuan untuk menyunting tata bahasa. Setelah menggunakan alat tersebut, penulis meninjau, menyunting ulang, dan mengambil tanggung jawab penuh atas isi keakuratan, serta orisinalitas dari publikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Afina, I., & Helsa, Y. (2025). Peran Media Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa SD. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, *15*(1), 51–60.

Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 8.1*, *8*(1), 1038–1049.

Anggraeni, S. A., & Nurazizah, S. (2024). Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, *3*(5), 5548–5562. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13204

Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, *3*(2), 144–149. https://doi.org/10.21009/JPI.032.09

Awaliya, T. P., & Utami, R. D. (2024). Strengthening the gotong royong character of elementary school students through cooperative learning. *Inovasi Kurikulum*, *21*(3), 1763–1780. https://doi.org/10.17509/jik.v21i3.73624

Badar, N., & Bakri, A. (2022). Strateg Pembelajaran dengan Model Pendekatan pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama agar Tercapainya Tujuan Pendidikan. *Jurnal JBES: Journal of Biology Education and Sciences*, *2*(2), 1–15.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Gustalia, B. B., & Setiyawati, E. (2023). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Perubahan Wujud Zat di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(2), 1575–1583.

Ihzadila, A. M., & Sukmayadi, Y. (2021). Pembelajaran Musik Kontemporer secara Daring di SMA Negeri 19 Bandung. *Swara: Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, *1*(2), 1–8.

Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, *5*(3), 219. https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490

Miftah, & Lamasitudju, C. A. (2022). Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, *10*(1), 75–84.

Nelsa, N. (2025). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kurt Lewin untuk Meningkatkan Minat Belajar Seni Budaya Siswa SMA Negeri 13 Makassar. *Nuansa Journal of Arts and Design*, *9*(1), 9–15.

https://doi.org/10.17509/kanayagan.v1i1.51

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *3*(5), 2854–2860. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880

Patriani, R. (2022). Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Memahami Konsep dan Teknik Berkreasi Musik Kontemporer melalui Metode Tutor Sebaya Kelas XII MIPA 1. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *1*(1), 563–570.

Riyadi, L., & Budiman, N. (2023). Capaian Pembelajaran Seni Musik Pada Kurikulum Merdeka Sebagai Wujud Merdeka Belajar. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, *5*(1), 40–50. https://doi.org/10.24036/musikolastika.v5i1.104

Sadguna, I. G. M. I., Mahardika, K. D., & Sudiana, I. N. (2023). Musik Eksperimental: Angkep Wilang. *PROMUSIKA*, *11*(1), 10–18. https://doi.org/10.24821/promusika.v11i1.8823

Sari, F. A., Rahman, N. H. Abd., & Shahrun, M. (2024). Analisis Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPK ST. Maria Maumere. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(2), 313–338. https://doi.org/10.62383/hardik.v1i2.566

Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, *19*(1), 79–86. https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608

Tinungki, Y. C. (2009). Musik Kontemporer. *Jurnal Jaffray*, *7*(2), 49. https://doi.org/10.25278/jj71.v7i2.25

Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, *14*(2), 466–473. https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570