

## Sosialisasi Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Di STKIP Pangeran Antasari

Nur Tri Julia<sup>1</sup>, Tesi Kumalasari<sup>2</sup>, Weni Widya Asriati<sup>3</sup>, Yanti Maranatha<sup>4</sup>, Delima Septi Haposan Hutajulu<sup>5</sup>, Zulfi Maulida<sup>6</sup>, Siti Maisyarah Hasibuan<sup>7</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Matematika, STKIP Pangeran Antasari ([Nurrij30@gmail.com](mailto:Nurrij30@gmail.com))

<sup>4,5,6</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Pangeran Antasari

<sup>7</sup> Pendidikan Vokasional Desain Fashion, STKIP Pangeran Antasari

---

### Article Info:

#### Article history:

Received Date: 02/01/2025

Accepted Date: 05/01/2025

Published Date: 20/01/2025

---

#### Keywords:

Wordwall;  
Media Pembelajaran Digital;  
STKIP Pangeran Antasari.

---

### ABSTRACT

A prospective professional educator must be able to keep up with developments in the current technological era, because technology is very important for various fields. Digital-based learning can make learning more enjoyable for students. For this reason, STKIP Pangeran Antasari needs a workshop that teaches students how to use the wordwall website to create digital learning media. In this service, the material is presented by the speaker. A theoretical explanation about wordwalls was given by the speaker before the participants carried out direct practical activities. Theoretical explanations are provided via PowerPoint slides shown by the presenter, and hands-on practical activities are carried out where participants use the device and follow specific steps for using the wordwall. The result is that teachers have learned about the latest ways to use interactive learning media. They can now use Wordwall to create their own teaching materials, media, or evaluation tools.

*This is a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)*

---

### Corresponding Author:

Nur Tri Julia  
STKIP Pangeran Antasari  
[Nurrij30@gmail.com](mailto:Nurrij30@gmail.com)

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam era digital, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah paradigma pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran yang menjanjikan adalah penggunaan platform edukasi interaktif seperti Wordwall. Wordwall adalah platform edukasi online yang menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti permainan, kuis, dan aktivitas lainnya, untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran Wordwall merupakan salah satu aplikasi digital yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi (Nuraida, et all, 2022).

Penggunaan Wordwall dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif. Pemanfaatan platform edukasi seperti wordwall yang merupakan cara untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Bagi siswa sekolah mengaplikasi digital sudah tidak asing lagi, rata-rata siswa telah dapat menggunakan dan mengaplikasikannya, namun agar siswa tidak memanfaatkan aplikasi digital yang tanpa manfaat maka perlu dikenalkan dengan aplikasi digital yang dapat digunakan sebagai media edukasi (Silaban, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian Gandasari & Pramudiani (2021) menyatakan bahwa terdapat pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bojong Rawalumbu VI.

Hasil penelitian Akbar & Hadi (2023) menyatakan bahwa terdapat pengaruh media wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. Dan penelitian Dotutinggi, et all (2023) menyatakan bahwa penggunaan media game edukasi Wordwall dapat mempengaruhi minat belajar siswa, terbukti dari hasil angket sebagai pretest dalam penggunaan media game edukasi wordwall dan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar, maka dari itu game edukasi wordwall sangat bermanfaat dan berpengaruh besar pada peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran.

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman calon guru tentang penggunaan wordwall dalam pembelajaran, membantu guru menciptakan media interaktif yang menarik bagi siswa, dan mendorong inovasi dalam metode pembelajaran berbasis digital. Hasil pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran dan membantu guru dan pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **BAHAN DAN METODE**

### **Bahan**

Program pengabdian kepada masyarakat ini sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan, dimana guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan. *Wordwall* hadir sebagai salah satu solusi media pembelajaran berbasis game yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Namun masih banyak guru yang belum memahami cara memanfaatkannya secara optimal. Oleh karena itu, sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan pelatihan kepada calon pendidik dalam mengimplementasikan *Wordwall* secara efektif.

### **Metode**

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan teknik ceramah, dimana pemateri mempresentasikan materi melalui PowerPoint dan demonstrasi langsung kepada para calon pendidik tentang pengenalan fitur, penggunaan aplikasi dan pemanfaatan wordwall dalam pembelajaran. Lalu pemateri melakukan diskusi dan praktik, dimana dalam kegiatan ini pemateri memberikan kesempatan pada para calon pendidik untuk mempraktikkan langsung secara mandiri di laptop atau handphone masing-masing aplikasi wordwall.

Pemateri melakukan pendampingan kepada peserta dalam mencoba fitur-fitur *Wordwall*, dan melakukan simulasi penggunaan *Wordwall* dalam kelas. Selain itu, kegiatan ini juga menyediakan sesi tanya jawab agar peserta dapat memahami kendala dalam penggunaan *Wordwall*. Kemudian pemateri memberikan tugas kepada peserta untuk membuat satu permainan *Wordwall* dan memberikan feedback serta rekomendasi untuk perbaikan dan pemanfaatan *Wordwall* lebih lanjut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

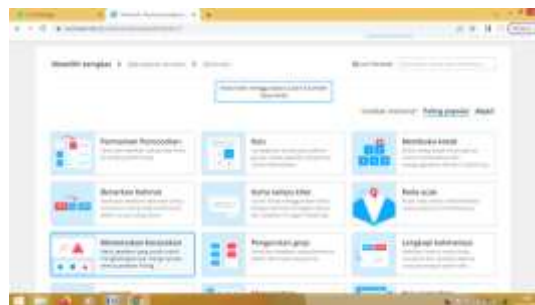
Kegiatan sosialisasi dilakukan dalam bentuk pemaparan materi, diskusi, simulasi, dan tanya jawab. Sebelum materi disampaikan, peserta pelatihan bermain kuis untuk memberikan sedikit gambaran tentang materi yang ingin disampaikan, yang ternyata para peserta belum pernah melihat kuis dalam bentuk ini sebelumnya. Tujuan dari materi yang diberikan adalah untuk meningkatkan pemahaman guru tentang konsep dan praktik pembelajar.



*Gambar 1. Kegiatan pemaparan materi wordwall*

Aplikasi wordwall berbasis online ini memiliki kelebihan:

1. Aplikasi Wordwall ini tersedia banyak template yang dapat dipilih oleh guru menyesuaikan pula dengan materi yang akan diajarkan.
2. Terdapat pilihan Basic dengan pilihan 5 buah template atau thema.
3. Aplikasi Wordwall tidak berbayar untuk 4x penggunaan dalam satu akun.
4. Permainan yang sudah dibuat atau di desai guru bisa langsung di Share melalui tautan, bisa dikirimkan melalui Whatsapp, atau Google Classroom, Telegram, Email dan aplikasi chatting yang mendukung lainnya.
5. Template atau permainan yang sudah dirancang jugadapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga bisa di print dan memudahkan peserta didik untuk mengulas kembali tanpa adanya smart phone.
6. Tersedia pula berbagai macam permainan yang ditawarkan oleh software pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti *Crossword*, *Quiz*, *Find the Match*, *Missing Word*, *Random Wheel*, *Random cards*, *True or False*, *Whack-a-mole*, *Match up*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, *Ballon pop*, dan *Gameshow Quiz*.



*Gambar 2. Template yang tersedia di app wordwall*

Selain pemaparan materi teori, juga dilakukan simuliasi mengenai media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall. Para calon pendidik, kemudian mencoba simuliasi tersebut secara mandiri didampingi oleh para peneliti.



Gambar 3. Simulasi para calon pendidik dalam menggunakan wordwall

Setelah pelatihan, semua calon pendidik sudah tahu cara menggunakan website Wordwall dan dapat menggunakannya untuk membuat media pembelajaran mereka sendiri. Ini adalah hasil yang baik karena pelatihan ini memberi calon peserta didik lebih banyak pengetahuan yang dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran mereka sendiri.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari hasil kegiatan sosialisasi menunjukkan bahwa tidak semua para calon pendidik tidak memahami cara menggunakan website Wordwall sebagai media pembelajaran digital. Wordwall adalah aplikasi yang bermanfaat bagi guru dan siswa karena fleksibel, menarik, berbagai template, interaktif, dan meningkatkan kreativitas. Website Wordwall juga dapat membantu guru membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan sosialisasi dan kelebihan-kelebihan dari penggunaan wordwall tersebut, rata-rata para calon pendidik menyatakan bahwa mereka senang dan tertarik dengan Wordwall sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan di kelas.

### Saran

1. Pastikan setiap sesi pelatihan lebih banyak praktik daripada teori agar peserta lebih cepat memahami.
2. Kolaborasi dengan komunitas pendidikan atau dinas pendidikan untuk memperluas jangkauan peserta.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Ketua STKIP Pangeran Antasari yang sudah memberikan kesempatan kepada narasumber untuk kegiatan sosialisasi penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran. Tak lupa pula kami ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sehingga kegiatan ini terlaksana dengan baik.

## REFERENSI

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653-1660.
- Azahra, Z., Rizal, & Hiola, K. (2024). Pemanfaatan Edugame Wordwall untuk Meningkatkan Minat

- Belajar Matematika Siswa. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(6), 1000-1004.
- Dotutinggi, M., Zees, A. & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *DIKMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 363-368.
- Ermawasari, & Desyandri. (2024). Pemanfaatan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 29 Muaro . *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 102 - 110.
- Gandasari, P. & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689- 3696.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, 10 (4), 1306-1314.
- Hartutik & Aprilia, R. (2024). Pengembangan *Wordwall* : Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33-43.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 140-147.
- Nuraida, E. M., dkk. (2022). Sosialisasi Penggunaan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Aktualisasi Guru MGMP Matematika Rayon 2 Di MTsN 2 Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1-9.
- Nurammida, N., Nizarrahmadi, N., & Yolanda, A. (2024). The Effectiveness Of Wordwall Game As Media To Teach Students English Vocabulary Mastery Of Eighth Grade. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 4(03), 283–292.
- Nurbadriyah, F., Darmawan, P., & Wardani, M. A. K. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Mengatasi Keragaman Gaya Belajar Siswa untuk Memenuhi Target Kurikulum. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(11), 1091–1096.
- Putri, H. E., dkk. (2023). Sosialisasi Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Digital kepada Guru di UPTD SDN Purwamekar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 1(3), 165-173.
- Silaban, P. J., dkk. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat*, 2(1b), 431-435.
- Widiastuti, L., I Wayan Lasmawan, & I Wayan Kertih. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 563-572.