

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Wordwall

Indri Mawarni¹, Dewi Hairuunnisa Br Manik², Juli Suci Mulia³, Rahma Mustika Sarah⁴, Nur Tri Julia⁵, Weni Widya Asriati⁶, Tesi Kumalasari⁷ Amir Danis⁸, Siti Rahmadani Siregar⁹, Siti Maisyarah Hasibuan¹⁰,
Dichi Akbar Wahyudi¹¹
STKIP Pangeran Antasari, indrimawarni13@email.com

Article Info:

Article history:

Received Date: 22/05/2026
Accepted Date: 23/05/2026
Published Date: 25/05/2026

Keywords:

Wordwall;
Media Pembelajaran Interaktif;
Pelatihan Guru;
Kompetensi Digital;
Teknologi Pendidikan.

ABSTRACT

With the advancement of digital technology in education, teachers must possess the ability to create learning experiences that are innovative, interactive, and aligned with the needs of 21st-century students. However, digital limitations remain a barrier to the development of technology-based learning media. This community service initiative aimed to enhance teachers' skills in creating interactive learning media using the Wordwall application. The program incorporated hands-on practice, mentoring, outcome evaluation, and training sessions. Participants included primary and secondary school teachers from various subject areas. The results indicated that participants gained a better understanding of interactive learning media concepts and became proficient in creating Wordwall-based media ready for classroom use. Throughout the training, participants demonstrated high enthusiasm and provided positive feedback. Wordwall is considered an effective alternative for learning media, as it boosts student learning motivation and encourages active participation. Consequently, this initiative successfully improved teachers' digital competencies and fostered a learning environment that is more interactive, creative, and student-centered.

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

Corresponding Author:

Indri Mawarni
STKIP Pangeran Antasari
indrimawarni13@email.com

PENDAHULUAN

Paradigma pendidikan telah berubah sebagai akibat dari transformasi digital dalam dunia pendidikan. Ini telah mendorong pergeseran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran yang lebih interaktif, berkolaborasi, dan berpusat pada siswa. Teknologi informasi telah berkembang menjadi komponen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, bukan hanya sebagai pelengkap proses pembelajaran. Salah satu kemampuan yang dibutuhkan guru untuk mengatasi tantangan pendidikan abad ke-21 adalah kemampuan untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi (Kempa et al., 2026). Penggunaan aplikasi digital sebagai media pembelajaran memungkinkan pembelajaran yang interaktif. Siswa sekolah menengah umumnya sudah menggunakan aplikasi digital, tetapi mereka harus dikenalkan agar mereka dapat menggunakannya dengan baik. Siswa akan lebih tertarik mengikuti pelajaran dan menjadikannya lebih interaktif. Jika tidak diberikan, siswa akan bosan karena pembelajaran selalu berpusat pada guru dan tidak ada ruang untuk kreativitas siswa. Diharapkan bahwa kegiatan pengabdian ini akan membuat proses pembelajaran lebih efisien dan efektif, dan siswa akan lebih banyak menggunakan aplikasi digital dalam proses pembelajaran (Sahanata, 2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat kelas lebih menarik adalah dengan menggunakan teknologi. Sebagai fasilitator

pembelajaran, guru harus mampu menerapkan teknologi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna (Raibowo, 2024). Teknologi harus dimasukkan ke dalam dunia pendidikan di era digital yang semakin maju. Proses belajar-mengajar harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang dapat mendukung efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Untuk membuat suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan generasi siswa saat ini, guru dan tenaga pendidik harus dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis digital. Wordwall adalah salah satu media digital yang paling populer saat ini. Ini menawarkan berbagai jenis aktivitas interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, roda keberuntungan, pencocokan kata, dan permainan yang dapat disesuaikan dengan materi ajar (Raibowo, 2024).

Wordwall adalah platform digital yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif. Aplikasi ini menyediakan berbagai template untuk membuat kuis, permainan, teka-teki, pencocokan pasangan, roda keberuntungan, dan aktivitas pembelajaran lainnya. Wordwall memungkinkan guru membuat lingkungan belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa. (Febri Haswan et al., 2025). Menurut beberapa penelitian dan kegiatan pengabdian, Wordwall dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, partisipasi siswa, dan efektivitas pembelajaran karena memasukkan elemen gamifikasi ke dalam kegiatan belajar. Selain itu, Wordwall mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang rumit. (Sari, 2025). Hasil observasi awal dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum pernah mengikuti pelatihan khusus tentang pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pelatihan yang membantu guru merancang media pembelajaran interaktif yang kreatif, sesuai dengan karakteristik materi ajar, serta mudah diterapkan dalam proses pembelajaran sehari-hari. Media pembelajaran interaktif adalah kemajuan teknologi pendidikan yang menyajikan konten seperti teks, gambar, audio, dan permainan edukatif. Berbeda dengan media satu arah, siswa memiliki kesempatan untuk merespon secara langsung, dan respons ini mengatur alur pembelajaran. Media ini meningkatkan partisipasi aktif siswa dan pemahaman materi sekaligus mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan emosional mereka. Pembelajaran yang hanya bergantung pada teks yang tidak bergerak cenderung menurunkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar (Raibowo, 2024). Media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran, membuat pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami, dan tujuan pendidikan dapat dicapai dengan efektif dan efisien. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang yang menerima pesan sehingga mereka dapat memahaminya dengan baik. Media audio-visual sering digunakan dalam pembelajaran karena dapat dilihat, diraba, dirasakan, dan didengar. Media interaktif juga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa karena Genially memiliki gambar dan cerita yang menarik, sehingga siswa tidak bosan dalam pelajaran (Mulyani, 2023).

Meskipun media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat, ada beberapa masalah yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah ketersediaan infrastruktur dan akses yang merata ke teknologi yang diperlukan. Tidak semua tempat pendidikan memiliki akses yang cukup untuk perangkat dan koneksi internet yang diperlukan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif. Akses yang tidak memadai dapat menyebabkan perbedaan dalam pembelajaran antara siswa dengan akses teknologi dan yang tidak. Selain itu, sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran interaktif digunakan tidak hanya sebagai pengganti pengajaran langsung oleh guru, tetapi juga sebagai bagian yang terintegrasi dari strategi pembelajaran yang ada (Kinter & Sherman, n.d.). Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang sebagai upaya nyata dari tim pengabdian untuk mengatasi perbedaan antara kemungkinan teknologi pembelajaran dan keterampilan yang dimiliki guru di lapangan. Tim PKM menyadari bahwa pelaksanaan Kurikulum Merdeka sangat bergantung pada kemampuan guru untuk memberikan pelajaran yang menarik, kontekstual, dan bijak memanfaatkan teknologi baru. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogis guru secara merata, tim merencanakan untuk mengadakan pelatihan yang berfokus pada penggunaan Wordwall, alat yang sederhana namun memiliki dampak besar. Tujuan tim PKM untuk kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang media pembelajaran interaktif sebagai alternatif untuk meningkatkan literasi digital. Selain itu, kegiatan ini memperkenalkan Wordwall, salah satu aplikasi pembelajaran yang sangat baik untuk digunakan dari berbagai bidang pembelajaran. Kegiatan ini mengajak guru untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis game. Karena materi dan soal-soal diberikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik, diharapkan motivasi belajar siswa akan meningkat. Jika guru dapat secara mandiri membuat dan membuat media pembelajaran interaktif sendiri, maka literasi digital mereka meningkat. Literasi digital yang lebih baik ini akan berdampak positif pada keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar siswa di sekolah akan memiliki dampak yang signifikan terhadap perubahan sistem pendidikan nasional untuk kedepannya menjadi semakin baik.

BAHAN DAN METODE

Bahan

Bahan utama yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan ajar yang mendukung pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall. Perangkat keras yang digunakan termasuk laptop atau komputer setiap peserta, smartphone untuk membantu menguji media yang telah dibuat, dan jaringan internet yang memadai selama kegiatan berlangsung.

Alat yang digunakan adalah Wordwall, aplikasi berbasis web, yang berfungsi sebagai media utama untuk membuat pembelajaran interaktif. Selain itu, Microsoft PowerPoint digunakan untuk membuat materi pelatihan dan Google Forms untuk mengumpulkan umpan balik peserta. Aplikasi peramban, seperti Google Chrome atau Microsoft Edge, juga digunakan.

Pengenalan konsep media pembelajaran interaktif, manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran, pengenalan fitur Wordwall, pembuatan berbagai jenis permainan edukatif (Matching Pairs, Quiz, Random Wheel, Group Sort, Open the Box, Maze Chase, dan Whack-a-Mole), pengaturan skor dan waktu, metode untuk membagikan media kepada siswa melalui tautan dan QR Code, dan bagaimana Wordwall dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan partisipatif (*participatory training*), yang menggabungkan praktik langsung, diskusi, pendampingan, evaluasi, dan ceramah. Metode ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk tidak hanya mempelajari konsep, tetapi juga belajar membuat media pembelajaran berbasis Wordwall secara langsung.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi:

- Analisis kebutuhan peserta.
- Penyusunan materi pelatihan.
- Penyediaan perangkat pendukung.
- Koordinasi dengan pihak perguruan tinggi.

b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Materi yang diberikan meliputi:

- Konsep media pembelajaran interaktif.
- Pengenalan aplikasi Wordwall.
- Pembuatan akun Wordwall.
- Pembuatan aktivitas pembelajaran.
- Pengaturan evaluasi dan penilaian.
- Publikasi dan penggunaan media dalam kelas.

c. Tahap Pendampingan

Untuk memastikan bahwa setiap peserta dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dibuat, pendampingan dilakukan selama praktik berlangsung. Tim pengabdian memberikan umpan balik tentang desain media, kualitas soal, template, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

d. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui:

- Observasi keterlibatan peserta.
- Penilaian hasil produk Wordwall.
- Angket kepuasan peserta.

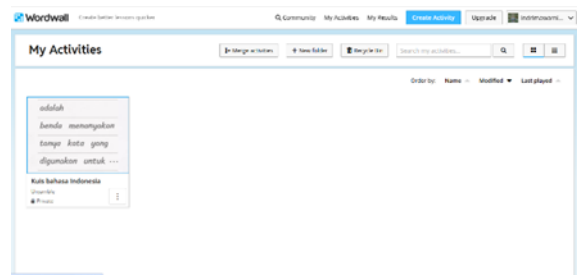
- Refleksi kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi dapat dilakukan melalui presentasi materi, diskusi, simulasi, dan tanya jawab. Sebelum materi disampaikan, peserta pelatihan bermain kuis untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang topik yang akan dibahas. Sepertinya mereka belum pernah melihat kuis dalam bentuk ini sebelumnya. Materi yang ditawarkan dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang konsep dan praktik siswa (Julia et al., 2025).

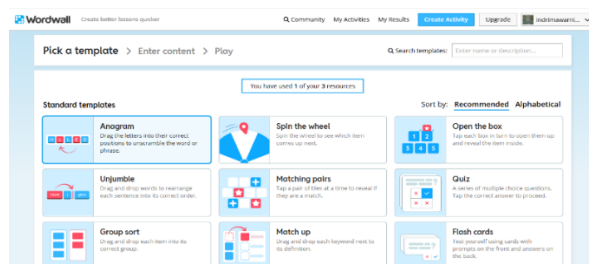
Kegiatan dimulai dengan registrasi peserta, pembukaan, dan penjelasan tujuan kegiatan. Selanjutnya, materi diberikan menggunakan media pembelajaran digital. Sejak awal kegiatan, peserta tampak sangat antusias. Hal ini ditunjukkan oleh banyaknya pertanyaan tentang penggunaan Wordwall pada berbagai subjek. Selanjutnya peserta melakukan praktik mandiri menggunakan laptop masing-masing dengan pendampingan dari tim pengabdian.

Pada awalnya, peserta dikenalkan dengan tampilan utama Wordwall. Tampilan ini memiliki berbagai menu yang memungkinkan mereka membuat aktivitas baru (membuat aktivitas), mengelola media yang telah mereka buat, dan mengakses berbagai template permainan. Fasilitas ini memudahkan guru membuat media pembelajaran tanpa harus belajar pemrograman. Peserta dapat dengan cepat mengikuti setiap tahapan pelatihan berkat antarmuka yang mudah digunakan dan mudah dipahami.



Gambar 1.1

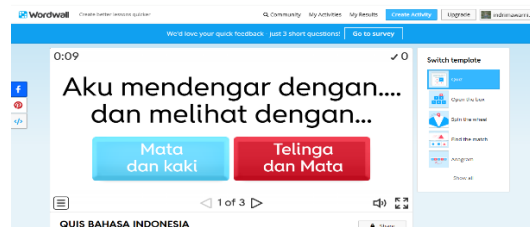
Peserta kemudian memilih template yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mulai membuat media pembelajaran. Peserta menggunakan berbagai template, termasuk Quiz, Match Up, Random Wheel, Find the Match, Maze Chase, dan Wordsearch. Masing-masing template memiliki fitur khusus yang memungkinkannya disesuaikan dengan materi, keahlian dasar, dan demografi siswa. Keberagaman template ini memungkinkan guru menyajikan pembelajaran yang lebih variatif dan mengurangi kejenuhan siswa selama proses belajar.



Gambar 2.1

Hasil praktik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta berhasil membuat media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu. Media ini mencakup materi, latihan soal, dan aktivitas evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif sehingga menjadikannya pengalaman belajar yang lebih menarik. Produk yang dikembangkan juga menunjukkan bahwa peserta telah memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan elemen visual, audio, dan video ke dalam pembelajaran mereka.

Selama kegiatan pendampingan, tim pengabdian memberikan saran dan nasihat tentang cara membuat soal, memilih template yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan mengatur durasi dan tingkat kesulitan permainan. Metode ini meningkatkan kualitas media yang dibuat, yang membuatnya lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, peserta memperoleh kemampuan untuk membagikan media melalui tautan, atau link, dan kode QR, sehingga media pembelajaran dapat dengan mudah diakses melalui berbagai perangkat digital.



Gambar 3.1

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa Wordwall adalah platform pembelajaran digital yang fleksibel, mudah digunakan, dan relevan untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dengan berbagai fitur interaktifnya, guru memiliki kesempatan untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan berfokus pada keterlibatan siswa.

Semua peserta pelatihan sekarang tahu cara menggunakan Wordwall dan membuat media pembelajaran mereka sendiri. Ini adalah hasil yang bagus karena pelatihan ini memberi mereka lebih banyak pengetahuan yang dapat mereka gunakan di kelas mereka sendiri.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall bagi mahasiswa STKIP Pangeran Antasari telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu membuat media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai fitur Wordwall serta memahami penerapannya dalam proses pembelajaran. Tingginya antusiasme peserta dan hasil angket kepuasan mengindikasikan bahwa pelatihan memberikan manfaat positif dalam meningkatkan kompetensi digital calon pendidik. Wordwall terbukti menjadi media pembelajaran yang mudah digunakan, menarik, dan efektif untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan guna mendukung pengembangan kompetensi digital pendidik di era teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada seluruh tim pelaksana atas komitmen, kerja sama, dan kontribusi mereka selama proses dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Kami juga berterima kasih kepada semua orang yang telah memberikan bantuan dalam menjalankan program ini. Penulis berharap kegiatan pengabdian ini dapat membantu guru menjadi lebih baik dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Ini akan memungkinkan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif yang berfokus pada partisipasi siswa.

REFERENSI

- Febri Haswan, Ahmad Mualif, Helpi Nopriandi, Nofri Wandi Al-Hafiz, & Aprizal. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Menggunakan Wordwall. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 116–123. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i1.4234
- Julia, N. T., Kumalasari, T., Asriati, W. W., Maranatha, Y., Septi, D., & Hutajulu, H. (2025). *Sosialisasi Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Di STKIP Pangeran Antasari*. 02(01), 57–61.
- Kempa, T., Sopacua, J., & Souhoka, R. (2026). Pelatihan Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Menumbuhkan Literasi Digital di Era Pendidikan Berbasis Teknologi. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 7(2), 634–641. <https://doi.org/10.63447/jpni.v7i2.1817>
- Kinter, M., & Sherman, N. E. (n.d.). *Dampak Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan*(2023)
- Mulyani, S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 14(2), 55–64.
- Raibowo, S. (2024). *Pelatihan Menjadi Guru Kreatif Dengan Pembuatan Media Pembelajaran*. 4, 286–294.
- Sahanata, M. (2022). Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat SEBAGAI SARANA MENCIPTAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21.
- Sari, M. P. (2025). *Pendampingan Belajar Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) pada materi SPLDV dengan media wordwall*. 3(2), 94–101.