



Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dan Menarik Menggunakan Wordwall

Sudianto^{1*}, Rohim Isnain Septian Wibowo²

¹ Universitas Majalengka, Indonesia

² SMK Manbaul Ulum Cirebon, Indonesia

*Korespondensi: ✉ sudianto@unma.ac.id

Abstract

The development of technology in the field of education has created opportunities for educators to design more interactive and engaging learning media. One platform that can be utilized is Wordwall, a digital tool that enables teachers to create various types of quizzes, educational games, and other interactive activities. This community service program aims to enhance the skills of prospective mathematics teachers in using Wordwall as an innovative learning medium, thereby increasing student motivation and engagement in the learning process. The implementation methods of this program include training, mentoring, and hands-on practice in designing and applying Wordwall-based learning media. The primary target of this program is prospective mathematics teachers at Universitas Majalengka who seek to develop more dynamic and enjoyable teaching methods. The results of this program indicate that the training participants were able to integrate Wordwall into their teaching, showing a significant improvement in creativity and teaching effectiveness. Moreover, the use of Wordwall has proven to increase students' interest in learning due to its interactive and game-based nature.

Keywords: Wordwall, interactive learning media, educational technology

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah membuka peluang bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall, sebuah alat berbasis digital yang memungkinkan guru untuk merancang berbagai jenis kuis, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif lainnya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan calon guru matematika dalam menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran inovatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung dalam pembuatan serta penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall. Sasaran utama kegiatan ini adalah calon guru matematika di Universitas Majalengka yang ingin mengembangkan metode pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan mampu mengintegrasikan Wordwall dalam pembelajaran mereka, dengan peningkatan signifikan dalam kreativitas serta efektivitas pengajaran. Selain itu, penggunaan Wordwall terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa karena sifatnya yang interaktif dan berbasis permainan.

Kata Kunci: Wordwall, media pembelajaran interaktif, teknologi pendidikan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan tersebut adalah Wordwall, sebuah aplikasi berbasis

web yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis kuis, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif lainnya. Platform ini menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan pencocokan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Matitaputty *et al*, 2023; Sari *at al*, 2023). Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa, sehingga membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik (Anggrainy, 2024)

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Majalengka tidak hanya dituntut untuk menguasai konsep-konsep matematika secara mendalam, tetapi juga mampu mengajarkannya dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil observasi terhadap beberapa mahasiswa menunjukkan bahwa banyak di antara mereka menemukan kesulitan dalam merancang materi pembelajaran yang efektif. Padahal penyampaian yang baik sangat berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang diajarkan. Kesulitan ini umumnya disebabkan oleh kurangnya pengalaman dalam menyusun strategi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, mahasiswa calon guru matematika perlu diberikan lebih banyak kesempatan untuk mengembangkan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran interaktif dan menarik agar mampu menyampaikan konsep matematika yang abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa, yaitu salah satunya melalui pelatihan wordwall.

Wordwall adalah sebuah platform daring yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif lainnya. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif (Herta, 2023). Wordwall memiliki berbagai kelebihan dalam pembelajaran, diantaranya yaitu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui kegiatan interaktif, kemudahan dalam penggunaan yang menawarkan berbagai template yang beragam dan memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi sesuai kebutuhan. Selain itu, Wordwall menawarkan fleksibilitas dalam pembelajaran karena dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik. Wordwall membantu menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta mendorong kreativitas dan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi. Kelebihan-kelebihan ini menjadikan Wordwall sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mayer (2009), penggunaan elemen visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dengan lebih efektif dibandingkan penyampaian secara verbal saja. Hal ini menunjukkan pentingnya penguasaan alat dan media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan elemen visual ke dalam materi ajar. Nissa & Renoningtyas (2021) menemukan bahwa penerapan Wordwall dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, Wordwall juga efektif dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga membantu guru dalam memenuhi target kurikulum melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi (Nurbadriyah *et al.*, 2024).

Berdasarkan uraian diatas tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan dan melatih mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Majalengka dalam memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini bertujuan untuk (1) meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan Wordwall untuk

menyusun materi pembelajaran matematika yang interaktif dan visual, (2) membantu mahasiswa dalam mengembangkan materi ajar yang dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang abstrak, (3) menyediakan alat dan teknik yang dapat diterapkan dalam pengajaran mereka di masa depan, sejalan dengan tuntutan pendidikan digital saat ini. Oleh karena itu, program pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan matematika di Universitas Majalengka melalui pemanfaatan Wordwall.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi calon guru matematika di Universitas Majalengka dalam menggunakan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Pelatihan dilaksanakan pada bulan Januari 2024 selama 3 pertemuan, dengan total durasi 12 jam. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung dalam pembuatan serta penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall yaitu melalui beberapa tahapan sebagai berikut

1. Analisis kebutuhan

Tahap awal melibatkan identifikasi kebutuhan dan pemahaman mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran serta kendala yang dihadapi.

2. Perencanaan Pelatihan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, disusun materi pelatihan yang mencakup pengenalan aplikasi Wordwall, teknik pembuatan media pembelajaran interaktif, dan strategi implementasi dalam proses pembelajaran.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Peserta diberikan kesempatan untuk membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall

4. Evaluasi dan Refleksi

Setelah pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengukur peningkatan kompetensi mahasiswa dan efektivitas penggunaan Wordwall dalam pembelajaran. Metode evaluasi meliputi angket, observasi kelas, dan wawancara dengan calon guru matematika. Hasil evaluasi digunakan untuk refleksi dan perbaikan program pelatihan di masa mendatang, sesuai dengan pendekatan yang dianjurkan dalam penelitian terkait.

Dengan mengikuti tahapan tersebut, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi interaktif seperti Wordwall.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan guru. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta hanya mengenal media pembelajaran konvensional seperti buku, teks dan presentasi PowerPoint. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mampu membuat berbagai jenis kuis, teka-teki, dan permainan edukatif berbasis Wordwall yang sesuai dengan kurikulum

matematika. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman calon guru mengenai penggunaan Wordwall. Sebelum pelatihan, hanya 35% peserta yang memahami konsep dan fitur utama Wordwall, sedangkan setelah pelatihan, angka tersebut meningkat menjadi 85%. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan kompetensi calon pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif (Putri & Sari, 2021; Hsieh, 2017).

Selama pelatihan, peserta diajarkan berbagai fitur yang ditawarkan oleh Wordwall, seperti pembuatan kuis, teka-teki, dan permainan interaktif. Mereka sangat antusias dalam mencoba berbagai template yang tersedia, yang memungkinkan mereka untuk menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Umpan balik dari peserta menunjukkan bahwa 90% dari mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Wordwall setelah pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Sari et al., 2021).



Gambar 1 Pelaksanaan kegiatan pelatihan Wordwall

Selain peningkatan kompetensi teknis, pelatihan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas calon guru dalam merancang pembelajaran matematika. Peserta didorong untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Beberapa peserta berhasil mengintegrasikan Wordwall dengan strategi pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) dan pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*), yang terbukti meningkatkan motivasi siswa (Rahman et al., 2022).

Evaluasi terhadap efektivitas pelatihan dilakukan melalui angket kepuasan peserta dan observasi langsung selama sesi praktik. Sebanyak 90% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, 80% peserta menyatakan kesiapan mereka untuk menerapkan Wordwall dalam praktik mengajar mereka di masa depan. Dengan demikian

secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Wordwall. Dengan adanya peningkatan kompetensi ini, diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan keterampilan calon guru matematika dalam menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ke depan, perlu diadakan pelatihan lanjutan untuk memperkenalkan alat dan teknologi pembelajaran lainnya. Selain itu, diperlukan evaluasi berkala untuk menilai efektivitas penggunaan Wordwall dalam pembelajaran serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikannya. Dengan demikian, pelatihan yang diberikan dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan nyata di lapangan, sehingga kualitas pembelajaran semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrainy, S. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 105-109.
- Herta, N., Nopus, B.C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T.Y. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Seminar Nasional Paedagoria, Universitas Muhammadiyah Mataram, Vol. 3, pp 527-532
- Hsieh, P. (2017). The effects of game-based learning on students' motivation and learning outcomes. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(2), 1-12.
- Matitaputty, J.K., Kailuhu, J.S., Sahupala, S., & Manakane. S.E., 2023. Pelatihan Penggunaan E-Learning Platform Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT Pada Guru SMP Negeri 8 Ambon. *Jurnal BUDIMAS*, 5(2), pp 1-10
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- 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), 2470–2477. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- 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. <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1091-1096>
- Putri, A. D., & Sari, M. (2021). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Matematika: Studi pada Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 33-48.
- Rahman, T., Yusuf, M., & Lestari, R. (2022). Penggunaan *Game-Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 87-102.

- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(April), 195–199.
- Sari, R.E., Fitria L., & Tarisa, V. 2023. Studi Literatur Tentang Penggunaan Media Web Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), pp 37-49