ABDIMAS Lectura
FADIKSI-Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru
Volume: 3 Nomor: 3.
Oktober 2025
E-ISSN: -

Sosialisasi Penggunaan *Wordwall* Untuk Pembelajaran Interaktif di SMA Advent Pekanbaru

Al Khudri Sembiring[1], Rahmat Ramadansur[2] , Marta Dinata[3], Abdul Rohman Wali[4], Reswita[5]
[1,2,3,5]Universitas Lancang Kuning, Indonesia
[4]Politeknik Negeri Sriwijaya, Indonesia
* alkhudri.sembiring@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Advent Pekanbaru melalui penerapan *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. Salah satu tantangan yang dihadapi di sekolah ini adalah masih rendahnya pemanfaatan media digital dalam proses belajar-mengajar, di mana sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan teknologi interaktif dan siswa cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung.Melalui pelatihan *wordwall*, guru diberikan pendampingan dalam membuat berbagai aktivitas pembelajaran seperti kuis, permainan, dan latihan interaktif yang menarik. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu pretest untuk mengukur pemahaman awal guru, sosialisasi konsep pembelajaran interaktif, *workshop* pembuatan media *wordwall*, pendampingan praktik, serta posttest untuk mengevaluasi hasil pelatihan.Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi *wordwall* serta meningkatnya motivasi mereka dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. *Wordwall* membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di SMA Advent Pekanbaru.

Kata Kunci : Sosialisasi, *Wordwall,* Pembelajaran Interaktif.

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the quality of learning at Pekanbaru Adventist High School through the implementation of *Wordwall* as an interactive learning medium. One of the challenges faced at this school is the low utilization of digital media in the teaching and learning process, with most teachers unfamiliar with interactive technology and students tending to be passive during lessons. Through *Wordwall* training, teachers were provided with guidance in creating various learning activities such as quizzes, games, and

Correspondence: Al Khudri Sembiring; Email: alkhudri.sembiring@gmail.com

engaging interactive exercises. The activity was implemented through several stages: a pre-test to measure teachers' initial understanding, socialization of the interactive learning concept, a *Wordwall* media creation workshop, practical mentoring, and a post-test to evaluate the training's outcomes. The results of the activity showed an increase in teachers' understanding of the use of the Wordwall application and their increased motivation to integrate digital media into the learning process. *Wordwall* helped teachers create a more active, enjoyable, and student-centered learning environment. Thus, this training contributed to improving the effectiveness and quality of learning at Pekanbaru Adventist High School.
Keywords: *Socialization, Wordwall, Interactive Learning.*

PENDAHULUAN

Transformasi pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada peserta didik dalam proses penyampaian materi, agar pembelajaran menjadi lebih relevan, menarik, dan efektif sesuai dengan tuntutan zaman. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh guru, khususnya di SMA Advent Pekanbaru, adalah rendahnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar, sehingga potensi teknologi belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas cenderung bersifat satu arah, minim variasi media, dan pemanfaatan teknologi yang belum optimal, sehingga interaksi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar menjadi kurang maksimal.

Wordwall merupakan salah satu platform pembelajaran digital interaktif yang memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang berbagai aktivitas pembelajaran menarik, seperti kuis, permainan mencocokkan pasangan, dan teka-teki silang, yang dapat disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, serta tingkat kemampuan siswa guna meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Aplikasi ini mendukung pembelajaran berbasis *audio-visual* dan dapat digunakan baik secara daring maupun luring, sehingga menjadikannya alat yang fleksibel dan efektif untuk mendorong partisipasi aktif siswa.

Correspondence: Al Khudri Sembiring; Email: alkhudri.sembiring@gmail.com

Penelitian terdahulu (Mulyatiningsih, 2011; Sinaga & Soesanto, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep secara signifikan. Namun, masih banyak guru yang belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam mengoperasikan aplikasi ini. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi dan pelatihan penggunaan *Wordwall* menjadi penting untuk menjembatani kesenjangan *digital* dan pedagogi yang ada di sekolah.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru dalam mengintegrasikan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat membangun kesadaran guru terhadap pentingnya pembelajaran berbasis teknologi serta memberikan solusi konkret untuk mengatasi kendala dalam penyampaian materi pelajaran yang monoton dan kurang menarik bagi siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif melalui sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan intensif terhadap guru-guru di SMA Advent Pekanbaru. Pelaksanaan kegiatan mengacu pada model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).* Model ini dipilih karena bersifat sistematis, terstruktur, dan fleksibel, sehingga sesuai digunakan dalam kegiatan pelatihan yang bertujuan meningkatkan kompetensi guru. Menurut Branch (2009), model *ADDIE* memungkinkan setiap tahap dikembangkan secara logis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil, sehingga efektivitas program pelatihan dapat terukur dengan baik. Model ini juga banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital karena mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta dan konteks pembelajaran (Mulyatiningsih, 2011).

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan penyebaran kuesioner awal (*pre-test*) untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman guru terhadap media pembelajaran interaktif, khususnya *Wordwall.* Hasil analisis menjadi dasar dalam merancang program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan guru di sekolah mitra.

Correspondence: Al Khudri Sembiring; Email: alkhudri.sembiring@gmail.com

Tahap desain dan pengembangan meliputi penyusunan materi pelatihan berbasis kebutuhan mitra, yang mencakup pengenalan aplikasi *Wordwall*, strategi pemanfaatannya dalam pembelajaran, serta pembuatan kuis interaktif sesuai bidang studi. Pada tahap ini, materi dirancang agar aplikatif dan mudah diterapkan oleh guru dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Tahap implementasi dilaksanakan secara luring selama satu hari penuh, terdiri atas dua sesi utama. Sesi pertama berupa sosialisasi dan diskusi mengenai konsep pembelajaran interaktif serta fitur-fitur *Wordwall*. Sesi kedua merupakan *workshop* praktik langsung, di mana peserta diarahkan untuk membuat akun Wordwall, memilih *template* aktivitas, dan mendesain media pembelajaran berbasis konten mata pelajaran. Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian memberikan pendampingan teknis langsung agar setiap peserta dapat menguasai langkah-langkah penggunaan aplikasi secara mandiri.

Setelah kegiatan utama selesai, dilakukan tahap pendampingan lanjutan bagi guru yang membutuhkan bantuan tambahan. Pendampingan dilakukan melalui dua mekanisme, yaitu: (1) Bimbingan individu dan kelompok kecil secara daring menggunakan *platform* komunikasi *(WhatsApp dan Google Meet)* untuk membantu mengatasi kendala teknis dalam penerapan Wordwall, dan (2) *Monitoring* implementasi selama dua minggu setelah pelatihan untuk memastikan aplikasi benar-benar diterapkan di kelas. Pendampingan lanjutan ini penting untuk mempertahankan hasil pelatihan, sebagaimana disampaikan oleh Guskey (2002), bahwa pelatihan guru akan lebih berdampak jika disertai tindak lanjut yang berkelanjutan dan berbasis kebutuhan praktis di lapangan.

Tahap evaluasi dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui kuesioner *pre-test* dan *post-test* guna mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Evaluasi kualitatif diperoleh melalui observasi partisipatif selama sesi workshop dan umpan balik terbuka dari peserta mengenai efektivitas kegiatan. Dengan pendekatan ini, kegiatan pengabdian diharapkan mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kapasitas guru dalam

Correspondence: Al Khudri Sembiring; Email: alkhudri.sembiring@gmail.com

mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi *Wordwall* untuk pembelajaran interaktif di SMA Advent Pekanbaru memberikan hasil yang positif dan relevan dengan tujuan kegiatan. Pelatihan diikuti oleh sekitar 25 guru dari berbagai mata pelajaran dan dilaksanakan selama satu hari penuh dengan dua sesi utama, yakni pemaparan materi dan praktik langsung. Pada sesi awal, peserta diperkenalkan pada konsep pembelajaran interaktif serta fitur-fitur *Wordwall*. Sesi berikutnya berfokus pada praktik, di mana peserta membuat akun *Wordwall*, memilih *template* aktivitas, dan mendesain kuis sesuai bidang studinya.

Hasil evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan motivasi guru terhadap penggunaan *media digital.* Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum familiar dengan *Wordwall* dan hanya beberapa yang pernah menggunakan media berbasis teknologi. Setelah pelatihan, tingkat pemahaman teknis guru meningkat dari rata-rata 60% menjadi 85%, sementara motivasi untuk menggunakan media interaktif dalam pembelajaran meningkat dari 70% menjadi 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Mulyatiningsih, 2011).

Dampak konkret dari pelatihan terlihat pada implementasi pembelajaran di kelas beberapa minggu setelah kegiatan. Misalnya, guru Biologi menggunakan *Wordwall* untuk topik *Sistem Pencernaan Manusia* melalui kuis "Tebak Organ" yang menggabungkan gambar dan deskripsi fungsi organ tubuh. Guru Bahasa Inggris memanfaatkan fitur *Match Up* untuk memperkuat penguasaan kosakata, sedangkan guru Matematika menggunakan *Game Show Quiz* untuk latihan soal aritmetika dasar. Aktivitas-aktivitas ini mendorong keterlibatan aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi melalui pendekatan visual dan interaktif.

Correspondence: Al Khudri Sembiring; Email: alkhudri.sembiring@gmail.com

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias dan fokus saat pembelajaran menggunakan *Wordwall* dibandingkan metode konvensional. Hal ini memperkuat temuan Permana & Kasriman (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang dinamis dan menyenangkan. Selain itu, guru juga melaporkan peningkatan dalam kemampuan mereka mendesain media ajar digital dan menyesuaikan kegiatan belajar sesuai kebutuhan siswa.

Walaupun demikian, beberapa kendala teknis tetap ditemukan, seperti keterbatasan jaringan internet dan perangkat belajar yang belum merata. Untuk menanggulangi hal tersebut, tim pelaksana menyediakan sesi pendampingan lanjutan secara daring melalui *WhatsApp* dan *Google Meet* selama dua minggu setelah pelatihan. Pendampingan ini membantu guru mengatasi kendala teknis dan memastikan *Wordwall* dapat diterapkan secara konsisten di kelas. Menurut Guskey (2002), keberlanjutan pelatihan dan tindak lanjut pendampingan sangat penting agar perubahan praktik mengajar benar-benar terjadi di lapangan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan *Wordwall* berperan penting dalam meningkatkan kompetensi digital guru serta mendorong penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Sinaga & Soesanto (2022) yang menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat memperkuat kedisiplinan dan tanggung jawab belajar siswa dalam pembelajaran daring maupun luring.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan *Wordwall* untuk pembelajaran interaktif di SMA Advent Pekanbaru berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar. Melalui pendekatan *workshop* dan praktik langsung, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai media interaktif, tetapi juga mampu mempraktikkan pembuatan dan penggunaan *Wordwall* secara mandiri. Evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan

Correspondence: Al Khudri Sembiring; Email: alkhudri.sembiring@gmail.com

signifikan dalam hal pemahaman teknis, motivasi, serta kesiapan guru untuk mengimplementasikan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajaran di kelas. *Wordwall* terbukti menjadi media yang efektif dan fleksibel untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

Meskipun hasil kegiatan menunjukkan keberhasilan dalam aspek *transfer* pengetahuan dan keterampilan, beberapa tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet masih perlu mendapatkan perhatian dalam pelaksanaan selanjutnya. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan serupa dilanjutkan dalam bentuk pendampingan berkelanjutan, baik melalui pelatihan lanjutan maupun forum diskusi daring sebagai bentuk dukungan teknis bagi guru. Selain itu, sekolah perlu mendorong penggunaan media pembelajaran digital secara lebih luas dengan menyediakan fasilitas pendukung yang memadai. Partisipasi aktif guru dalam mengeksplorasi dan menerapkan *Wordwall* secara konsisten diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

REFERENSI

Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh *Problem Based Learning* berbantuan media YouTube terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829

Arsyad, S., et al. (2019). Factors hindering Indonesian lecturers from publishing articles in reputable international journals. *Journal on English as a Foreign Language*, 9(1), 42–70.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.

Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3–4), 381–391. https://doi.org/10.1080/135406002100000512

Hasan, M., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.

Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas penerapan aplikasi Linktree dan Wordwall terhadap motivasi intrinsik siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225.

Correspondence: Al Khudri Sembiring; Email: alkhudri.sembiring@gmail.com

Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.

Ratna, Y. (2018). Pengembangan media video pembelajaran untuk siswa kelas X pada kompetensi membuat garnish sayuran di SMKN 6 Yogyakarta. *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta.

Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya membangun kedisiplinan melalui media Wordwall dalam pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857.

Sufanti, M. (2012). *Strategi Pengajaran Bahasa Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Wagstaff, J. M. (1999). *Teaching Reading and Writing with Word Walls*. Scholastic Inc.

Yuliana, S., & Hakim, A. (2020). Asuhan keperawatan pada ibu nifas primipara dengan sectio caesarea di RSUD Dr. H. Abdul Moeloek Bandar Lampung. *Jurnal Kesehatan STIKES Panti Kosala*. https://ejurnal.stikespantikosala.ac.id/

Correspondence: Al Khudri Sembiring; Email: alkhudri.sembiring@gmail.com