

---

**PELATIHAN PEMBUATAN *WORDWALL* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI DOSEN DAN MAHASISWA  
UNIVERSITAS AL WASHLIYAH LABUHANBATU**

**Jeni Sukmal<sup>1</sup>, Midrawati Hasibuan<sup>2</sup>, Fauzi Ahmad Syawaluddin<sup>3</sup>, Nursalimah<sup>4\*</sup>,  
Syahrul Budiman<sup>5</sup>, Rina Asriani Levianti<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Al Washliyah, Rantauprapat, Indonesia

email : [jenisukamal7@gmail.com](mailto:jenisukamal7@gmail.com)<sup>1</sup>, [midrawati986@gmail.com](mailto:midrawati986@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[fauziahmadsyawaluddin@gmail.com](mailto:fauziahmadsyawaluddin@gmail.com)<sup>3</sup>, [nursalimah848@gmail.com](mailto:nursalimah848@gmail.com)<sup>4\*</sup>,  
[syahrulbudiman@gmail.com](mailto:syahrulbudiman@gmail.com)<sup>5</sup>, [rinaasrianilevianti@gmail.com](mailto:rinaasrianilevianti@gmail.com)<sup>6</sup>

**Abstrak:** Media sangat berpengaruh terhadap kegiatan proses belajar mengajar dengan media yang menarik sangat membantu para mahasiswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan dalam hal ini penggunaan media *wordwall.net* salah satu bahan ajar interaktif yang sangat banyak fitur tampilan yang akan digunakan. Di era digital yang serba teknologi ini di haruskan setiap dosen harus terus mengupgrade diri dalam penyampaian materi ajar dengan pemanfaatan media yang menarik. Sehingga mahasiswa lebih mudah memahami dan tertarik untuk memperhatikan dan menyimak apa yang disampaikan oleh seorang dosen tersebut. Pada kegiatan ini penggunaan *wordwall* sebagai media interaktif untuk penyampaian materi dengan tujuan agar sumber informasi tersampaikan dan wawasan akan lebih luas dengan menggabungkan berbagai unsur atau media dalam penjelasannya. sebagai pendekatan dalam pembelajaran untuk membentuk motivasi belajar baru pada mahasiswa. Dosen harus terus mengembangkan profesinya dalam bidang pengajaran, penelitian dan pengabdian. Pengajaran yang dilakukan harus terus di inovasi menggunakan media teknologi digital. Dengan hasil observasi diperoleh dengan sebanyak 87% dengan sangat senang, 10 % senang, 3% cukup senang dan tidang senang menjawab tidak ada. Dengan memanfaatkan media ataupun situs online maka selain pembelajaran dengan tampilan menarik juga dapat membantu para dosen dalam mengefektifkan waktu.

**Kata Kunci:** Media, *Wordwall*, Interaktif, Teknologi, Pembelajaran

**Abstract:** *Media is very influential on the teaching and learning process activities with interesting media which really helps students to pay attention to the material being presented, in this case the use of wordwall.net media, one of the interactive teaching materials which has many display features that will be used. In this digital era that is all about technology, every lecturer must continue to upgrade themselves in delivering teaching material by using interesting media. So that students understand more easily and are interested in paying attention and listening to what the lecturer is saying. In this activity, wordwall is used as an interactive medium for delivering material with the aim of conveying information sources and broadening insight by combining various elements or media in the explanation. as an approach to learning to form new learning motivation in students. Lecturers must continue to develop their profession in the fields of teaching, research and service. The teaching carried out must continue to be innovated using digital technology media. The observation results showed that 87% were very happy, 10% were happy, 3% were quite happy and those who were not happy answered none. By utilizing online media or sites, apart from providing attractive learning, it can also help lecturers save their time.*

**Keywords:** *Media, Wordwall, Interactive, Technology, Learning*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi pada kehidupan sehari-hari, khususnya di bidang pendidikan. Dimana setiap orang dituntut untuk harus memiliki pendidikan yang mencakup intelektual yang tinggi serta keterampilan pada diri setiap individu tersebut. Di dunia perguruan tinggi khususnya tenaga pengajar dalam hal ini dosen semua harus bisa memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media interaktif, dimana sesuai dengan tri darma perguruan tinggi yakni pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Sehingga dalam pengajaran yang mengasikkan dan efektif ternyata sangat membutuhkan keahlian untuk membuat suatu materi yang akan disampaikan dalam tampilan yang menarik. Berdasarkan hakikatnya dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sebagai sarana dalam penyampaian pesan bagi mahasiswa/i dan bahkan pendidik tersebut (Afifah et al., 2023).

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan pendidik dengan mahasiswa/i dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada pembelajaran yang disampaikan berhasil atau tidak hal yang utama mempengaruhi yakni pendidik dalam hal penyampaian materi dengan suasana yang mengasikkan dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran yang tidak jenuh dan membosankan. Sebagai dosen kita harus menyadari bahwa perubahan itu dapat terjadi dari penyampaian yang disampaikan kepada mahasiswa/i, hal yang harus tertanam dalam diri kita yakni kita sebagai ujung tombak pendidikan yang lebih baik (Wulandari et al., 2023).

Pendidikan akan terus berkembang setiap saat maka dari hal tersebut setiap dosen harus dapat mengikuti perkembangan pendidikan di era digital saat ini, dalam hal pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media interaktif (Nurillahwaty, 2022) sebagai penyampaian materi yang akan disalurkan dengan efektif karena membantu dalam meningkatkan motivasi dan konsentrasi dalam pembelajaran (Suarmini & Gede Nurjaya, 2023). Inovasi media presentasi interaktif sangat membantu dalam pendukung kegiatan proses pembelajaran (Amalia et al., 2024). Dipelatihan saat ini yakni dengan menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi dengan template yang sangat bervariasi sehingga membantu dalam pembuatan media interaktif yang diinginkan (Fadhillah Akbar & Sofian Hadi, 2023).

Media interaktif dengan memanfaatkan teknologi harus kita manfaatkan karena teknologi merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan yang berlangsung dalam dunia Pendidikan diperlukan kreatifitas oleh pendidik (Hasriadi, 2022). Maka dari itu. sudah sepantasnya pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang sangat membantu dalam penyampaian materi (Nento et al., 2023). Tujuan pembelajaran dengan suasana menyenangkan, sehingga dapat terciptanya pendidikan yang lebih baik dan maju untuk pendidikan Indonesia khususnya Universitas Al Washliyah Labuhanbatu. (Nurillahwaty, 2022). Penggunaan aplikasi *wordwall* dalam media pembelajaran sangat banyak fitur yang terkandung didalamnya, diantaranya tebak kata, susun kata, dan quis-quis serta pemahaman dalam bentuk game yang didalamnya dapat kita manfaatkan skor hasil yang diperoleh. Inovasi yang kita gunakan dengan konsep-konsep materi yang akan kita sampaikan sangat membantu dan alur yang begitu mudah dipahami (Aidah Nur, 2022). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mempengaruhi etika kita dimasyarakat (Azizah et al., 2022).

Wilayah universitas Al Washliyah terletak di Labuhanbatu dengan kota Rantauprapat yang masih dalam tahap perkembangan dalam hal tridharma khususnya pengajaran, karena masih banyak mahasiswa/i yang kuliah di universitas ini berasal dari pedesaan sehingga perlu dalam penyampaian materi dengan memanfaatkan teknologi termasuk dalam pembuatan media interaktif, sehingga mahasiswa/i tersebut termotivasi untuk terus mengembangkan diri (Muhammad Said, 2022). Dengan pemanfaatan ini diharapkan dapat membantu dosen dan membuat suasana belajar yang tidak membosankan (Rukmana Eko Saputri et al., 2023). pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai suatu perangkat lunak yang tersusun dari penggabungan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif untuk tujuan pengajaran (Anas, 2024). Secara umum kelebihanannya yakni kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, serta waktu yang efisien (Tambunan et al., 2022)

## 2. Metode



**Gambar 1.** Diagram Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

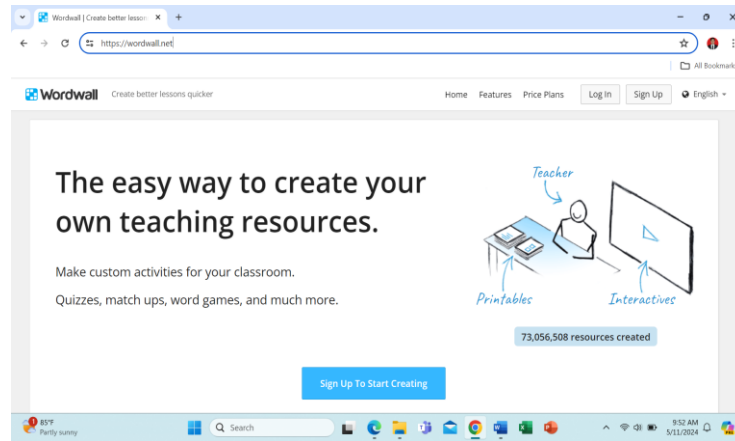
Pada gambar Kegiatan Pengabdian ini dilakukan dengan tahapan sosialisasi mengenai tentang pemanfaatan teknologi dalam membantu kinerja dosen dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *wordwall*, kegiatan pkm tersebut menggunakan metode ceramah dan bentuk workshop pelatihan kepada Dosen dan mahasiswa Universitas Al Washliyah Labuhanbatu. Setiap pelaksanaan pelatihan tersebut dari yang awalnya sama sekali belum pernah dan tidak mengetahui aplikasi *wordwall* untuk diimplementasikan dan dikembangkan terhadap kegiatan pembelajaran agar terasa menyenangkan. Terus dilakukan evaluasi dan penggunaan terhadap pembelajaran yang menggunakan *Wordwall*, baik dari segi hasil belajar maupun respons pengguna. Dalam hal ini akan dibimbing sampai dapat menghasilkan media interaktif menggunakan *wordwall*, ketercapaian ini diharapkan dapat meningkatkan inovasi media pembelajaran dalam peningkatan pembelajaran (Nadia et al., 2022).

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pada kegiatan ini dilakukan pelatihan pada dosen dan mahasiswa untuk membuat media pembelajaran yang interaktif sehingga lebih membuat suasana pembelajaran menyenangkan dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan ini membantu dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan serta skill dalam pemanfaatan teknologi untuk pembuatan media interaktif sehingga membantu dalam inovasi pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Dengan mengikuti langkah-langkah ini secara konsisten, Anda dapat membangun fondasi yang kuat dalam penggunaan teknologi untuk inovasi dalam pembelajaran dan membantu meningkatkan pengalaman belajar siswa secara signifikan. Kita tahu bahwa pembelajaran tidak terlepas dari tri darma perguruan tinggi. Dengan tahapan dalam pengabdian yang dilakukan yakni dalam pembuatan media interaktif adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah penggunaan *wordwall*.

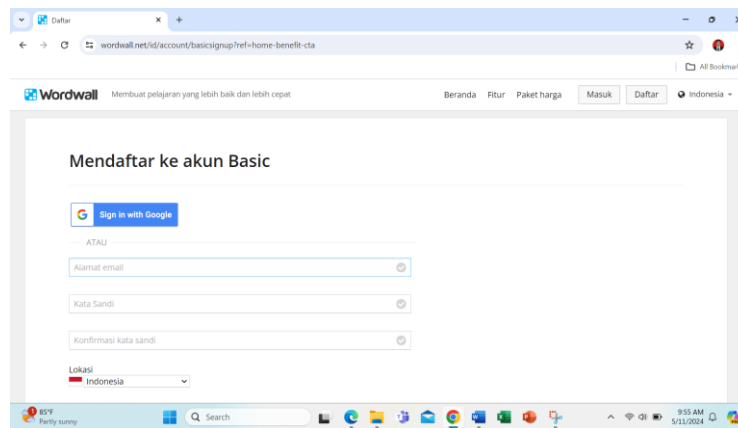
a. Kita ketikkan *wordwall* pada google



**Gambar 2.** Tampilan Awal *Wordwall*

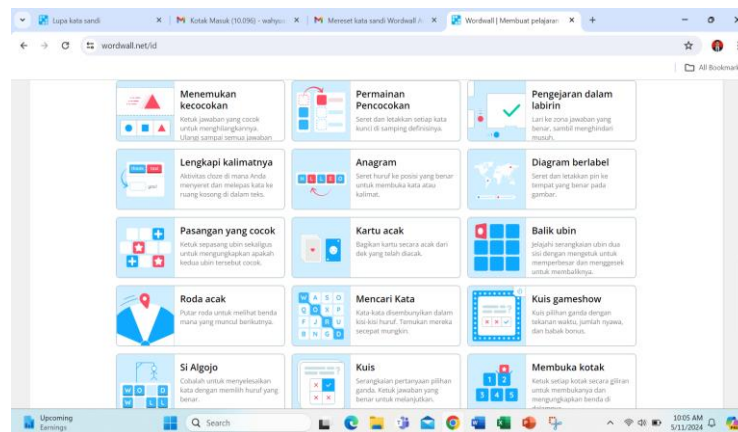
b. Maka akan muncul tampilan

Pada tampilan diatas kita klik daftar yang ada pada tulisan berwarna biru sign up to start creating untuk membuat akun



**Gambar 3.** Pendaftaran Akun *Wordwall*

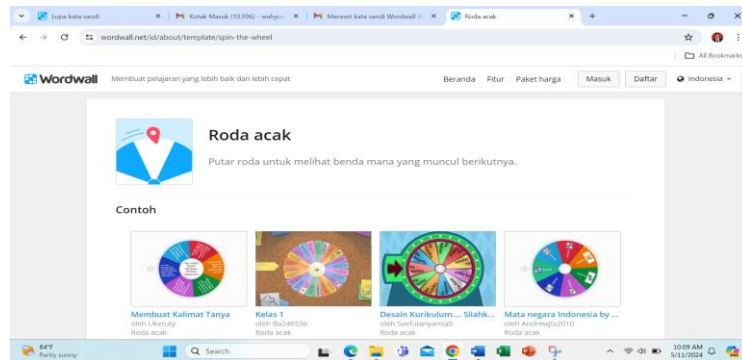
c. Selanjutnya tampilan fitur yang akan digunakan



**Gambar 4.** Tampilan Template Media

Pada gambar diatas kita memilih tampilan yang akan kita gunakan dalam hal ini kita gunakan roda acak untuk media pembelajaran interaktif.

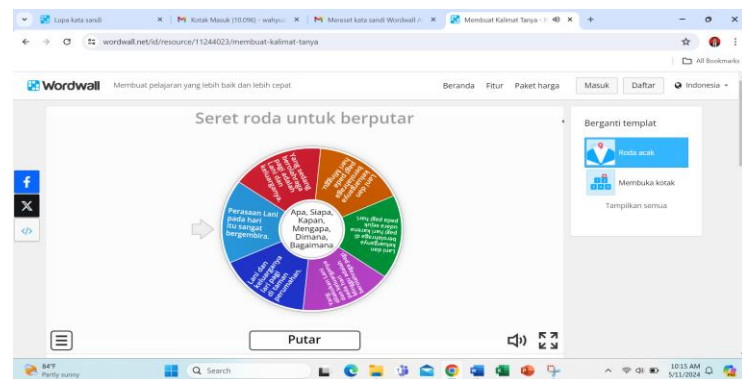
d. Tampilan roda acak



**Gambar 5.** Tampilan Template Roda Acak

Pada template kita hanya menggunakan beberapa kalimat terkait dengan bahan materi yang akan dibahas. Dan tampilan roda acak akan sangat menarik perhatian mahasiswa dalam pembelajaran yang akan di sampaikan. Semua tampilan sangat menarik sehingga dapat membantu para dosen dalam memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran

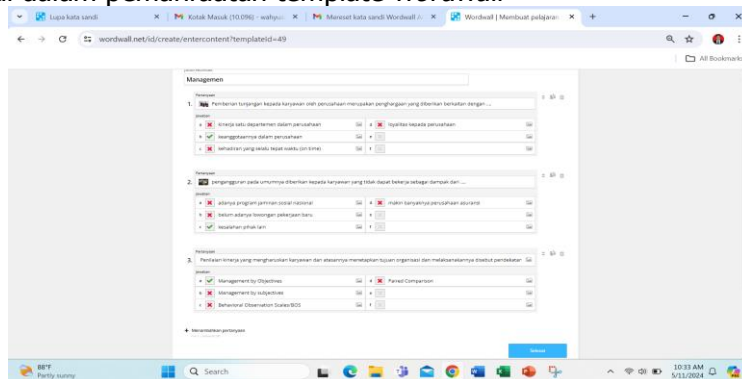
e . Langkah selanjutnya



**Gambar 6.** Tampilan Media Interaktif Roda Berputar

Pada tampilan akan membuat kegiatan pembelajaran lebih aktif dan semangat karena mengharuskan mahasiswa focus terhadap media yang digunakan.

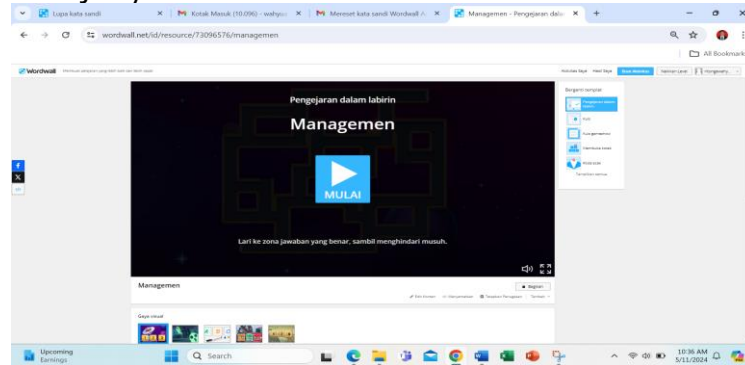
f. Tampilan soal dalam pemanfaatan template *wordwall*



**Gambar 7.** Tampilan Soal

Pada gambar tersebut sangat memudahkan dan sangat mengasikkan dalam pembuatan soal dan kita tidak bingung lagi jika ingin memasukkan gambar pada soal cukup dengan mengklik dan menulis kata kunci gambar yang kita gunakan.

g. Lalu Langkah selanjutnya kita klik selesai



**Gambar 8.** Tampilan Yang Kita Gunakan Dalam Bentuk Pertanyaan Di *Wordwall*

h. Tampilan gambaran yang digunakan dengan cara memilih template yang kita gunakan yang ada di pojok kanan dan kita tidak perlu membuat bahan yang baru cukup dengan mengklik sesuai dengan keinginan kita dalam media interaktif tersebut



**Gambar 9.** Tampilan Roda Berputar

Dan secara otomatis tampilan tentang materi yang telah kita buat sesuai dengan template. Kemudian bisa juga dalam bentuk penyusunan kata, teka-teki dan lain sebagainya.

i. Tampilan setelah kita mulai media interaktif roda berputar



**Gambar 10.** Tampilan Roda Berputar

Pada gambar jika kita mulai penggunaan media interaktif roda berputar maka akan muncul kegiatan sesuai dengan perintah yang telah kita buat pada *wordwall*. Dan kita akan diarahkan sesuai dengan putaran tanda panah yang terkandung di dalamnya secara otomatis akan terbuka tampilan dengan gambar yang menarik.

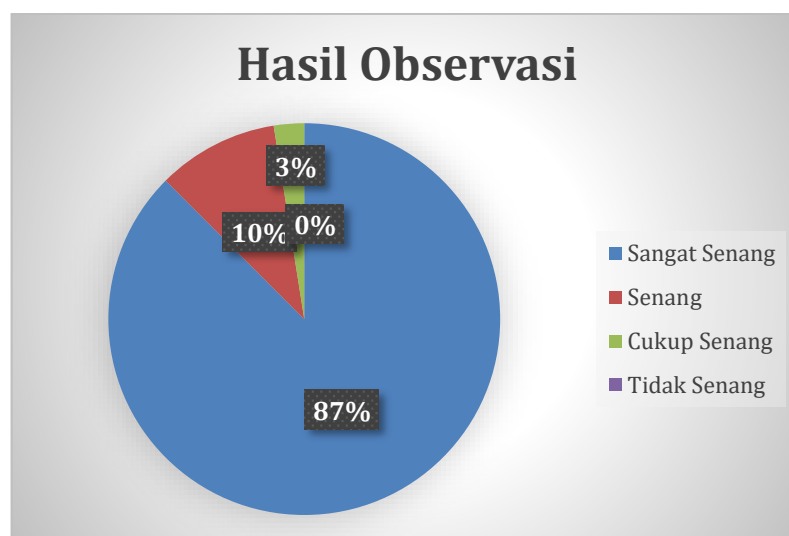


**Gambar 11.** Kegiatan Penggunaan *Wordwall*



**Gambar 12.** Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Dalam Media Interaktif

Hasil Observasi Kegiatan Pembuatan Media Pembelajaran Pelaksanaan kegiatan pembuatan media interaktif dalam pembelajaran dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa dengan memanfaatkan teknologi di era digital dengan melakukan observasi terhadap peserta kegiatan sebanyak 40 orang.



**Gambar 13.** Hasil Observasi Angket

Setelah melakukan kegiatan pengabdian tentang penambahan wawasan pengetahuan pembuatan media interaktif *wordwall*, terlihat dari hasil observasi sebanyak 35 orang (87%) menjawab sangat senang, 4 orang (10%) dengan jawaban senang dan 1 orang (3%) menjawab cukup senang dan untuk tidak senang tidak ada yang menjawab.

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian yang dilakukan dengan pelatihan pembuatam media interaktif ternyata sangat bermanfaat khususnya dalam peningkatan pembelajaran yang dilakukan. Dengan hasil sangat senang sebesar 87%, senang 10%, cukup senang 3%, dan tidak senang tidak ada, sehingga dengan menginovasi media ternyata salah satu cara digunakan agar proses belajar terasa lebih asyik dan tidak jenuh. Media *wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, media *wordwall* juga dapat membantu pendidik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sehingga berjalan dengan efektif, sehingga dari hasil yang didapat kegiatan seperti ini dalam peningkatan pembelajaran sangat efektif dan menyenangkan.

#### Daftar Pustaka

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Aidah Nur, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
- Amalia, D., Nasyirin, B. K., & Hana, S. (2024). Inovasi Media Presentasi Interaktif melalui Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Prezi. *Sarwahita*, 21(01), 74–85. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.211.7>
- Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. *Jurnal JISED*, 2(1), 39–43. <https://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/52>
- Azizah, W. N., Dinie, &, & Dewi, A. (2022). Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Dapat Mempengaruhi Gaya Anak Muda Dan Etika Pancasila Pada Masyarakat Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Fadhillah Akbar, H., & Sofian Hadi, M. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. In *Jurnal Sinestesia* (Vol. 12, Issue 1). <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Muhammad Said, R. N. J. Bt. S. R. R. A. S. F. I. S. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Lapa-Lapa Open*, 2(2), 448–459. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/index>
- 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), 2614–2015. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v12i1.791](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791)

- Nento, F., Manto, R., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2023). E-Tech Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal E-Tech*, 11(1), 1–5. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.  
<https://semnas.univpgripalembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/309>
- Rukmana Eko Saputri, I., Endra Reykha Putri, S., Wulandari, R., Fitria Fajriani, S., Hisnan Hajron, K., & Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Implementasi Game Pembelajaran Interaktif Wordwall. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 3(2), 101–112. <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech/article/view/2166>
- Suarmini, N. K., & Gede Nurjaya, I. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(3), 328–339. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.61412>
- Tambunan, M. A., Siagian, P., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi Di SMA Negeri 15 Medan. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 1520–1533. <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech/article/view/2166>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1074>