

## Bridging the Gap in Interactive Education: A WordWall Training Initiative for MGMP Instructors (Teacher) in Padang Panjang

Dina Agustina, Rara Sandhy Winanda, Fadhila Fitri

Universitas Negeri Padang, West Sumatera

\* dinagustina@fmipa.unp.ac.id; Tel.: +62-853-6302-8965

Diterima 29 Novemeber 2023, Disetujui 21 Januari 2024 Dipublikasikan 30 November 2024

### Abstract –

In the quest for educational advancement in Padang Panjang, Indonesia, this article presents a groundbreaking initiative titled "Bridging the Gap in Interactive Education: A WordWall Training Initiative for MGMP Instructors." The primary objective of this initiative was to elevate interactive teaching methodologies among MGMP instructors (teacher) by focusing on three crucial assessment indicators: the enhancement of knowledge regarding instructional media, the cultivation of proficiency in utilizing teaching media throughout the learning process, and the introduction of innovative tools and insights applicable to the teaching process. Conducted with active participation from MGMP instructors, this training program centered around WordWall, a digital educational platform. The remarkable outcome of this study reveals unanimous agreement, with all participating instructors unequivocally affirming their satisfaction with the improvements in the assessed indicators. These results signify the effective bridging of the gap in interactive education by offering professional development opportunities and introducing novel tools, such as WordWall. This initiative serves as a pivotal step in empowering instructors and elevating the quality of education in Padang Panjang, underscoring the importance of embracing innovative teaching methodologies for a brighter educational future.

**Keywords** —Interactive Education Enhancement, WordWall Training Initiative, Educational Media Competence

### Pendahuluan

Dalam era pendidikan yang menuntut interaktivitas, penting bagi guru-guru MGMP di Padang Panjang untuk mengintegrasikan teknologi, khususnya WordWall, dalam proses pembelajaran. Wordwall merupakan *platform online* yang memudahkan guru dan instruktur membuat aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, game, dan teka-teki [1]. Dengan berbagai template yang mudah digunakan, aktivitas bisa dibuat secara *online* atau dicetak [2]. Wordwall mendukung pembelajaran aktif, memberikan umpan balik langsung, dan memotivasi siswa melalui pendekatan yang menarik dan menyenangkan.

Salah satu tantangan guru dalam menunjang pembelajaran interaktif yaitu dalam memilih dan menggunakan aplikasi-aplikasi atau media pembelajaran yang sesuai sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan [3]. Namun, guru-guru belum sepenuhnya mendapatkan pelatihan terkait media pembelajaran yang interaktif tersebut. Kondisi ini tidak hanya membatasi kemampuan guru-guru tetapi juga mempengaruhi kualitas dan keterlibatan pembelajaran siswa. Sekarang sudah banyak aplikasi-aplikasi online yang sangat mudah digunakan [4], [5]. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menyediakan pelatihan media pembelajaran interaktif yang memadai, membantu

mengatasi tantangan integrasi teknologi, dan memastikan pemanfaatan optimal metode pembelajaran interaktif di lingkungan MGMP Padang Panjang. Salah satu pelatihan yang dilakukan adalah memanfaatkan aplikasi online wordwall dalam membantu siswa membuat media pembelajaran yang interaktif.

Kesenjangan keterampilan guru-guru di Padang Panjang dalam memanfaatkan WordWall membatasi potensi pembelajaran interaktif dan keterlibatan siswa. Hal ini menciptakan tantangan dalam meningkatkan efektivitas pengajaran di lingkungan tersebut. Diperlukan inisiatif pelatihan untuk mengatasi kesenjangan tersebut dan meningkatkan penggunaan WordWall dalam proses pembelajaran. Pelatihan yang tepat dapat membuka peluang baru untuk meningkatkan interaktivitas dalam kelas dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Evaluasi terus-menerus akan diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dan kesuksesan upaya pelatihan ini.

### **Solusi/Teknologi**

Untuk menanggulangi kesenjangan dalam keterampilan guru MGMP dalam memanfaatkan WordWall, yang merupakan media pembelajaran online berbasis AI yang memiliki banyak template dan gampang untuk digunakan. Diperlukan sebuah langkah nyata berupa inisiatif pelatihan wordwall. Pelatihan ini bertujuan untuk membantu guru dalam membuat media pembelajaran online berbasis aplikasi online, khususnya WordWall, serta untuk meningkatkan penerapan aplikasi ini

dalam konteks pengajaran[6], [7], [8]. Dengan menerapkan pelatihan ini, diharapkan guru akan mampu mengatasi tantangan dan meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi online.

Selain itu, kelebihan dari solusi pelatihan ini sangat signifikan. Meningkatnya keterampilan guru-guru akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif[9]. Penggunaan WordWall yang lebih efektif akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa, memberikan mereka peluang untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasilnya, pemahaman konsep akan meningkat secara signifikan, membantu siswa dalam merespons lebih baik terhadap materi pembelajaran dan mengoptimalkan potensi pembelajaran mereka dalam setiap sesi.

Dalam pelatihan WordWall, metode yang digunakan mencakup pendekatan interaktif dan penerapan langsung konsep dalam situasi praktis. Pendekatan ini dirancang untuk memastikan pemahaman mendalam dan keterampilan praktis guru-guru. Evaluasi dilakukan untuk memonitor dan meningkatkan efektivitas pelatihan, memastikan bahwa konsep WordWall diterapkan secara optimal dalam pengajaran.

### **Hasil dan Diskusi**

Pelatihan media interaktif dengan menggunakan aplikasi Wordwall dilaksanakan di SMP 3 Kota Padang Panjang yang dihadiri oleh guru-guru MGMP Kota Padang Panjang. Pelatihan

ini dilaksanakan sebanyak 4 pertemuan yang dimulai dari tanggal 30 Agustus sampai dengan 08 September 2023. Pada pertemuan pertama dibahas mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran.



**Gambar 1.** Penjelasan Penggunaan Wordwall

Pada gambar 1 terlihat pemateri menyampaikan apa itu wordwall dan bagaimana penggunaannya. Dimana, sekarang ini media pembelajaran terus berkembang dalam bentuk aplikasi online yang gampang dan mudah digunakan seperti Wordwall. Pentingnya media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran tidak bisa diabaikan, karena membuka pintu untuk pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Wordwall, sebagai platform aplikasi online yang banyak digunakan, menyediakan beragam template yang dapat diganti-ganti mungkin guru menciptakan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan. Dengan Wordwall, guru dapat mengembangkan kartu kuis pilihan berganda untuk mengukur pemahaman siswa, membuat puzzle kata yang kreatif untuk memperkaya kosakata, dan menyesuaikan aktivitas interaktif sesuai dengan

kurikulum dan tingkat kesulitan yang diinginkan. Dengan demikian, Wordwall bukan hanya media pembelajaran, melainkan suatu aplikasi yang mudah yang mampu menciptakan pembelajaran yang dinamis, menggabungkan konsep, interaktivitas, dan adaptabilitas untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif.

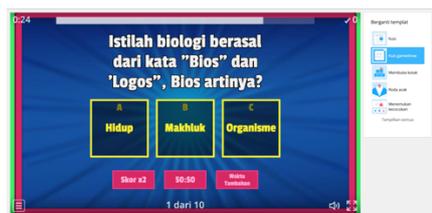
Selanjutnya, guru-guru MGMP Kota Padang Panjang mencoba menggunakan Wordwall secara langsung dari proses login sampai dengan membagikan hasil yang telah dikerjakan. Pertama, para guru memperoleh keterampilan dalam membuat kartu kuis pilihan berganda. Dengan menggunakan fitur Wordwall, mereka dapat dengan mudah merancang pertanyaan dan pilihan jawaban yang sesuai dengan kurikulum. Aktivitas ini bertujuan untuk memberikan variasi dalam pengukuran pemahaman siswa, sekaligus meningkatkan daya tarik pembelajaran. Selanjutnya, para peserta pelatihan juga terlibat dalam pembuatan puzzle kata menggunakan platform yang sama. Dengan menggabungkan kosakata kunci dengan fitur kustomisasi Wordwall, guru-guru dapat menciptakan puzzle yang menantang dan mendukung pembelajaran kosakata. Kedua aktivitas ini bukan hanya mengasah keterampilan teknologi guru-guru, tetapi juga menghadirkan elemen interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Pada pertemuan kedua, berfokus pada membuat kuis benar/salah, membuat rangkuman

interaktif dan membuat kuis acak. Pertama-tama, guru-guru diberdayakan untuk membuat Kuis Benar/Salah yang dapat diimplementasikan sebagai alat evaluasi formatif. Mereka belajar menyusun pertanyaan yang memunculkan konsep-konsep kunci dan memberikan umpan balik segera kepada siswa. Selanjutnya, kegiatan membuat rangkuman interaktif menjadi fokus, di mana guru-guru dapat mengembangkan ringkasan visual dari materi pelajaran. Ini memungkinkan siswa memahami dan mengingat informasi dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, pelatihan juga mencakup membuat kuis acak untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara menyeluruh dengan pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara acak. Dengan Wordwall, guru-guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih dinamis, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menyediakan alat evaluasi yang beragam. Pelatihan ini membekali para pendidik dengan keterampilan baru yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran di kelas mereka, menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan responsif. Pada gambar 2 disajikan hasil dari media pembelajaran yang dikerjakan oleh salah satu guru.



(2a) Contoh Wordwall Kuis



(2b) Contoh Wordwall kuis gameshow

### Gambar 2. Contoh Wordwall

Pada gambar 2, terlihat contoh wordwall yang telah dikerjakan oleh guru. Guru cukup mengerjakan beberapa pertanyaan, maka wordwall akan dapat memberikan template yang beragam seperti yang dapat dilihat pada gambar 2a yang menampilkan bentuk kuis dan gambar 2b menampilkan bentuk gameshow. Background dari aplikasi ini pun juga bisa disetting sesuai dengan kebutuhan. Dari tampilan wordwall, aplikasi ini akan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, dimana guru dengan mudah untuk membuat dan mengganti template sesuai kebutuhan. Hal ini pun, membuat media ini tidak membosankan karena dapat diubah sesuai dengan kebutuhan.

Pada hari ketiga, Guru-guru MGMP Kota Padang Panjang telah aktif menggali potensi Wordwall dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran digital. Salah satu kegiatan yang mendapat perhatian adalah Integrasi Audio dan Video, di mana para guru mempelajari cara menyisipkan elemen audio dan video ke dalam materi pembelajaran. Hal ini memberikan dimensi baru pada pengalaman belajar, memicu daya tarik siswa melalui stimulus audiovisual. Selain itu, para peserta pelatihan juga terlibat dalam membuat

Drag and Drop Aktivitas, yang memungkinkan mereka merancang latihan interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep. Keleluasaan dalam menyesuaikan aktivitas ini dengan kurikulum lokal menjadi nilai tambahnya. Tak hanya itu, guru-guru juga mendalami cara membuat Flashcards Suara, menggabungkan elemen audio ke dalam kartu pembelajaran. Ini tidak hanya memperkaya kosakata, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan. Dengan demikian, pelatihan ini menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi suara dan video dalam menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan berbasis multimedia bagi siswa.

Guru-guru MGMP Kota Padang Panjang telah mengadakan serangkaian pelatihan Wordwall selama tiga pertemuan yang melibatkan pembelajaran dan eksplorasi platform tersebut. Salah satu puncak dari pelatihan ini adalah sesi Presentasi Hasil, di mana setiap guru membagikan pengalaman dan kreativitas mereka dalam menerapkan Wordwall dalam kegiatan pembelajaran. Dalam presentasi, mereka menyoroti penerapan kartu kuis pilihan ganda, puzzle kata, dan aktivitas interaktif lainnya yang telah mereka ciptakan. Proses ini tidak hanya memberikan wadah untuk berbagi praktik baik, tetapi juga menggambarkan keragaman pendekatan pengajaran yang dapat dioptimalkan dengan platform Wordwall. Melalui presentasi hasil, guru-guru memperkuat kolaborasi dan saling menginspirasi, menciptakan lingkungan yang

mendukung pertumbuhan profesional dan meningkatkan kualitas pengajaran di seluruh MGMP Kota Padang Panjang.

Setelah dilaksanakan pelatihan sebanyak 4 kali, diberikan angket kepada guru untuk mengetahui kebermaknaan kegiatan yang telah dilakukan.

Hasil analisis angket disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Hasil Tanggapan Peserta Pelatihan

No	Pernyataan	Persentase Jumlah Peserta Yang Menjawab			
		SS	S	TS	STS
1	Pelatihan ini bermanfaat dalam peningkatan pengetahuan Anda mengenai media pembelajaran	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%
2	Pelatihan ini telah membantu Anda mengembangkan keterampilan media pembelajaran dalam proses pembelajaran	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%
3	Pelatihan ini telah memberikan Anda alat atau wawasan baru yang dapat Anda terapkan dalam proses pembelajaran	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%
4	Bagaimana Anda menilai materi pelatihan yang disampaikan	98,86%	1,14%	0.00%	0.00%

Berdasarkan Tabel 1., Sejalan dengan keberlangsungan pelatihan Wordwall selama empat pertemuan, hasil dari pengisian angket oleh

para guru menunjukkan dampak positif yang luar biasa. Pelatihan ini sukses mencapai puncaknya dengan memberikan kontribusi maksimal dalam peningkatan pengetahuan mereka mengenai media pembelajaran, mencapai tingkat 100,00%. Para guru juga melaporkan bahwa pelatihan secara signifikan membantu mereka mengembangkan keterampilan media pembelajaran yang mampu diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran, mencapai persentase 100,00%. Selain itu, pelatihan ini bukan hanya sekadar penyediaan wawasan dan keterampilan, tetapi juga memberikan alat dan strategi baru yang dapat diterapkan oleh para guru dalam konteks pembelajaran sehari-hari, mencapai persentase yang sama, yaitu 100,00%. Meskipun demikian, dalam penilaian mereka terhadap materi pelatihan yang disampaikan, terdapat kecilnya penurunan persentase sebesar 1,14%, namun tetap tinggi pada angka 98,86%. Kesimpulannya, pelatihan Wordwall ini secara konsisten memberikan manfaat signifikan pada tingkat pengetahuan dan keterampilan para guru, serta memberikan sumber daya yang berharga untuk diterapkan dalam pengalaman pembelajaran di kelas.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilakukan disimpulkan bahwa 1) adanya peningkatan pemahaman materi guru terhadap media pembelajaran pada operasi bilangan bulat, aljabar dan geometri, 2) adanya peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK dan 3) adanya

peningkatan kemahiran guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis TIK.

Pelatihan Wordwall yang telah dilakukan selama empat pertemuan di MGMP Kota Padang Panjang memberikan kesimpulan positif. Para guru berhasil mencapai tingkat peningkatan pengetahuan dan keterampilan media pembelajaran sebesar 100%, menunjukkan kesuksesan pelatihan dalam memberikan pemahaman mendalam tentang konsep dan aplikasi Wordwall. Selain itu, pelatihan ini membuktikan memberikan dampak signifikan dalam pengembangan keterampilan media pembelajaran, mencapai persentase yang sama, 100%. Hasilnya, para guru kini memiliki alat dan wawasan baru yang dapat diintegrasikan dengan sukses dalam proses pembelajaran mereka sehari-hari. Meskipun ada penurunan kecil dalam penilaian materi pelatihan, namun persentase yang tinggi sebesar 98,86% menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dianggap sangat baik oleh peserta pelatihan. Secara keseluruhan, pelatihan Wordwall di MGMP Kota Padang Panjang dapat dianggap sebagai investasi yang berharga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan teknologi pendidikan para guru.

### **Ucapan Terimakasih**

Ucapan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UNP atas sumber dana yang diberikan untuk Pelaksanaan pengabdian ini. Serta ucapan terimakasih tak terhingga kepada MGMP Kota Padang Panjang

yang sudah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini.

### Pustaka

- [1] J. K. Matitaputty, S. K. Jacomina, S. Sartika, and E. M. Susan, "Pelatihan Penggunaan E-Learning Platform Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT pada Guru SMP Negeri 8 Ambon," *BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, vol. 5, no. 2, 2023.
- [2] H. Rizki, M. Muslimahayati, and N. R. Michrun, "Pemanfaatan Aplikasi Wordwall untuk Pembelajaran bagi Guru Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi," *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, 2023.
- [3] H. M. S. E. M. N. A. M. and F. K. Dewi. Rizki, "Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Game Edukasi bagi Guru SLB se-Kota Jambi.," *Journal Of Human And Education (JAHE)*, vol. 4, no. 2, pp. 242–249, 2024.
- [4] N. K. A. P. K. and H. H. Rahmawati, "Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital," *urnal Pengabdian Mandiri*, vol. 2, no. 1, pp. 243–250, 2023.
- [5] S. S. Vidiana and A. Elly, "TRANSFORMASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI APLIKASI WORDWALL," *In FIPA: Forum Ilmiah Pendidikan Akuntansi*, vol. 11, no. 2, pp. 22–28, 2023.
- [6] H. Christianto, L. Dewi, and C. Lalang. Arvinda, "Pelatihan Pembuatan Instrumen Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Wordwall bagi Guru-Guru Kimia se-NTT," *Karunia: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia*, vol. 2, no. 1, pp. 36–46, 2023.
- [7] E. Susanto and E. S. Meilida, "Effectiveness of using the wordwall application on student learning outcomes," *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, vol. 22, no. 1, pp. 127-133., 2023.
- [8] A. P. Lubis and N. Ishaq, "Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar," *urnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6884–6892, 2022.
- [9] M. Yusuf, *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini*. Selat Media, 2023.