

Enhancing Technology-Based Learning through *Wordwall* Application: A Case Study at SMAN 1 Ampek Angkek

Tessy Octavia Mukhti, Fadhilah Fitri*, Widia Kemala Sari
Universitas Negeri Padang, West Sumatera, Indonesia

* Correspondence: fadhilahfitri@fmipa.unp.ac.id; Tel.: +62-822-8383-8641

Diterima 18 September 2024, Disetujui 7 Maret 2025, Dipublikasikan 31 Maret 2025

Abstract – The explosive growth of technology necessitates educators staying current with the latest innovations, especially for technology-based learning in the sciences. However, at SMA Negeri 1 Ampek Angkek, it was discovered that several teachers have varying levels of technological proficiency, face resource constraints, and struggle to develop interactive learning materials. As a result, students often lose interest in learning. To solve this problem, a training session on using the *Wordwall* application, a web-based educational tool that includes interactive tools like puzzles, flashcards, and quizzes, was held. The workshop aimed to help teachers create more interactive and interesting teaching methods, as well as improve their ability to use educational technology. As a result, the training session improved the quality of teaching at SMA Negeri 1 Ampek Angkek, making the classroom atmosphere more dynamic and interesting for students.

Keywords — Interactive Learning, Technology-Based Learning, *Wordwall* Application,

Pendahuluan

Pada era *industry 4.0* dan era *society 5.0* saat ini, guru diminta untuk tetap inovatif dan mengikuti tren terkini saat melakukan proses mengajar di kelas. Dalam perencanaan pembelajaran, banyak dokumen serta instrumen pembelajaran yang harus disiapkan seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, dan kegiatan evaluasi hasil belajar. Persiapan tersebut harus dilakukan dengan baik dan melalui proses yang cukup lama sehingga dokumen dan instrumen yang dirancang memiliki kualitas yang baik saat disampaikan kepada siswa [1].

Salah satu instrumen pembelajaran yang dapat dipersiapkan sesuai dengan kemajuan teknologi adalah media pembelajaran. Media pembelajaran memberikan peran yang penting dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat di kelas dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar yang lebih interaktif. Banyaknya siswa yang

aktif berpartisipasi akan mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran, motivasi adalah salah satu faktor dinamis yang sangat penting [2].

Seringkali, rendahnya hasil belajar siswa bukan disebabkan oleh kurangnya kemampuan, melainkan karena kurangnya motivasi untuk belajar. Hal ini menyebabkan siswa tidak berusaha untuk memaksimalkan kemampuannya. Rendahnya motivasi belajar berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menurunnya konsentrasi di kelas, kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta rendahnya hasil belajar [3]. Kurangnya motivasi siswa saat belajar bisa disebabkan oleh terbatasnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran digital yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini dapat membuat siswa merasa jenuh, bosan, dan mengantuk selama pelajaran berlangsung. Sesuai dengan penelitian [4] yang mengungkapkan bahwa

rendahnya kompetensi dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran bisa menjadi faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa [3]. Sehingga, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan memanfaatkan teknologi akan mampu mengatasi kurangnya motivasi belajar ini [3,5,6].

Kemajuan teknologi yang pesat memungkinkan game dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satu media berbasis *game* yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah *Wordwall*. *Wordwall* memiliki beberapa keunggulan, di antaranya bisa digunakan secara gratis dengan opsi *basic* serta berbagai *template* yang dapat dipilih. Selain itu, permainan yang dibuat dapat langsung dibagikan melalui Google Classroom dan WhatsApp. Platform ini menyediakan berbagai jenis permainan, seperti kuis, teka-teki silang, kartu acak, dan lainnya. Kelebihan lain dari *Wordwall* adalah permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam format PDF, sehingga membantu siswa yang mengalami masalah konektivitas internet [7, 8].

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan pihak SMAN 1 Ampek Angkek, diperoleh informasi bahwa guru-guru di SMAN 1 Ampek Angkek belum memiliki kemampuan yang merata dalam menggunakan aplikasi *Wordwall*. Selain itu, mereka menghadapi keterbatasan alat dan sumber daya, kesulitan dalam menarik perhatian siswa, serta kurangnya pengalaman dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hingga saat ini, aplikasi *Wordwall* belum dimanfaatkan oleh guru untuk pembelajaran di SMAN 1 Ampek Angkek. Oleh karena itu, pelatihan ini dapat membantu guru di SMAN 1 Ampek Angkek untuk meningkatkan kemampuan penggunaan *Wordwall* sehingga

terciptanya peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Solusi/Teknologi

Solusi dari permasalahan yang terjadi seperti pada uraian bab sebelumnya adalah memberikan workshop penggunaan aplikasi *Wordwall* untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi pada guru SMAN 1 Ampek Angkek. Kegiatan ini bertujuan untuk memperluas wawasan dan meningkatkan kemampuan guru-guru di SMA N 1 Ampek Angkek dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa saat belajar.

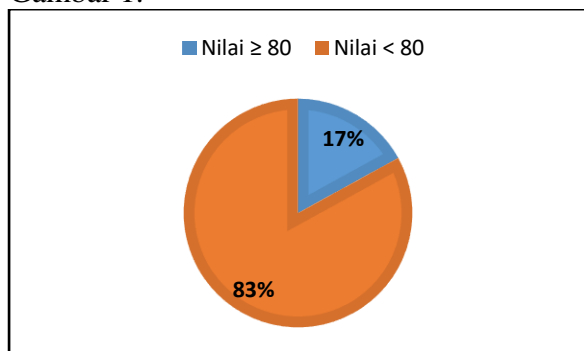
Metode atau tahapan yang dilakukan dalam melaksanakan kegiatan workshop ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pertama dimulai dengan sosialisasi atau pengenalan aplikasi *Wordwall*. Pada tahap ini, pemateri menjelaskan konsep dasar pembelajaran berbasis teknologi dan pengenalan *Wordwall*. Selain itu, peserta dipandu dalam mengakses *Wordwall*, membuat akun, serta menyusun berbagai aktivitas pembelajaran. Pemateri juga menjelaskan manfaat penggunaan *Wordwall*, seperti meningkatkan motivasi siswa, keterampilan kognitif, dan memperkaya pengalaman belajar.
2. Tahap kedua adalah pelatihan berbentuk diskusi. Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi dengan pemateri terkait penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran. Mereka juga berbagi pengalaman tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, membahas tantangan yang dihadapi, serta mendiskusikan cara mengintegrasikan *Wordwall* dengan kurikulum.

3. Tahap ketiga adalah penerapan teknologi *Wordwall* dalam mata pelajaran masing-masing guru yang mengikuti workshop. Peserta mencoba membuat berbagai aktivitas pembelajaran menggunakan *Wordwall* berdasarkan sosialisasi dan diskusi sebelumnya. Peserta diminta untuk membuat kuis atau aktivitas lain sesuai dengan preferensi masing-masing dan berbagi hasilnya dengan peserta lain.
4. Tahap keempat adalah pendampingan dan evaluasi terhadap pembuatan kuis. Pemateri memberikan panduan langkah demi langkah dalam menyusun aktivitas pembelajaran seperti teka-teki, flashcard, dan permainan edukatif.

Hasil dan Diskusi

Workshop dilaksanakan di SMA N 1 Ampek Angkek sebanyak 6 pertemuan yang dimulai dari tanggal 26 Juli 2024 sampai 23 Agustus 2024 dengan 23 peserta workshop. Pertemuan pertama dilaksanakan dengan antusiasme kehadiran peserta yaitu 100% peserta. Pada pertemuan ini, sebelum dilakukan pemaparan materi, terlebih dahulu dilaksanakan *pre-test* untuk melihat pengetahuan peserta terhadap media pembelajaran berbasis teknologi *Wordwall*. Hasil *pre-test* yang menggambarkan persentase peserta yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar dengan skor *pre-test* yaitu nilai lebih dari 80 dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil *Pre-test* Peserta

Gambar 1 menunjukkan bahwa 17% atau 4 peserta dari 23 peserta sudah memiliki pengetahuan yang tinggi mengenai *Wordwall* dan fitur-fitur yang ada pada *Wordwall*. Namun, 19 peserta masih memiliki pengetahuan yang rendah mengenai *Wordwall* dan fitur-fiturnya.

Selanjutnya, pada sesi pemaparan materi, pemateri menjelaskan materi mengenai media pembelajaran berbasis teknologi, pengetahuan umum mengenai *Wordwall*, dan kelebihan *Wordwall* dibandingkan aplikasi kuis serupa seperti *Quizziz*, *Kahoot*, *Educandy*, dan *Quiz Google Form*. Kegiatan hari pertama dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.

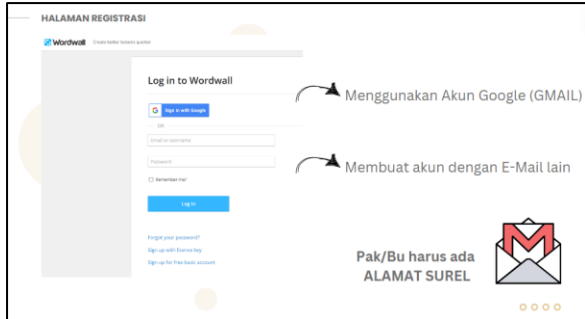


Gambar 2. Kegiatan Pemaparan Materi Pertemuan 1.

Pada pertemuan kedua, dilaksanakan pemaparan materi mengenai media pembelajaran interaktif *Wordwall*. Pada pertemuan ini, pemateri menjelaskan cara pembuatan akun *Wordwall* menggunakan akun Gmail masing-masing peserta sehingga setelah pertemuan ini dilaksanakan, peserta yang hadir sudah memiliki akun *Wordwall*. Selanjutnya pemateri menyampaikan cara mengubah bahasa pada *Wordwall*, perbedaan *Wordwall* gratis dengan *Wordwall* pro, dan memberikan contoh kuis sederhana yang dapat dipraktekkan oleh peserta.



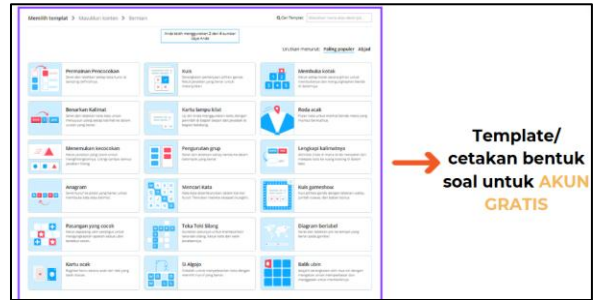
(a)



(b)

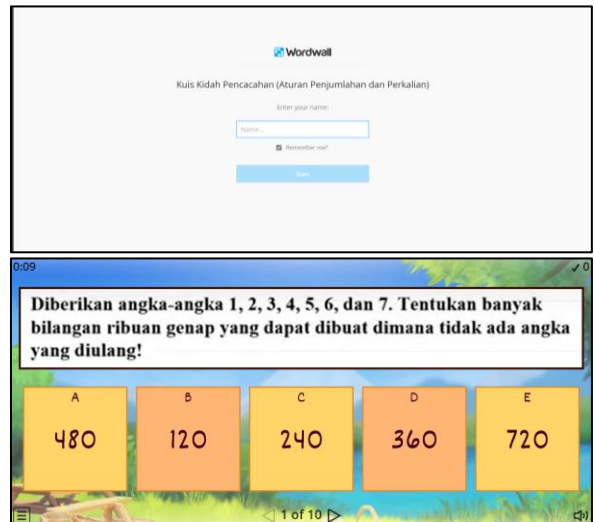
Gambar 3. (a) Kegiatan Pemaparan Materi
(b) Praktek Pembuatan Akun *Wordwall*.

Pada pertemuan ketiga, peserta diberikan pengenalan mengenai fitur-fitur gratis yang ada pada *Wordwall* beserta contoh-contoh soal yang tepat digunakan untuk masing-masing fitur. Pada pertemuan ini, peserta dibekali pengetahuan mengenai fitur yang sering digunakan dalam pembuatan kuis interaktif. Pemateri menyoroti keunggulan yang dapat dicapai jika peserta menerapkan *Wordwall* dalam pembelajaran, yaitu media ini bersifat fleksibel karena dapat digunakan di semua tingkatan dan semua mata pelajaran. Selain itu, media ini menarik, tidak membosankan, serta kreatif, sehingga mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Berikut salah satu materi yang disampaikan oleh pemateri,



Gambar 4. Tampilan Fitur-Fitur Gratis *Wordwall*.

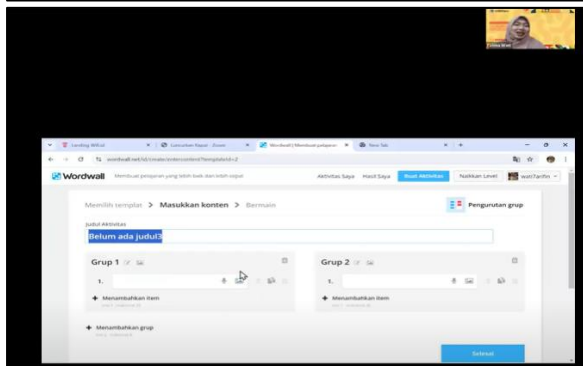
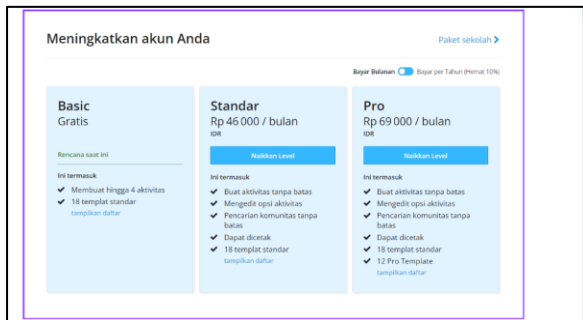
Pada pertemuan ini, peserta langsung melakukan praktek pembuatan soal kuis menggunakan salah satu fitur gratis *Wordwall*. Berikut ini merupakan salah satu kuis yang sudah dibuat oleh peserta.



Gambar 5. Hasil Praktek Pembuatan Kuis Oleh Peserta dengan Link Akses : <https://Wordwall.net/play/75950/852/203>

Pertemuan keempat dilaksanakan dengan materi mengenai pengenalan fitur-fitur pada *Wordwall* pro dan praktek pembuatan kuis bersama pemateri. Pertemuan keempat dilaksanakan dengan menggunakan zoom meeting. Pada pertemuan ini, pemateri menjelaskan beberapa fitur *Wordwall* pro beserta dengan contoh pembuatan kuisnya seperti pada Gambar 6. Selanjutnya, pada pertemuan ini peserta diberikan penjelasan mengenai

perbedaan fitur pada *Wordwall* pro yang dapat diakses tanpa batas, jumlah aktivitas yang dapat dibuat pada *Wordwall* pro yaitu tanpa batas, tidak seperti *Wordwall* gratis yang hanya dapat membuat 5 aktivitas saja dan harus menghapus aktivitas lama jika sudah terdapat 5 aktivitas sebelumnya. Pemateri menjelaskan bahwa *Wordwall* pro ini ideal bagi guru yang ingin memaksimalkan penggunaan *Wordwall* untuk pembelajaran yang lebih interaktif.



Gambar 6. Penjelasan *Wordwall* Pro dan Contoh Penggunaan Salah Satu Fitur.

Pada pertemuan kelima, semua peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktek membuat aktivitas kuis dengan akun *Wordwall* yang sudah dibuat sebelumnya. Selanjutnya peserta diminta untuk melakukan presentasi mengenai aktivitas kuis yang sudah dibuat, sehingga pemateri dapat memberikan penilaian mengenai ketepatan dalam pembuatan aktivitas kuis tersebut. Selain itu, peserta juga dibekali pengetahuan mengenai cara membagikan aktivitas yang sudah dibuat.



(a)



(b)

Gambar 7. (a) Intruksi Pembuatan Aktivitas Kuis, (b) Presentasi Hasil Pembuatan Aktivitas Kuis oleh Salah Satu Peserta.

Hasil pada pertemuan ini diperoleh beberapa saran yang diberikan oleh pemateri kepada peserta mengenai aktivitas yang sudah dibuat. Berdasarkan pengamatan pemateri, sebanyak 90% peserta sudah benar dalam pembuatan aktivitas sesuai dengan fitur yang digunakan, dan 10% peserta lagi masih sulit untuk memahami fitur yang sesuai untuk jenis kuis yang akan diberikan. Selanjutnya, peserta diberikan materi mengenai cara menganalisis hasil kuis yang sudah dikerjakan siswa.

Pada pertemuan terakhir, peserta mengerjakan soal *post-test* mengenai materi *Wordwall* yang sudah diberikan dari pertemuan pertama hingga kelima. Pertanyaan pada *post-test* beserta persentase jawaban yang benar dan salah dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan hasil *post-test* yang diberikan, diperoleh hasil bahwa sebanyak 22 dari 23 peserta sudah menguasai materi yang diberikan. Persentase ini

meningkat dibandingkan dengan hasil *pre-test* sebelumnya.

Tabel 1. Hasil *Post-test* Peserta

Pertanyaan	Persentase peserta menjawab benar	Persentase peserta menjawab salah
Manakah yang merupakan kelebihan utama <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran?	100,0%	0,0%
Bagaimanakah cara berbagi aktivitas yang dibuat pada <i>Wordwall</i> ke siswa?	100,0%	0,0%
Manakah yang merupakan contoh template permainan yang tersedia di <i>Wordwall</i> ?	100,0%	0,0%
Bagaimanakah <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran?	91,3%	8,7%
Apa kendala yang mungkin saja dihadapi dalam menggunakan <i>Wordwall</i> di kelas?	100,0%	0,0%
Apa perbedaan antara <i>Wordwall</i> versi gratis dan Pro yang paling signifikan?	100,0%	0,0%
Bagaimana <i>Wordwall</i> membantu guru dalam mengukur kinerja siswa?	95,7%	4,3%
Apakah hasil aktivitas yang dibuat di <i>Wordwall</i> dapat diekspor ke format lain?	82,6%	17,4%
Fitur apa di <i>Wordwall</i> yang dapat memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan aktivitas sesuai kebutuhan siswa?	87,0%	13,0%
Bagaimana <i>Wordwall</i> bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran secara langsung di kelas?	100,0%	0,0%
Rata-Rata	95,65%	4,35%

Setelah menyelesaikan *post-test*, peserta diberikan angket mengenai kebermanfaatan kegiatan workshop yang sudah dilaksanakan. Hasil angket mengenai kebermanfaatan kegiatan disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil tanggapan peserta pelatihan.

Pernyataan	Persentase jawaban peserta				
	SS	S	KS	TS	STS
Setelah workshop ini saya mengetahui jenis-jenis media pembelajaran interaktif berbasis teknologi	100%	0%	0%	0%	0%
Setelah kegiatan workshop ini, saya mampu membuat akun <i>Wordwall</i>	100%	0%	0%	0%	0%
Setelah kegiatan workshop ini, saya mampu membuat aktivitas kuis dengan fitur-fitur gratis pada <i>Wordwall</i> tanpa kendala	91,3%	8,7%	0%	0%	0%
Setelah kegiatan workshop ini, saya mampu membuat aktivitas kuis dengan fitur-fitur pro pada <i>Wordwall</i>	73,9%	0%	26,1%	0%	0%
Setelah kegiatan workshop ini, saya mampu membagikan aktivitas yang sudah dibuat kepada siswa dikelas	91,3%	8,7%	0%	0%	0%
Kegiatan workshop ini sangat bermanfaat bagi saya dan dapat saya implementasikan di kelas mata pelajaran saya	100%	0%	0%	0%	0%

Pada Tabel 2. dapat dilihat bahwa dengan diadakannya kegiatan workshop ini, semua peserta sudah mampu membuat akun *Wordwall*, sebanyak 21 dari 23 peserta mampu membuat aktivitas kuis dengan fitur gratis di *Wordwall* tanpa kendala dan mampu

membagikannya kepada siswa dikelas. Selanjutnya, sebanyak 23 peserta sangat setuju bahwa kegiatan workshop ini sangat bermanfaat dan peserta juga sudah mengimplementasikannya di kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis pada kegiatan workshop yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru-guru di SMAN 1 Ampek Angkek terhadap penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Namun, pada aplikasi *Wordwall* dengan fitur pro, masih terdapat 6 peserta yang masih belum memahami penggunaan fitur pro tersebut, hal ini dikarenakan akun *Wordwall* pro dibagikan saat pertemuan terakhir dilaksanakan dan hanya tersedia 3 akun, sehingga peserta tidak memiliki kesempatan yang lebih lama untuk mempraktekkannya. Selanjutnya, disarankan kepada pihak SMA N 1 Ampek Angkek untuk dapat menyediakan akun *Wordwall* pro untuk semua guru dan mengadakan workshop khusus untuk aplikasi *Wordwall* pro ini.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diberikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UNP atas sumber dana yang diberikan untuk pelaksanaan pengabdian ini. Serta ucapan terima kasih kepada semua pihak SMA N 1 Ampek Angkek, Kabupaten Agam yang bersedia menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian tahun ini.

Pustaka

[1] Aflahah NA, Farhan MA, Nadia H, Murtiningsih T, Safitri M, dkk. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru MGMP Bahasa Inggris dan Informatika Tingkat SMA Barito Kuala. *Jurnal Pengabdian UMRI* [Internet]. 1

September 2024 [dikutip 12 September 2024];8(2). Tersedia pada: <https://www.ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/view/7318>

- [2] Sanjaya W. *Kurikulum Dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)* [Internet]. Kencana; 2008. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=BJFB DwAAQBAJ>
- [3] Lestari SR, Saleh AR, Muchtar M. Penggunaan media pembelajaran berbasis game *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi peserta didik kelas XI SMA. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. 2023;5(3):399–407.
- [4] Pranata I, Agung A, Jampel I. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII. *Mimbar Ilmu*, 4 (1), 122–130. 2021.
- [5] Marhaeni NH, Fitri IA, Fariha NF. Pelatihan Pembuatan Game Edukasi *Wordwall* Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *DJPKM*. 21 Agustus 2023;7(4):988–97.
- [6] Amalia HB, Firmansyah A, Firmansyah H. Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 5 Pontianak. *JPN*. 11 Mei 2023;24(1):12–20.
- [7] Utami F, Sheftyawan WB, Pratama AY, Supriadi, B. Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di SMA. *JPF*. 22 Juni 2023;12(2):61.
- [8] Agustina D. Bridging the Gap in Interactive Education: A WordWall Training Initiative for MGMP Instructors in Padang Panjang. *pelita* [Internet]. 30Nov.2024 [cited 6Mar.2025];7(2):163-9. Available from: <http://pelitaeksakta.ppj.unp.ac.id/index.php/pelitaeksakta/article/view/242>