

Optimalisasi Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digitalisasi

Islamiati Nagari Guli¹, Lasmini², Muh. Arwan M³, Muhammad Fairuz Idris⁴, Nurul Magfirah^{5*}

^{1,2,3,4}Prodi PPG, FKIP, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

^{5*}Prodi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

E-mail: nurul.magfirah@unismuh.ac.id^{6*)}

Info Artikel

Article history:

Received Feb 19, 2025

Accepted Mar 02, 2025

Published Online Apr 28, 2025

Kata Kunci:

Pengabdian masyarakat

Wordwall

Media interaktif

Teknologi pendidikan

Pembelajaran digital

ABSTRAK

Di era digitalisasi, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang relevan dan inklusif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif oleh pendidik, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan **Wordwall**, sebuah aplikasi media interaktif berbasis web, yang memungkinkan guru dan tenaga pendidik menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan partisipatif. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan peserta melalui survei awal, penyampaian materi secara langsung melalui presentasi dan video, praktik penggunaan Wordwall, diskusi interaktif, serta evaluasi di akhir sesi. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif, serta menunjukkan perubahan positif dalam paradigma pendidikan yang lebih berbasis teknologi. Kegiatan ini menyimpulkan bahwa pelatihan penggunaan Wordwall efektif dalam mendorong adopsi teknologi pendidikan dan dapat menjadi langkah awal membangun ekosistem pembelajaran digital yang lebih adaptif dan kolaboratif.

This is an open access under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) licence



Corresponding Author:

Nurul Magfirah,

Prodi Pendidikan Biologi,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Muhammadiyah Makassar,

Jl. Sultan Alauddin, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, 90221, Indonesia

Email: nurul.magfirah@unismuh.ac.id

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Namun, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum merata, terutama di kalangan guru dan tenaga pendidik tingkat dasar dan menengah. Berdasarkan survei awal yang dilakukan terhadap 30 guru dari berbagai sekolah mitra di Kota Makassar, sebanyak 73% responden menyatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi secara optimal dalam kegiatan mengajar. Mayoritas guru (sekitar 68%) masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis, dengan alasan keterbatasan pengetahuan dan pelatihan terkait media digital.

Masalah mendasar yang dihadapi mitra adalah kurangnya keterampilan dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran interaktif yang tepat, serta rendahnya pemahaman terhadap pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya partisipasi aktif siswa dan keterbatasan variasi metode pengajaran di kelas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian dari Universitas Muhammadiyah Makassar merancang program pelatihan bertajuk "Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital". Wordwall dipilih karena memiliki antarmuka yang ramah pengguna, berbasis web, serta memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas seperti kuis, pencocokan kata, dan permainan interaktif tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi (Nenohai et al., 2022; Pradani, 2022). Program ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga melibatkan peserta secara langsung dalam praktik penggunaan Wordwall (Mazelin et al., 2022; Wafiqni & Putri, 2021).

Kehandalan penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran telah didukung oleh berbagai hasil penelitian. Studi oleh (Herliana Sari et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa sebesar 82% dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian lain oleh (Setyorini et al., 2024) menyimpulkan bahwa media interaktif seperti Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Selain itu, (Okta Nadia & Desyandri, 2022) menegaskan

pentingnya integrasi teknologi berbasis partisipatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang konstruktif dan adaptif terhadap tantangan era digital.

Dengan demikian, program pengabdian ini tidak hanya menjawab kebutuhan mitra dalam hal penguasaan teknologi pembelajaran, tetapi juga mendorong transformasi pendidikan melalui media interaktif yang telah terbukti efektif berdasarkan berbagai referensi ilmiah yang kredibel.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan kolaborasi antar dosen Universitas Muhammadiyah Makassar dan dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2024, bertempat di Ruang Kelas Model Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Peserta kegiatan terdiri atas guru SD dan SMP, serta mahasiswa program studi pendidikan, dengan jumlah total 35 orang peserta. Peserta direkrut dari beberapa sekolah mitra yang telah menjalin kerja sama dengan universitas melalui surat undangan dan koordinasi langsung dengan kepala sekolah.

1. Teknik dan Sesi Pemaparan Materi

Materi kegiatan disampaikan menggunakan metode ceramah interaktif, pemutaran video, serta praktik langsung (hands-on) menggunakan aplikasi Wordwall. Kegiatan dibagi dalam tiga sesi utama, masing-masing berdurasi ± 60 menit. Berikut adalah rincian judul materi, pemateri, dan fasilitatornya:

- a) Sesi 1 – Urgensi Transformasi Digital dalam Dunia Pendidikan, Pemateri: Nurul Magfirah, M.Pd. Dosen Pendidikan Biologi. Materi mencakup perubahan paradigma pendidikan, kebutuhan abad 21, dan integrasi teknologi.
- b) Sesi 2 – Pengenalan dan Implementasi Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif, Pemateri: Muh. Arwan (Praktisi Media Pembelajaran Digital). Materi berupa pengenalan antarmuka Wordwall, fitur, serta contoh penggunaan di kelas.
- c) Sesi 3 – Workshop Praktis: Mendesain Media Wordwall untuk Kegiatan Mengajar. Pemateri dan Fasilitator: A. Nurul Ainun, Islamiati Nagari Guli, Lasmini. Mereka adalah mahasiswa PPG yang telah berpengalaman dalam pelatihan penggunaan media pembelajaran digital di berbagai sekolah dasar mitra.

2. Model Survei dan Evaluasi

Untuk mengukur pemahaman dan efektivitas kegiatan, dilakukan pre-test dan post-test singkat serta evaluasi akhir melalui survei kepuasan peserta.

- a) Survei dilakukan secara digital menggunakan Google Form.
- b) Format soal menggunakan closed-ended questions (skala Likert 1–5) untuk mengukur kepuasan, relevansi materi, dan kinerja fasilitator.
- c) Terdapat 10 pertanyaan dalam survei yang mencakup aspek materi, metode, media, dan fasilitas kegiatan.
- d) Selain itu, disediakan 1 pertanyaan open-ended pada bagian akhir untuk saran dan kritik terbuka dari peserta.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari Kegiatan "Pemanfaatan Teknologi di Era Digitalisasi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif" dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Meningkatnya Pemahaman dan Keterampilan Peserta: Peserta dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi digunakan dalam pendidikan melalui latihan interaktif. Mereka dapat menerapkan keterampilan baru yang mereka pelajari selama pelatihan sebagai tambahan untuk memahami ide-ide mendasar.
2. Pengembangan Jaringan dan Kolaborasi: Melalui latihan ini, peserta akan mempunyai lebih banyak kesempatan untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Peserta didik dapat memahami sudut pandang dosen, guru dapat bertukar praktik dan pengalaman terbaik, dan sebaliknya. Jaringan yang tercipta dapat menjadi alat yang berguna untuk pengembangan kurikulum dan strategi pengajaran.
3. Modifikasi Paradigma Pendidikan: Paradigma pendidikan masyarakat peserta mengalami perbaikan akibat kegiatan ini. Mereka mulai memandang teknologi sebagai suatu perubahan inventif dalam pendidikan, bukan sekedar alat. Pengetahuan ini dapat menginspirasi kreativitas dan modernisasi dalam metode pengajaran.
4. Peningkatan Motivasi dan Antusiasme Belajar: Pendekatan seminar yang interaktif dan praktis diterima dengan baik oleh para peserta. Hal ini menumbuhkan suasana yang meningkatkan motivasi dan semangat belajar baik pada dosen, guru, maupun mahasiswa.
5. Dukungan Masyarakat Terhadap Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Melalui kegiatan ini masyarakat dapat lebih memahami pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, seperti adanya beberapa media partner yang meliput pada saat kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Pemahaman kita terhadap proses belajar mengajar telah berubah secara signifikan akibat paradigma pendidikan berbasis teknologi (Yuniar et al., 2021). Metode ini didukung oleh teori konstruktivisme yang menekankan pada pembelajaran interaktif dan dinamis (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022). Teori ini berpendapat bahwa melalui interaksi mereka dengan dunia luar dan pengalaman pribadi, Peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya sendiri. Prinsip konstruktivis mendasari pelatihan interaktif yang diusung kegiatan ini, memberikan kesempatan kepada peserta untuk berperan aktif dalam pembelajarannya sendiri dan mengembangkan pemahamannya sendiri melalui interaksi dengan materi pelatihan (Aidah & Nurafni, 2022).

Peserta didik didorong untuk mengalami perubahan paradigma dalam pemahamannya tentang bagaimana memanfaatkan teknologi di kelas melalui kegiatan ini (Nisa & Susanto, 2022). Mereka dapat memasukkan ide ini ke dalam metode pengajaran rutin mereka dengan menyadari kekuatan teknologi yang mengganggu. Metodologi pelatihan interaktif kegiatan ini sejalan dengan prinsip teori pembelajaran berbasis partisipasi (Anugrah et al., 2022). Teori ini berpendapat bahwa Peserta didik belajar lebih baik ketika mereka berpartisipasi secara aktif dalam proses daripada hanya menjadi konsumen pengetahuan yang pasif (Marhaeni et al., 2023). Kontribusi peserta, berbagi ide, dan penciptaan pengetahuan kolaboratif difasilitasi melalui diskusi kelompok, permainan peran, dan sesi tanya jawab. Sehingga tercipta suasana yang mendorong tumbuhnya kemampuan berpikir analitis dan kritis (Nenohai et al., 2022; Pradani, 2022).

Sekolah memberi Peserta didik alat yang mereka butuhkan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan lebih mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di

masa depan dengan memasukkan teknologi ke dalam kurikulum (Mazelin et al., 2022). Namun terdapat sejumlah kendala yang harus diatasi ketika menggunakan teknologi di kelas, antara lain kekhawatiran terhadap keamanan data dan kesenjangan akses terhadap teknologi bagi guru dan Peserta didik (Setyorini et al., 2024). Oleh karena itu, perencanaan yang matang, persiapan guru, dan dukungan kebijakan diperlukan ketika mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas (Okta Nadia & Desyandri, 2022). Secara keseluruhan, cara kita mengakses, menyajikan, dan memproses informasi sangat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi dalam pendidikan. Lebih banyak orang akan dapat belajar, berkolaborasi, dan berinovasi dengan lebih sukses berkat perubahan dalam lanskap pendidikan ini, bukan sekadar alat baru (Marhaeni et al., 2023). Teknologi berfungsi sebagai sarana utama untuk memfasilitasi pembelajaran inklusif, inventif, dan kontemporer.

Kesimpulan

Secara umum, tujuan kegiatan “Pemanfaatan Teknologi di Era Digitalisasi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif” telah tercapai. Mahasiswa, dosen, dan instruktur dari berbagai latar belakang semuanya telah berhasil meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka dalam memanfaatkan teknologi pada kegiatan tersebut. Sejalan dengan gagasan konstruktivisme dan pembelajaran berbasis partisipasi, pelatihan interaktif yang ditawarkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Keberhasilan upaya ini juga ditunjukkan dengan munculnya perubahan paradigma dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan. Hasilnya adalah dedikasi yang lebih besar terhadap kemajuan pendidikan berbasis teknologi dan peningkatan motivasi dan semangat belajar. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan ini berfungsi sebagai landasan inovasi masa depan dan langkah praktis dalam mengatasi kesulitan pendidikan kontemporer.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan finansial yang sangat berarti dalam pelaksanaan pengabdian ini. Kontribusi finansial tersebut telah menjadi pilar utama dalam mewujudkan kegiatan ini dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pendidikan.

Referensi

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI SDN CIRACAS 05 PAGI. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3).
- Herliana Sari, W., Syarifuddin, A., Hamzah, A., & Islam Negeri Raden Fatah Palembang, U. (2023). The Effect of Application of Make A Match Method With The Assistance of Media Wordwall on Student Interest in Islamic Religious Education Subjects in Elementary School. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03).
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4). <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>
- Mazelin, N., Maniam, M., Jeyaraja, S. S. B., Ng, M. M., Xiaoqi, Z., & Jingjing, Z. (2022). Using Wordwall to Improve Students' Engagement in ESL Classroom. *International Journal of Asian Social Science*, 12(8). <https://doi.org/10.55493/5007.v12i8.4558>
- Nenohai, J. A., Rokhim, D. A., Agustina, N. I., & Munzil, M. (2022). Development of Gamification-Based Wordwall Game Platform on Reaction Rate Materials. *Orbital*, 14(2). <https://doi.org/10.17807/orbital.v14i2.16206>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1). <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Okta Nadia, D., & Desyandri. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5). <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2024). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL KELAS 4 DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Sinektik*, 6(1). <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di

MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1).
<https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>

Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 1(11).
<https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>