

## Pemanfaatan Teknologi Di Era Digitalisasi Dalam Penggunaan Media Wordwall

Nur Ainun Arsyad<sup>1</sup>, Naavilah Alkhairiyah<sup>2</sup>, Nur Indrawati Nawir<sup>3</sup>, Nuraevi Astuti<sup>4</sup>,  
Mirnawati Ulpa<sup>5</sup>, Nurul Maghfirah<sup>6\*</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Prodi PPG, FKIP, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

<sup>6\*</sup>Prodi PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

E-mail: [nurul.maghfiraah@unismuh.ac.id](mailto:nurul.maghfiraah@unismuh.ac.id)

---

### Info Artikel

---

#### Article history:

Received Feb 19, 2025

Accepted Mar 02, 2025

Published Online Apr 28, 2025

---

#### Kata Kunci:

Pelatihan

Teknologi

Pembelajaran inovatif

Wordwall

### ABSTRAK

---

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindarkan lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan dan Pendidik diharapkan mampu beradaptasi dengan teknologi. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk penerimaan materi dan pelatihan. Permasalahan utama yang dihadapi guru adalah kesulitan dalam merancang pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif. meningkatkan pengetahuan guru tentang penggunaan teknologi dengan pelatihan membuat media pembelajaran yang inovatif menggunakan aplikasi Wordwall dan melalui kegiatan pelatihan yang dilakukan ini guru menjadi mampu merancang dan mendesain media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall*. Hal ini juga tidak terlepas dari persepsi dan respon peserta yang positif terhadap penerimaan materi tentang pemanfaatan teknologi dan aplikasi *wordwall* yang interaktif. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat membantu para guru mengatasi masalah dalam merancang pembelajaran dan juga dapat menambah pengetahuan para guru tentang penerapan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan kedepannya guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa.

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



### Corresponding Author:

Nurul Maghfirah,

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Muhammadiyah Makassar,

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

Email: [nurul.maghfiraah@unismuh.ac.id](mailto:nurul.maghfiraah@unismuh.ac.id)

---

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindarkan lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha peningkatan mutu pendidikan. Penyesuaian ini terkait penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Apdillah et al., 2019). Dengan demikian, pendidik dapat mengembangkan perangkat pembelajaran dengan inovasi teknologi saat ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran yang seharusnya menekankan keaktifan siswa tampak kurang terlihat karena terfokus pada materi yang disampaikan oleh guru secara tradisional. Proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar cetak yang bersifat konvensional, dengan hanya mengandalkan satu buku sebagai sumber utama tanpa dukungan buku pendamping sebagai pelengkap pembelajaran.

Tetapi pada kenyataannya banyak guru yang masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis IT dalam pelaksanaan pembelajaran tematik. Kesulitan yang dialami para pendidik dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT, sehingga banyak dari mereka yang hanya memanfaatkan buku tema sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran daring saat ini. Hal ini senada dengan (Linguistik et al., 2022) yang menyatakan bahwa penyebab kurangnya minat belajar siswa adalah kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, serta media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas. Proses pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat siswa menjadi malas dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran daring. Guru saat ini sangat membutuhkan media pembelajaran yang mudah dibuat, agar tidak memakan waktu lama dalam pembuatannya serta mudah digunakan. Ini menunjukkan bahwa peran guru bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Pendidik diharapkan mampu beradaptasi dengan teknologi. Mereka yang sebelumnya masih bergantung pada bahan ajar berbasis cetak diharapkan tidak bersikap pasif, melainkan terus berinovasi untuk mengembangkan bahan ajar digital dengan konten menarik. Salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam

pembelajaran di kelas adalah media interaktif. Media interaktif merupakan inovasi dalam cara kita berinteraksi dengan informasi dan konten di era digital. Berbeda dengan media tradisional yang memberikan pengalaman pasif, media interaktif mendorong keterlibatan aktif, memungkinkan kita untuk menjelajahi dan bahkan berkontribusi pada pengalaman tersebut (Nissa & Renoningtyas, 2021).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*, seperti yang diungkapkan (Kaltsum et al., 2024) dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* (Putri et al., 2023) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring. Beberapa kelebihan *wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya. *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.

Hasil kegiatan pada penelitian (Nasional et al., 2021) menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran daring menggunakan *Wordwall* telah memberikan kontribusi signifikan bagi guru. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tentang teknologi pendidikan, tetapi juga keterampilan praktis dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan efektif, khususnya dalam pembelajaran matematika. Selain itu, kegiatan pendampingan yang intensif telah membantu guru meningkatkan kemampuan mereka dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi.

Menurut (Nissa & Renoningtyas, 2021) Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu membangkitkan minat belajar siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan keaktifan siswa dalam berbagai aspek pembelajaran, mulai dari partisipasi aktif dalam kegiatan daring hingga keberanian dalam bertanya. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terus belajar

Sejalan dengan (Rosdiani et al., 2021) yang menyatakan bahwa *wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan

guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran Interaktif di Sekolah. Dengan demikian Penulis yang juga merupakan Mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 1 2024 PGSD FKIP Unismuh Makassar melaksanakan Workshop Pendidikan yang berjudul Pemanfaatan Teknologi di Era Digitalisasi dalam Penggunaan Media Wordwall.

### **Analisis Masalah**

Permasalahan utama yang dihadapi guru adalah kesulitan dalam merancang pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan pemahaman guru. Beberapa kesulitan yang dihadapi guru mencakup keterbatasan dalam memahami pembelajaran, pengetahuan tentang media yang tepat untuk pembelajaran, serta keterampilan dalam menggunakan media tersebut. Selain itu, rendahnya motivasi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran juga menjadi hambatan, yang sebagian besar disebabkan oleh jarang mereka mengikuti kegiatan ilmiah terkait.

### **Solusi Masalah**

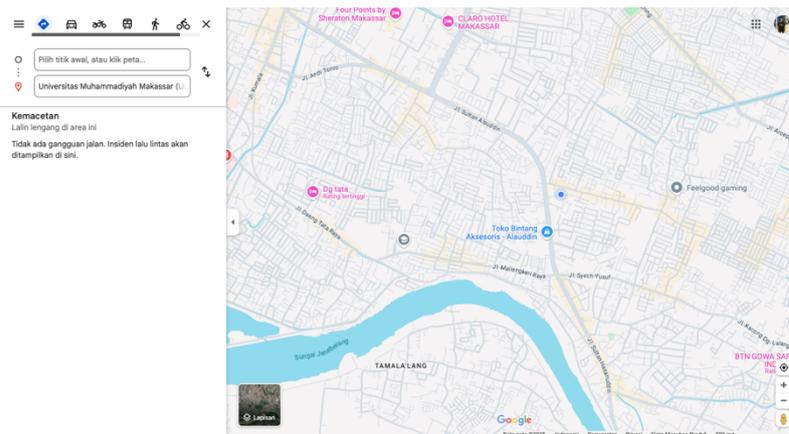
Sebagai solusi atas masalah ini, beberapa alternatif ditawarkan. Pertama, memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru untuk merancang dan mendesain pembelajaran. Kedua, meningkatkan pengetahuan guru tentang penggunaan teknologi dengan pelatihan membuat media pembelajaran yang inovatif menggunakan aplikasi Wordwall. Ketiga, mendampingi guru dalam membuat dan menerapkan desain pembelajaran menggunakan media Wordwall, agar mereka dapat lebih mahir dalam memanfaatkan media tersebut dalam proses belajar mengajar.

Pada penelitian (Shabrina & Taufiq, n.d.) menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap belajar siswa setelah penerapan media Wordwall. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring, seperti rajin mengisi absen dan tepat waktu dalam mengumpulkan tugas, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selain itu, keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan juga menjadi indikator bahwa minat dan motivasi belajar mereka telah meningkat. Hasil ini mengkonfirmasi bahwa penggunaan media Wordwall pada pembelajaran tematik kelas II dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Solusi ini diharapkan dapat membantu guru-guru di sekolah mitra untuk mengembangkan potensi mereka secara mandiri, sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di masa depan. Dengan memanfaatkan teknologi seperti aplikasi Wordwall.

## Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di Kampus Utama Universitas Muhammadiyah Makassar (Lihat Gambar 1).



Gambar 1. Lokasi Kegiatan

Kegiatan ini didesain dalam bentuk penerimaan materi dan pelatihan secara tatap muka. Metode yang digunakan mencakup workshop (penyampaian materi, sesi tanya jawab, dan diskusi) dan pelatihan.

### 1. Penerimaan Materi

Penerimaan materi dilakukan secara teoritis yang mendukung pemahaman konseptual terkait pembelajaran interaktif dan media-media pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan teknologi, serta melakukan kegiatan permainan kelompok bersama peserta.

### 2. Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka melalui penyampaian materi singkat terkait wordwall seperti pengenalan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Mereka kemudian dilatih menggunakan Wordwall sesuai dengan teori yang telah dijelaskan. Selanjutnya, guru bekerja secara individu luas yang digunakan untuk merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut.

Evaluasi yang digunakan pada peserta pelatihan adalah penilaian kinerja. Karena dalam seminar hal ini merupakan langkah penting untuk mengukur efektivitas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu, penilaian ini juga berfungsi sebagai umpan balik bagi peserta, penyelenggara, dan pemateri untuk perbaikan di masa mendatang.

Distribusi materi yang diberikan pada kegiatan pelatihan disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Manual Kegiatan

Waktu	Acara	Tempat
08.00 – 09.00	Registrasi	
09.00 – 10.00	Pembukaan	
	Materi 1:	
10.00 – 11.30	Pemanfaatan Teknologi dalam Media Pembelajaran Interaktif	Universitas Muhammadiyah Makassar
11.30 – 12.30	ISHOMA	
	Materi 2:	
12.30 – 14.35	Pelatihan Penggunaan Media “ <i>Wordwall</i> ”	
14.35 – 15.00	Penyerahan sertifikat	

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini meliputi kegiatan penerimaan materi dan pelatihan implementasi aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran. Berikut akan dipaparkan hasil pelaksanaan kegiatan yang dimaksud.

### Penerimaan Materi

Kegiatan dilakukan secara tatap muka (*offline*) selama 1 hari pada hari Sabtu tanggal 24 Agustus 2024 dari pukul 09.00-15.00 WITA. Peserta kegiatan berjumlah 30 orang guru SD se-kota Makassar dan mahasiswa jurusan PGSD. Pelatihan dilakukan dalam bentuk pemaparan materi, tanya jawab, diskusi dan simulasi, serta kerja kelompok. Pada bagian ini, kegiatan dimulai dengan pemaparan materi oleh Narasumber pertama yaitu Bapak Surullah selaku *teacher and training* yang membahas mengenai pemanfaatan teknologi di era digitalisasi sangat penting dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Teknologi memungkinkan akses cepat ke berbagai sumber informasi, pembelajaran jarak jauh, serta pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Platform e-learning dan aplikasi video conference memudahkan kolaborasi global dan pembelajaran personal. Selain itu, berbagai aplikasi interaktif seperti Wordwall, Quizizz, serta multimedia dan teknologi VR/AR memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Guru dapat memanfaatkan berbagai teknologi seperti Learning Management Systems (LMS) untuk mengelola pembelajaran daring, serta menggunakan media sosial sebagai alat edukasi. Namun, terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan keterampilan digital yang masih perlu ditingkatkan oleh para pendidik. Penting juga untuk menjaga keamanan dan privasi data siswa dalam menggunakan teknologi.

Strategi pengintegrasian teknologi seperti *Blended Learning*, *Flipped Classroom*, dan *Project-Based Learning* dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Teknologi juga membantu guru dalam penilaian otomatis, pembuatan bahan ajar digital, dan pembelajaran berbasis game. Selain itu, teknologi memberikan manfaat dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kolaborasi siswa. Penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggung jawab, termasuk literasi digital dan pengelolaan waktu, menjadi kunci keberhasilan pembelajaran di era digital ini.

Di akhir materi, narasumber membagi peserta menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok menciptakan inovasi pembelajaran yang akan dilakukan peserta ketika dihadapkan dengan beberapa situasi. Kemudian Narasumber juga dengan menyelipkan beberapa Ice breaking ketika materi sedang berlanjut tujuannya untuk menciptakan situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan ketika penyampaian materi sedang berlanjut.



Gambar 2. Pemaparan materi dan diskusi oleh narasumber dan peserta

### **Pelatihan**

Pelatihan dilakukan dalam bentuk pemaparan materi dan simulasi. Pada bagian ini, kegiatan dimulai dengan pemaparan materi oleh narasumber kedua yaitu Ibu Sartinaselaku guru disalah sekolah negeri kota Makassar. Materi yang diberikan dimaksudkan untuk mendukung pemahamanguru-guru terkait pegenalan awal tentang

aplikasi wordwall yaitu aplikasi online yang memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis game, kuis, dan aktivitas lainnya. Aplikasi ini dirancang untuk membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Wordwall memiliki berbagai template yang dapat digunakan untuk membuat berbagai aktivitas, seperti teka-teki silang, matching pairs, spin the wheel, dan masih banyak lagi, yang semuanya dapat diakses melalui perangkat digital.

Dengan Wordwall, guru dapat membuat kegiatan belajar yang menuntun partisipasi aktif siswa. Materi yang disajikan melalui game atau aktivitas interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Aplikasi ini juga mendukung pembelajaran tematik dan dapat disesuaikan untuk berbagai mata pelajaran, seperti bahasa, matematika, dan sains.

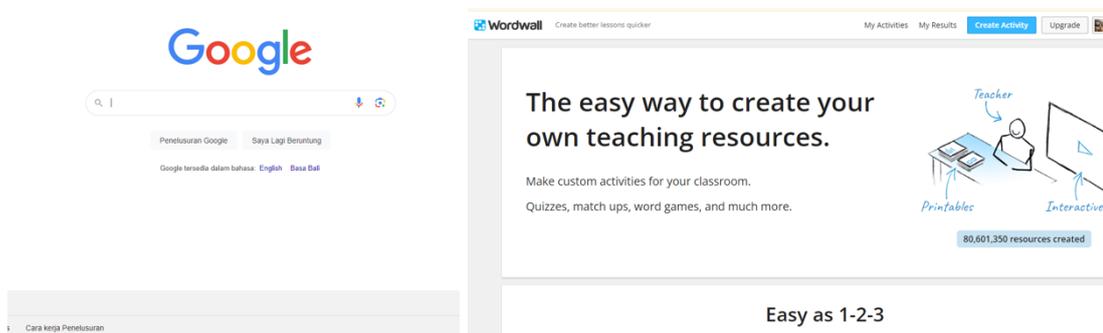
Salah satu keunggulan Wordwall adalah fleksibilitasnya. Guru dapat mengedit konten sesuai dengan kebutuhan, memanfaatkan berbagai template yang tersedia, serta mendistribusikan kegiatan yang sudah dibuat kepada siswa secara daring. Wordwall juga memungkinkan kolaborasi antara siswa, baik melalui pembelajaran di kelas maupun secara online, menjadikan proses belajar lebih dinamis dan menarik.

Setelah pemaparan materi kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi dan simulasi praktis terkait perancangan media pembelajaran dengan aplikasi wordwall. Guru-guru peserta menyimak simulasi yang dilakukan, kemudian mencoba untuk mensimulasikan secara individu. Dengan pendampingan tim panitia, sehingga guru-guru dapat merancang dan mendesain media berbasis aplikasi *wordwall*. Berikut langkah-langkah proses pembuatan akun beserta pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall.

1. Kunjungi Situs Wordwall: Buka <https://wordwall.net>.
2. Daftar Akun Baru: Klik tombol "Daftar" di kanan atas halaman.
3. Isi Formulir Pendaftaran: Masukkan nama, alamat email, dan buat kata sandi. Pilih peran sebagai guru atau pendidik.
4. Verifikasi Akun: Periksa email untuk link verifikasi dan klik untuk mengaktifkan akun Anda.
5. Pengaturan Profil: Setelah login, atur profil Anda dengan mengisi informasi yang diperlukan, seperti nama lengkap, foto profil, dan preferensi lainnya.

## Panduan Membuat Aktivitas

1. Pilih Template: Di halaman utama, klik “Buat Aktivitas” dan pilih template yang sesuai (misalnya, Kuis, Teka-teki Silang).
2. Isi Konten: Masukkan pertanyaan, opsi jawaban, dan instruksi. Anda dapat menambahkan gambar atau suara untuk membuat aktivitas lebih menarik.
3. Pengaturan Aktivitas: Sesuaikan pengaturan seperti batas waktu, urutan pertanyaan, dan mode permainan.
4. Simpan Aktivitas: Klik “Simpan” untuk menyimpan aktivitas Anda. Aktivitas yang dibuat akan tersimpan di “Aktivitas Saya”.



Gambar 3. Panduan membuat akun dan aktivitas di aplikasi Wordwall

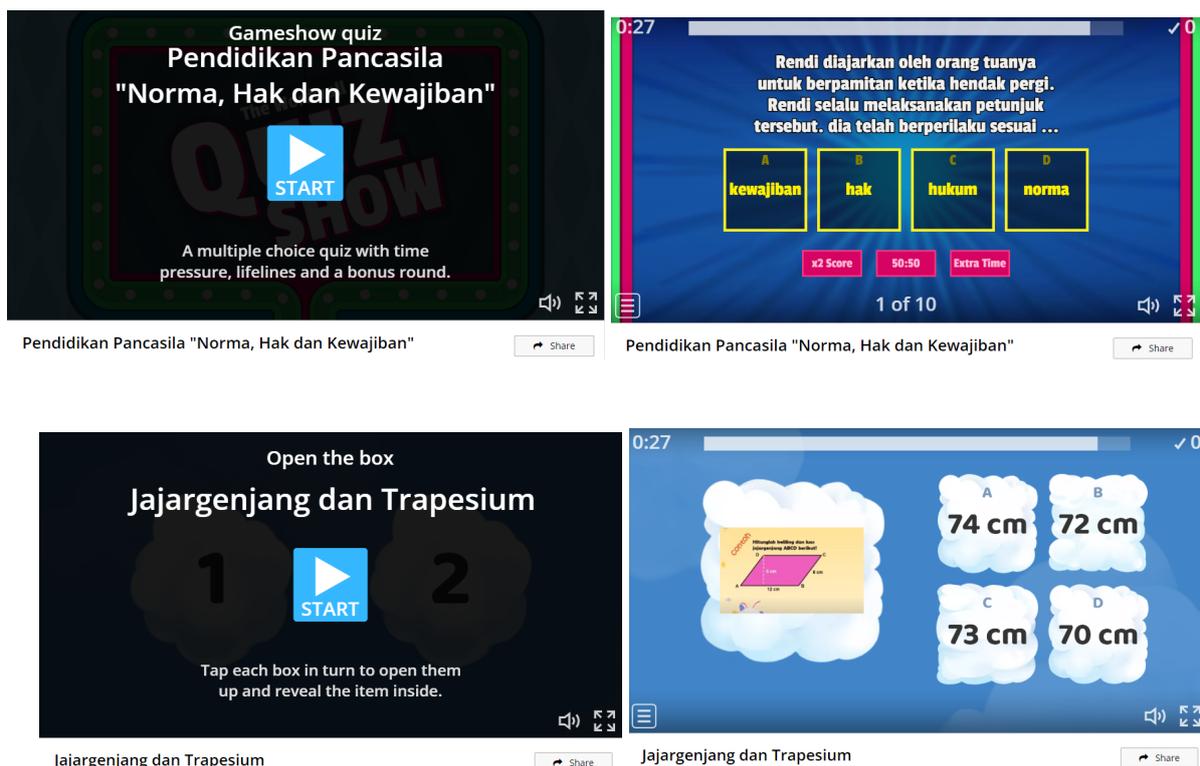


Gambar 4. Pemaparan materi dan demonstrasi oleh pemateri dan peserta

Dari kegiatan pelatihan tampak bahwa guru memang belum menguasai cara pengembangan media pembelajaran yang baik, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini terutama karena guru belum terbiasa memanfaatkan teknologi sebagai alternatif media pembelajaran. Hal ini pun tergambar dari pertanyaan yang ditanyakan

secara antusias oleh peserta seputar pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika pada sesi tanya jawab dan diskusi. Secara garis besar inti dari pertanyaan para peserta dapat dirangkum sebagai berikut. (1). Bagaimana langkah penyusunan media pembelajaran yang baik; (2). Apa saja media pembelajaran yang mudah dioperasikan; (3). Bagaimana mengintegrasikan konten dalam aplikasi *wordwall*; (4). Bagaimana merancang media menggunakan *wordwall* yang sederhana tetapi tetapi menarik; (5). Dan beberapa pertanyaan lain yang terkait teknis penggunaan aplikasi *wordwall*.

Beberapa pertanyaan yang diajukan peserta dijelaskan oleh pemateri dengan baik dan lengkap sehingga peserta mendapat *feedback* dan pengetahuan yang lengkap. Adapun beberapa pertanyaan peserta terutama terkait implementasi aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran dan pertanyaan praktis lainnya tidak hanya dijelaskan secara teoritis dan konseptual oleh pemateri tetapi juga ditindaklanjuti melalui demonstrasi dan simulasi sehingga peserta dapat memahaminya secara baik dan utuh.



Gambar 5. Desain media berbasis aplikasi *wordwall* dari peserta

Berdasarkan hasil pelatihan yang dilakukan dapat dikatakan bahwa kegiatan Workshop Pendidikan “Pemanfaatan Teknologi di Era Digitalisasi dalam Penggunaan Media Wordwall” berjalan dengan baik dan lancar. Hasil kegiatan ini memberikan potret dan gambaran bahwa secara umum guru-guru dan peserta lainnya belum terbiasa dengan

pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta belum memiliki pengetahuan yang cukup memadai terkait berbagai media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, sarana dan prasarana yang kurang memadai (Sabariah et al., 2024), serta budaya pembelajaran konvensional yang berlangsung selama ini. Melalui kegiatan pelatihan ini, guru-guru menjadi paham dan lebih termotivasi untuk belajar dan mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Secara khusus, antusias guru dalam memanfaatkan media berbasis aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran matematika terlihat selama kegiatan ini. Hal ini tidak terlepas dari persepsi dan respon guru yang positif terhadap aplikasi *wordwall* yang interaktif, mudah digunakan, dan multifungsi dalam arti dapat digunakan juga sebagai instrument penilaian selain sebagai sumber dan media belajar. Sebagaimana juga ditegaskan (Kaltsum et al., 2024) bahwa aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa.

Pelaksanaan pelatihan ini tentu saja dihadapkan pada berbagai tantangan. Heterogenitas peserta, dengan latar belakang yang beragam, baik dari segi usia, pengalaman mengajar, maupun kemampuan teknologi, menjadi salah satu kendala utama. Perbedaan ini membuat penyampaian materi menjadi lebih kompleks karena harus mengakomodasi berbagai tingkat pemahaman. Selain itu, keterbatasan waktu yang dialokasikan untuk pelatihan juga menjadi kendala signifikan. Waktu yang terbatas mengharuskan materi disampaikan secara efektif dan efisien, sehingga tidak semua materi dapat dibahas secara mendalam. Kombinasi dari kedua faktor ini menuntut penyelenggara pelatihan untuk merancang program yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta yang beragam, serta mampu menyampaikan materi secara padat dan jelas dalam waktu yang singkat.

Lebih lanjut, melalui kegiatan pelatihan yang dilakukan guru menjadi mampu merancang dan mendesain media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall*. Secara umum media pembelajaran yang dihasilkan guru dalam bentuk desain media berbasis aplikasi *wordwall* dipandang baik dan sesuai dengan KD dan tema yang diberikan. Media berbasis aplikasi *wordwall* yang telah dibuat guru kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran matematika sesuai desain pembelajaran yang telah dikembangkan guru juga. Pengembangan media yang baik ini diharapkan dapat mendorong motivasi dan

prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pendampingan dapat terlihat bahwa media berbasis aplikasi *wordwall* yang dihasilkan guru dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran yang dilakukan. Siswa juga tampak antusias dan bersemangat dalam pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *wordwall*. Hal ini pun senada dengan temuan (Nissa & Renoningtyas, 2021) bahwa pemanfaatan *wordwall* dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Lebih lanjut, hal ini dapat memungkinkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa (Bekasi, 2024).

## **Kesimpulan**

Program pelaksanaan pelatihan telah diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun meskipun belum semua peserta pelatihan menguasai dengan baik materi yang disampaikan. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta mengikuti pelatihan dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan berakhir. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan juga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat membantu para guru mengatasi masalah dalam merancang pembelajaran.

Selain itu, kegiatan ini juga dapat menambah pengetahuan para guru tentang penerapan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang inovatif yakni melalui pelatihan teknis membuat media pembelajaran dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran bagi guru-guru dan peserta lainnya. Lebih lanjut, kegiatan ini juga telah mampu menambah wawasan dan kemampuan guru untuk mengimplementasikan media dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah pelatihan awal dan untuk memastikan keberlanjutan dan keberhasilan implementasi *Wordwall* dalam pembelajaran, penting bagi guru untuk mendapatkan pendampingan dan dukungan berkelanjutan. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti forum diskusi online, webinar reguler, atau program mentoring. Pendampingan ini akan membantu guru mengatasi kendala yang mungkin mereka hadapi saat menerapkan *Wordwall* di kelas, serta memberikan inspirasi dan ide-ide baru. Selain itu, sekolah atau dinas pendidikan dapat menyediakan sumber daya yang diperlukan, seperti akses internet yang stabil, perangkat yang memadai, dan pelatihan teknis tambahan. Dengan adanya dukungan yang berkelanjutan, guru akan lebih termotivasi untuk terus menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran mereka.

## Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada UPT SPF SDN Gunung Sari 1 Makassar atas kesediaannya menyediakan tempat dan mendukung pelaksanaan kegiatan Kepemimpinan. Dukungan yang diberikan sangat membantu dalam menyelesaikan salah satu tugas perkuliahan ini, dan penulis berharap ini dapat memberikan dampak positif bagi sekolah, mahasiswa, serta para peserta didik.

## Referensi

- Apdillah, D., Zebua, R. B., Idham, M., & Anhar, I. (2019). *DIGITAL*. 101–107.
- Bekasi, K. A. B. (2024). *Pelatihan wordwall untuk membuat games pembelajaran interaktif bagi guru sdn sukaindah 02 kab. bekasi*. 07(02), 190–198.
- Kaltsum, H. U., Sri, A., Wulandari, M., Fadillah, R., Fauzy, I., & Ahlul, N. (2024). *Workshop pembuatan media pembelajaran Lumio dan Wordwall bagi Guru SDN 03 Makamhaji, Sukoharjo*. 1(1), 38–48.
- Linguistik, D., Undip, F. I. B., Linguistik, D., & Undip, F. I. B. (2022). *Jurnal " HARMONI ", Volume 6, Nomor 1, Juni 2022 Departemen Linguistik FIB UNDIP Departemen Linguistik FIB UNDIP*. 6, 50–57.
- Nasional, J., Masyarakat, P., Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Matematika, P. (2021). *Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang*. 2(2), 101–110.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 3(5), 2854–2860.
- Putri, H. E., Solihah, E. F., & Senjaya, R. P. (2023). *Sosialisasi Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital kepada Guru di UPTD SDN Purwamekar*. 1(3).
- Rosdiani, L., Munawar, B., Dewi, R., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2021). *PELATIHAN MEMBUAT GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK GURU DI*. 2(2), 247–255.
- Sabariah, M. K., Agung, G., Wisudiawan, A., & Selviandro, N. (2024). *PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA AJAR KREATIF BAGI GURU PADA SDN 012 BABAKAN CIPARAY*. 5(4), 2529–2533.
- Shabrina, F. B., & Taufiq, W. (n.d.). *The Effect of Teaching English Vocabulary on Junior High School Students By Using Wordwall . net [ Pengaruh Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Menggunakan Wordwall . net ]*. 1–8.