

Pengenalan *Website Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin

Minta Ito Simamora¹, Yumira Simamora², Sartika Wati³, Risna Mira Bella Saragih⁴, Khoiruddin Matondang⁵,
Icha Prame Shela⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Alwashliyah Medan
email: mintaito.simamora@gmail.com¹

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menuntut guru untuk mengintegrasikan media digital interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran abad ke-21. Namun, hasil observasi di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis web belum optimal meskipun sarana pendukung telah tersedia. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan platform Wordwall sebagai solusi media pembelajaran interaktif serta meningkatkan kompetensi pedagogis guru dalam mengoperasikan fitur-fiturnya. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan learning by doing yang meliputi tahap persiapan, workshop melalui ceramah dan demonstrasi, praktik mandiri pembuatan konten, serta evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan teknis guru dalam menyusun media pembelajaran digital. Guru mampu mengeksplorasi fitur kuis, permainan, hingga format cetak (PDF) untuk mengatasi kendala jaringan. Kesimpulannya, kegiatan ini berhasil memperkecil kesenjangan literasi digital dan meningkatkan motivasi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin.

Kata Kunci : Wordwall, Media Interaktif, Kompetensi Guru, Pembelajaran Digital.

ABSTRACT

Technological developments require teachers to integrate interactive digital media to improve the quality of 21st-century learning. However, early observations at SMP Negeri 3 Tanjung Beringin showed that the utilization of web-based learning media was not optimal despite the availability of supporting facilities. This community service activity aims to introduce the Wordwall platform as an interactive learning media solution and to enhance teachers' pedagogical competence in operating its features. The implementation method uses a learning-by-doing approach, which includes the preparation stage, workshops through lectures and demonstrations, independent practice in content creation, and evaluation. The results show a significant increase in teachers' understanding and technical skills in developing digital learning media. Teachers were able to explore quiz features, games, and even printable formats (PDF) to overcome network constraints. In conclusion, this activity successfully narrowed the digital literacy gap and increased teacher motivation to create a more dynamic and student-centered learning environment at SMP Negeri 3 Tanjung Beringin

Keywords: Wordwall, Interactive Media, Teacher Competence, Digital Learning.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Salah satu media pembelajaran digital yang mudah digunakan dan memiliki fitur interaktif adalah Wordwall. (Qomaria et al., 2024) wordwall merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran seperti kuis, permainan, dan evaluasi secara daring. Media ini dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 membawa peluang besar dalam inovasi pembelajaran. Guru kini dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital native. Salah satu media yang mulai populer digunakan adalah Wordwall (Zulaika et al., 2022).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMP negeri 3 Tanjung Beringin dengan fokus pada pengenalan dan pemanfaatan website Wordwal sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi digital guna menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan hasil diskusi dan observasi awal, diketahui bahwa sebagian besar guru belum secara optimal memanfaatkan media pembelajaran berbasis web, khususnya platform Wordwall, meskipun sarana pendukung seperti perangkat dan akses internet sudah tersedia. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan oleh pihak sekolah dan penyampaian tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Selanjutnya, tim pengabdian menyampaikan materi mengenai pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan mudah diakses oleh guru maupun siswa.

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Sasaran utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para tenaga pendidik (guru) di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin yang berasal dari berbagai disiplin ilmu mata pelajaran. Hal ini bertujuan agar penggunaan Wordwall dapat diimplementasikan secara luas, tidak hanya pada mata pelajaran berbasis teknologi, tetapi juga pada mata pelajaran sosial, bahasa, dan sains. Dengan Tempat: Laboratorium Komputer/Ruang Guru SMP Negeri 3 Tanjung Beringin.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan *learning by doing* yang terbagi ke dalam empat tahapan utama:

1. Ceramah dan Presentasi (Kontekstualisasi Digital)

Tim pelaksana menyampaikan materi mengenai urgensi transformasi digital dalam Kurikulum Merdeka. Pada tahap ini, dipaparkan konsep dasar Wordwall sebagai media yang mampu memicu *unconscious learning* melalui fitur-fitur interaktifnya. Guru diberikan pemahaman mengenai bagaimana media digital dapat meningkatkan motivasi siswa dibandingkan metode konvensional.

2. Demonstrasi (*Showcasing Fitur*)

Tim melakukan peragaan langsung menggunakan proyektor untuk menunjukkan langkah-langkah strategis, meliputi:

Proses registrasi akun pada website Wordwall.

3. Eksplorasi 18 fitur gratis (seperti Quiz, Match Up, dan Anagram).

Cara mengonversi aktivitas digital ke dalam bentuk PDF (Printables) sebagai solusi bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses internet di rumah.

4. Praktik Langsung (*Hands-on Experience*)

Guru diarahkan untuk membuat minimal satu media pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mereka masing-masing. Dalam tahap ini, guru mempraktikkan:

Penyusunan butir soal ke dalam template permainan.

Kustomisasi tema dan font untuk meningkatkan daya tarik visual bagi siswa.

Pengaturan mode penilaian (alat evaluasi) untuk memantau hasil belajar siswa secara real-time.

5. Diskusi dan Tanya Jawab (Refleksi dan Solusi)

Sesi terakhir diisi dengan dialog interaktif untuk membahas kendala teknis yang dihadapi, seperti integrasi link ke grup WhatsApp kelas atau cara membagikan hasil kuis. Sesi ini bertujuan memastikan guru memiliki kepercayaan diri untuk mengimplementasikan Wordwall secara mandiri di kelas masing-masing guna meningkatkan kualitas dan variasi pembelajaran.

3. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara terpadu untuk memastikan terjadinya transfer pengetahuan dan keterampilan yang optimal bagi para guru di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin. Rangkaian pelaksanaan kegiatan diuraikan sebagai berikut: Sesi Pembukaan dan Sosialisasi Literasi Digital Kegiatan diawali dengan pembukaan resmi oleh pihak pimpinan sekolah, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi sosialisasi mengenai pentingnya adaptasi media pembelajaran interaktif di era digital. Dalam sesi ini, tim pengabdian menekankan bahwa penggunaan teknologi bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan untuk mendukung Kurikulum Merdeka dan menciptakan ekosistem belajar yang berpusat pada siswa.

Pengenalan dan Eksplorasi Fitur Wordwall Tim pengabdian memperkenalkan platform Wordwall sebagai solusi praktis bagi guru. Fokus utama pada sesi ini adalah membedah 18 fitur gratis yang dapat diakses secara terbuka (Ardila et al., 2023). Peserta diberikan penjelasan mendalam mengenai langkah-langkah teknis, meliputi:

1. Manajemen Akun: Prosedur pembuatan akun Wordwall hingga proses verifikasi.
2. Produksi Konten: Teknik menyusun aktivitas pembelajaran yang bervariasi seperti quiz, matching pairs, hingga game show.
3. Distribusi Materi: Cara membagikan tautan (link) kepada siswa secara efisien melalui platform komunikasi digital.
4. Fungsi Evaluasi: Menggunakan fitur result (hasil) pada Wordwall sebagai alat penilaian pembelajaran yang akurat dan otomatis.

Workshop Praktik Mandiri dan Pendampingan Intensif Setelah pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung. Pada tahap ini, guru-guru diminta untuk merancang satu unit media pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Tim pengabdian melakukan pendampingan personal untuk membantu guru yang mengalami kendala teknis. Dalam sesi praktik ini, ditekankan pula pemanfaatan fitur Printables (cetak PDF). Hal ini dilakukan sebagai langkah antisipatif bagi guru di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin jika di kemudian hari menghadapi kendala jaringan internet, sehingga pembelajaran tetap dapat berjalan secara luring namun tetap berbasis pada struktur permainan yang telah dirancang (Fatma Wati et al., 2024).

Respon dan antusiasme peserta selama pelaksanaan, antusiasme peserta terlihat sangat tinggi. Hal ini ditandai dengan keaktifan guru dalam mengeksplorasi fitur-fitur yang belum pernah mereka gunakan sebelumnya. Interaksi dua arah terjadi secara dinamis saat sesi tanya jawab, terutama mengenai cara mengintegrasikan elemen visual agar media yang dibuat mampu menumbuhkan daya tarik maksimal bagi peserta didik, sesuai dengan fungsi Wordwall sebagai alat penilaian yang rekreatif (Adawiyah, dkk., 2025)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin menunjukkan pencapaian yang signifikan dalam upaya transformasi digital pembelajaran. Berdasarkan pelaksanaan workshop, diperoleh hasil dan pembahasan sebagai berikut:

1. Peningkatan Pemahaman dan Kompetensi Digital Guru

Guru-guru SMP Negeri 3 Tanjung Beringin memperoleh pemahaman baru yang mendalam mengenai penggunaan platform Wordwall. Pengenalan platform ini mengacu pada upaya sistematis untuk menerapkan sistem digital dalam mendukung proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Lathifa Mumtaza et al., 2025), melalui Wordwall, guru kini memiliki kemampuan untuk menyusun berbagai metode belajar berbasis teknologi web yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik di kelas. Peningkatan kompetensi ini terlihat dari kemampuan peserta dalam mengakses situs resmi <https://wordwall.net/> dan melakukan registrasi secara mandiri. Hal ini membuktikan bahwa hambatan awal mengenai literasi digital dapat diatasi melalui pendampingan yang tepat, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru secara umum dalam pemanfaatan media digital.

2. Produksi Media Pembelajaran Interaktif

Selama kegiatan, para peserta telah mampu menghasilkan produk media pembelajaran sederhana namun aplikatif. Kemampuan guru dalam mengeksplorasi fitur-fitur seperti kuis interaktif dan permainan menjodohkan (matching) menunjukkan bahwa platform ini menawarkan cara pengajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut (Aeni et al., 2022), ketersediaan fitur menarik pada Wordwall terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan menciptakan interaksi yang produktif. Dalam pembahasan ini, ditemukan bahwa guru sangat terbantu dengan fleksibilitas Wordwall. Sebagai platform berbasis web, siswa nantinya tidak perlu mengunduh aplikasi tambahan di ponsel mereka, cukup melalui tautan yang dibagikan oleh guru (Putra et al., 2024). Selain itu, guru-guru juga mengapresiasi opsi penggunaan luring, di mana media ditampilkan di layar kelas dan siswa maju ke depan untuk berinteraksi, sementara guru bertugas sebagai operator (Zulaika et al., 2022).

3. Pemanfaatan Fitur untuk Mengatasi Kendala Teknis

Salah satu poin penting yang dihasilkan adalah kesadaran guru akan fitur cetak (format PDF). Berdasarkan referensi dari Atifa et al., (2025), keuntungan utama Wordwall adalah kemampuannya menyediakan format Printables. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa guru-guru di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin merasa lebih tenang dalam berinovasi, karena jika menghadapi masalah jaringan internet, mereka tetap dapat mendistribusikan permainan tersebut dalam bentuk fisik kepada siswa. Hal ini menjamin keberlangsungan pembelajaran interaktif dalam kondisi apa pun.

4. Motivasi dan Keberlanjutan Implementasi

Terdapat peningkatan motivasi yang signifikan di kalangan guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri. (Sari & Yarza, 2021) minat guru untuk menerapkan Wordwall di kelas didorong oleh kemudahan aksesibilitas platform yang mendukung penyebaran tautan melalui WhatsApp atau Google Classroom. Interaksi positif yang tercipta selama pelatihan mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall bukan hanya sebagai alat bantu ajar, melainkan juga sebagai instrumen penilaian yang mampu mengukur pemahaman siswa dengan cara yang rekreatif. Secara keseluruhan, dampak positif dari pengabdian ini diharapkan tidak hanya berhenti pada pelatihan, tetapi berlanjut pada penerapan harian di kelas guna meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin.

Menurut Lutfi'ah menyatakan bahwa *Wordwall was utilized as an instructional medium in the Indonesian language subject, specifically for the topic of news texts. This interactive platform was designed to foster active student participation during the learning process* (Lutfi'ah & Susilo, 2025). Hal ini memberikan kesimpulan bahwa Wordwall yang merupakan platform daal pembelajaran. Yang mana wordwall dirancang untuk berpusat pada siswa sehingga pembejaraan lebih interaktif.

5. KESIMPULAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui rangkaian tahapan mulai dari sosialisasi, demonstrasi, hingga praktik mandiri, kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan teknis dan keterampilan pedagogis guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis web. Penerapan Wordwall terbukti menjadi solusi efektif untuk menjawab

tantangan pembelajaran di era digital, di mana guru kini mampu menyusun materi yang lebih variatif, interaktif, dan fleksibel. Secara keseluruhan, kegiatan ini telah memberikan dampak positif dalam memperkecil kesenjangan literasi digital di lingkungan sekolah serta menumbuhkan motivasi guru untuk menciptakan suasana belajar yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pihak Kampus Universitas Al Washliyah yang telah memberikan dukungan, baik secara administratif maupun finansial, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana.
2. Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Tanjung Beringin beserta jajaran staf yang telah memberikan izin tempat serta memfasilitasi sarana prasarana selama kegiatan berlangsung.
3. Guru-guru SMP Negeri 3 Tanjung Beringin yang telah berpartisipasi aktif dan penuh antusiasme sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini.

Daftara Pustaka

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. *Primary, 11*, 1835–1852.
- Ardila, I., Jamil Nuryasin, M., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di SMA Negeri 1 Ciruas. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 3*(6), 7247–7258.
- Atifa, A., Hajar, A., & Suhardiman, S. (2025). Pengenalan Platform dengan Menggunakan Media

Wordwall di SD Inpres Morowa. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 9(1), 290–300. <https://doi.org/10.29407/ja.v9i1.23847>

Fatma Wati, Okilanda, A., Firda Az Zahra, Putri, A. N., Khairil Arif, Rozi, M. F., Arnaldo, Y., & Saputra, H. Y. (2024). Workshop Pemanfaatan Articulate Storyline Bagi Guru Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berdiferensiasi. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 10–20. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.14345>

Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 220. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>

Lathifa Mumtaza, A., Noor Oktaviani, R., Miftah, D., & Sunan Kudus, U. (2025). *Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS*. 02(02), 59–66.

Lutfi'ah, A. L., & Susilo, J. (2025). Students' Responses To the Use of Wordwall As a Learning Media for News Texts in Junior High School. *Jurnal Konfiks*, 12(2), 116–125. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v12i2.18306%0Ahttps://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/download/18306/8362>

Pengaruh penggunaan media game interaktif berbasis. (2025). 10(September).

Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544–552. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664>

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *P.M Sari Yarza 2021*. 4(April), 195–199.

Zulaika, A., Erlina, & Rachmat Sahputra. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7.