

## SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKATKAN PROSES PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SD INPRES KALU

**Yulensia Rambu Ahad<sup>1</sup>, Sofredo Soleman Hari<sup>2</sup>, Seprianus Labu Lendi<sup>3</sup>, Verena Serti Pindi Tamu Apu<sup>4</sup>, Marleni Rosalia Ndapa Huda<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Biologi, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

E-mail: [marlenihuda@unkriswina.ac.id](mailto:marlenihuda@unkriswina.ac.id)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan dan mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media tersebut adalah *Wordwall*, sebuah platform yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan pencocokan. Namun, pemanfaatannya masih terbatas di sejumlah sekolah, termasuk SD Inpres Kalu di Kabupaten Sumba Timur. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi *Wordwall* kepada guru dan siswa sebagai sarana untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar. Kegiatan dilakukan melalui tahapan: observasi kebutuhan, wawancara, penyampaian materi melalui presentasi, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi menggunakan kuesioner. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme dan respons positif dari peserta. Sebagian besar siswa menilai aspek materi sangat baik (70%) dan baik (30%), sementara pada aspek media, 40% memberikan penilaian sangat baik dan 60% baik. Aspek efektivitas dinilai sama kuat antara sangat baik dan baik (50%). Teknis pelaksanaan dan tingkat kepuasan siswa juga menunjukkan hasil yang positif, dengan 60% menyatakan sangat baik/puas dan 40% baik/puas. Hasil evaluasi oleh guru menunjukkan seluruh aspek materi, media, pelaksanaan, dan kepuasan mendapat penilaian sangat baik (100%). Pada aspek efektivitas dan dampak kegiatan, 67% menilai sangat baik dan 33% baik. Data ini memperkuat kesimpulan bahwa sosialisasi penggunaan *Wordwall* telah berhasil memperkenalkan media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan relevan bagi pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Wordwall, Media Pembelajaran Digital, Pembelajaran Interaktif*

### ***SOCIALIZATION OF THE USE OF WORDWALL APPLICATIONS TO IMPROVE THE INTERACTIVE LEARNING PROCESS AT SD INPRES KALU***

### ABSTRACT

The development of digital technology has a significant impact on the world of education and encourages teachers to utilize more interesting and interactive learning media. One of these media is *Wordwall*, a platform that provides various educational activities such as quizzes, crosswords, and matching games. However, its use is still limited in several schools, including SD Inpres Kalu in East Sumba Regency. This socialization activity aims to introduce the *Wordwall* application to teachers and students to increase interest and motivation to learn. The activity was carried out through the following stages: observation, interviews, delivery of material through presentations, direct practice, and evaluation using questionnaires. The results of the activity showed enthusiasm and positive responses from the participants. Most students rated the material aspect as very good (70%) and good (30%), while 40% gave an excellent rating and 60% good in the media aspect. The effectiveness aspect was considered equally strong between perfect (50%). The technical implementation and level of student satisfaction also showed positive results, with 60% stating very good/satisfied and 40% good/satisfied. The evaluation results by teachers showed that all aspects of material, media, implementation, and satisfaction were rated very good (100%). Regarding the effectiveness and impact of activities, 67% rated them as very good and 33% as good. This data strengthens the conclusion that the socialization of the use of *Wordwall* has succeeded in introducing engaging, interactive, and relevant digital learning media for learning in elementary schools.

**Key words:** *Wordwall, Digital Learning Media, Interactive Learning*

## PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini teknologi merupakan sarana yang digunakan untuk memudahkan kehidupan manusia dalam menjaga kelangsungan hidup. Saat ini, perkembangan teknologi digital memberikan dampak besar di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Di Indonesia, teknologi mulai diterapkan untuk mempermudah berbagai sektor, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi yang pesat di era global ini mendorong dunia pendidikan untuk terus berinovasi dan menyesuaikan diri guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Septianingsih *et al.*, 2025).

Pendidikan merupakan suatu upaya yang digunakan untuk mempersiapkan generasi muda dalam mempersiapkan dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka suatu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas (Pamungkas *et al.*, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran berperan penting dalam mendukung dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Pagarra *et al.*, 2022).

Guru dapat menggunakan teknologi untuk media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan siswa dalam kegiatan belajar (Junaidi, 2019). Media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar (Kurnia &

Febianti, 2024). Salah satu media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran adalah *wordwall*.

*Wordwall* adalah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti *puzzle*, kuis, dan permainan kata, yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Nurkholisha *et al.*, 2024). Media *wordwall* menyediakan fitur seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan. Media ini dapat diakses melalui smartphone, laptop, maupun tablet sehingga dapat memudahkan para guru dan siswa belajar di kelas. Selain itu *wordwall* juga memungkinkan guru untuk mengubah template yang ada dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan seperti penggunaan gambar, audio, dan video dalam aktivitas pembelajaran (Sitohang *et al.*, 2024).

Penelitian terdahulu yang dilakukan Kusumaningtyas *et al.* (2024) bahwa penggunaan metode pembelajaran *game-based learning* berbantuan media *Wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) siswa sekolah dasar pada materi siklus air. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,005 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Rata-rata nilai posttest siswa mengalami peningkatan dari 39,05 menjadi 56,35 setelah diberi perlakuan

dengan *Wordwall*, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya pada ranah kognitif tingkat analisis (C4) dalam taksonomi Bloom.

Namun kenyataanya masih banyak sekolah yang belum menerapkan penggunaan aplikasi *wordwall* dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah SD

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan sosialisasi ini dilakukan di SD Inpres Kalu Kabupaten Sumba Timur, NTT pada Rabu, 11 Juni 2025. Peserta yang mengikuti sosialisasi terdiri dari 3 guru dan 13 siswa kelas 5. Tahapan kegiatan ini meliputi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi:

### 1. Persiapan

Langkah awal yang dilakukan adalah observasi dan wawancara untuk mengetahui aplikasi apa saja yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa sebagian besar guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan temuan ini, kami memutuskan untuk mensosialisasikan penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama yang kami lakukan sebelum melaksanakan kegiatan sosialisasi adalah melakukan observasi dan wawancara secara langsung kepada beberapa guru dan siswa. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengetahui aplikasi atau media pembelajaran apa yang selama ini digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, kami memutuskan untuk sosialisasi penggunaan aplikasi *Wordwall*.

*Wordwall* diharapkan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Hal ini

INPRES KALU. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di sekolah tersebut dengan beberapa guru diketahui bahwa SD INPRES KALU belum menggunakan aplikasi *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini dilakukan untuk mengenalkan aplikasi *wordwall*.

### 2. Pelaksanaan

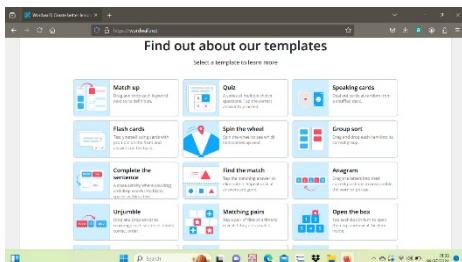
Kegiatan dimulai dengan presentasi untuk mengenalkan *Wordwall*, manfaatnya dalam pembelajaran, dan cara penggunaannya. Setelah itu, dilakukan demonstrasi langsung oleh pemateri yang menunjukkan langkah-langkah membuat permainan edukatif di *Wordwall*, seperti membuat kuis dan teka-teki. Selanjutnya, peserta diajak untuk mencoba sendiri membuat permainan melalui kegiatan praktik langsung atau simulasi.

### 3. Evaluasi

Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi melalui kuesioner untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan tanggapan peserta terhadap sosialisasi yang telah dilakukan.

didukung oleh Kurnia et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa dalam pembelajaran.

Sebelum pelaksanaan kegiatan sosialisasi, kami terlebih dahulu melakukan berbagai persiapan untuk memastikan kegiatan berjalan lancar dan efektif.



**Gambar 1.** Aplikasi *Wordwall*

Beberapa hal yang dipersiapkan meliputi materi presentasi, kuesioner evaluasi, serta perangkat pendukung seperti laptop dan koneksi internet. Materi presentasi disusun secara sistematis untuk menjelaskan secara menyeluruh mengenai platform *Wordwall*, mulai dari pengertian, manfaat dalam pembelajaran, hingga langkah-langkah penggunaannya.

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dimulai dengan pembukaan dan penyampaian materi. Presentasi mencakup pengenalan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, dan pencocokan kata.



**Gambar 2.** Praktek Penggunaan Aplikasi *Wordwall*

Setelah itu, dilakukan demonstrasi langsung oleh pemateri mengenai cara membuat permainan di *Wordwall*, mulai dari pembuatan akun, pemilihan jenis permainan, pengisian konten materi, hingga cara

membagikannya kepada siswa.

Demonstrasi ini disampaikan secara bertahap dan komunikatif, serta diselingi sesi tanya jawab agar peserta dapat memahami setiap langkah dengan baik. Selanjutnya, peserta diajak untuk melakukan praktik langsung atau simulasi, di mana mereka mencoba membuat permainan edukatif sendiri dengan bimbingan dari pemateri. Selama sesi ini, peserta diberi kesempatan untuk berdiskusi dan mengatasi kesulitan secara bersama-sama.



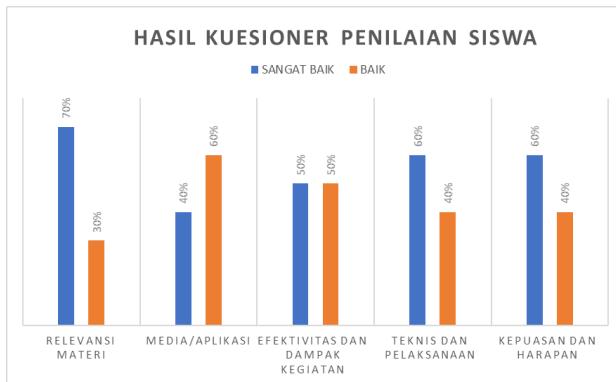
**Gambar 3.** Praktek Penggunaan Aplikasi *Wordwall*

Tahap akhir kegiatan sosialisasi, dilakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan serta menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini dilaksanakan melalui pengisian kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait tingkat pemahaman peserta terhadap penggunaan *Wordwall*, kemudahan saat mengikuti praktik, serta manfaat *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Kuesioner juga mencakup kolom tanggapan terbuka untuk menampung kritik, saran, dan masukan guna pengembangan kegiatan di masa mendatang.

Adapun hasil dari analisis data kuesioner sebagai berikut:

1. Hasil Evaluasi oleh Siswa  
Berdasarkan hasil kuesioner evaluasi

oleh siswa terlihat bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian yang positif terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.



**Gambar 4.** Hasil Evaluasi oleh Siswa

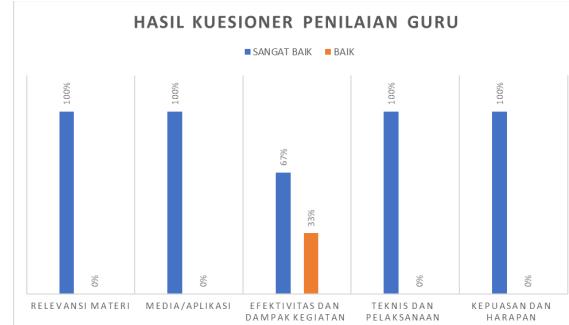
Pada aspek relevansi materi, sebanyak 70% siswa menilai bahwa materi yang disampaikan sangat baik, sementara 30% lainnya menilai baik. Ini menunjukkan bahwa materi dianggap sesuai dan relevan dengan kebutuhan siswa. Pada aspek media atau aplikasi yang digunakan, 60% siswa memberikan penilaian baik, sedangkan 40% menilai sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *Wordwall* yang digunakan efektif, dalam meningkatkan motivasi siswa. Sesuai dengan temuan Pamungkas et al. (2021) bahwa media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP yang menjadi dasar bahwa media serupa dapat diterapkan juga di jenjang SD.

Pada aspek efektivitas dan dampak kegiatan, penilaian siswa terbagi rata, yaitu 50% sangat baik dan 50% baik, yang mengindikasikan bahwa kegiatan tersebut dirasakan bermanfaat meskipun masih bisa ditingkatkan. Sementara itu, aspek teknis dan pelaksanaan kegiatan mendapatkan penilaian sangat baik dari 60% siswa dan baik dari 40% siswa, menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan berjalan lancar dan memuaskan. Terakhir, pada aspek kepuasan dan harapan, sebanyak 60% siswa merasa sangat puas, dan

40% lainnya menyatakan puas, yang mengindikasikan bahwa kegiatan mampu memenuhi ekspektasi dan kebutuhan siswa.

## 2. Hasil Evaluasi Oleh Guru

Berdasarkan hasil kuesioner evaluasi oleh guru memperoleh respons yang sangat positif dari para guru.



**Gambar 5.** Hasil Evaluasi oleh Guru

Pada aspek relevansi materi, seluruh guru 100% memberikan penilaian *sangat baik*, yang menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dinilai sangat sesuai dan relevan. Hal yang sama juga terlihat pada aspek media atau aplikasi, teknis pelaksanaan, serta kepuasan dan harapan, dimana semuanya mendapatkan penilaian *sangat baik* dari 100% responden guru. Ini mengindikasikan bahwa guru merasa puas dengan sarana yang digunakan, pelaksanaan kegiatan, serta hasil dan manfaat yang diperoleh.

Satu-satunya aspek yang memperoleh penilaian beragam adalah efektivitas dan dampak kegiatan, yaitu 67% guru menilai *sangat baik* dan 33% menilai *baik*. Meskipun mayoritas masih memberikan penilaian tertinggi, hasil ini menunjukkan bahwa ada beberapa guru yang melihat adanya ruang untuk peningkatan dalam hal dampak kegiatan terhadap peserta didik. Secara keseluruhan, kegiatan tersebut dinilai sangat berhasil dan mampu memenuhi kebutuhan para guru.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa sosialisasi penggunaan aplikasi *Wordwall* di SD Inpres Kalu berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari siswa maupun guru. Secara keseluruhan,

kegiatan ini berhasil memperkenalkan media pembelajaran digital yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kurnia, M. D., & Febianti, Y. N. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORD WALL PROFESI KELAS X AKUNTANSI SMK PARIWISATA*. 341–349.
- Kusumaningtyas, A. W., & Yuniarwati, Y. (2024). Pengaruh Wordwall Game-Based Learning terhadap Higher Order Thinking Skills. *Metodik Didaktik*, 20(1), 62–73. <https://doi.org/10.17509/md.v20i1.69910>
- Nurkholisha, R., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah. *Semnasfip*, 306–314.

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148.
- Septiyaningsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). *Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar*. 07(02), 10309–10318.
- Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., & ... (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. ... *Positif: Jurnal Hasil* ..., 2(1), 11–24.