

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Kelompok Kerja Guru (KKG) Kecamatan Sungai Kunjang

Siska Oktaviani^{1*}, Ratna Khairunnisa², Samsul Adiando³, Dian Novita Amelia⁴, Ceacilia Aureanawati Tat⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam, Jl. Wahid Hasyim 2 No.28, Sempaja Sel., Kec. Samarinda Utara, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia.

E-mail: siska@uwgm.ac.id

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1435>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 15 June 2025

Revised: 21 June 2025

Accepted: 27 June 2025

Kata Kunci:

Aplikasi *Wordwal*, Media Pembelajaran Interaktif, Guru.

Keywords:

Wordwall Application, *Interactive Learning Media*, *Teacher*.

ABSTRACT

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif di wilayah Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda. Kegiatan dilaksanakan secara luring dan melibatkan 30 guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG). Pelaksanaan dimulai dari tahap perencanaan, yang mencakup identifikasi kebutuhan guru terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Selanjutnya, pelatihan diberikan melalui pengenalan fitur *wordwall*, demonstrasi cara kerja aplikasi, serta sesi praktik langsung oleh peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengoperasikan *wordwall* serta keberhasilan integrasi aplikasi ini ke dalam proses pembelajaran di kelas. Respon siswa terhadap media ini juga sangat positif, ditandai dengan meningkatnya motivasi dan antusiasme belajar. Selain itu, penggunaan *wordwall* turut mempercepat proses persiapan dan pelaksanaan pembelajaran, sehingga meningkatkan efisiensi waktu. Namun demikian, masih ditemukan tantangan, seperti kurangnya kepercayaan diri sebagian guru dalam mengaplikasikan teknologi, yang menunjukkan perlunya pendampingan lebih lanjut.

This community service program aimed to enhance teachers' skills in utilizing the Wordwall application as an interactive learning medium in the Sungai Kunjang District, Samarinda City. The activity was conducted offline and involved 30 elementary school teachers who are members of the Teacher Working Group (KKG). The implementation began with a planning stage, which included identifying teachers' needs regarding the use of digital media in learning. The training was then delivered through the introduction of Wordwall features, demonstrations of how the application works, and hands-on practice sessions. The results of the program showed a significant improvement in teachers' ability to operate Wordwall and successfully integrate it into classroom learning activities. Students also responded positively to the use of this media, as indicated by their increased motivation and enthusiasm for learning. Furthermore, the use of Wordwall accelerated both the preparation and implementation of learning activities, thereby improving time efficiency. However, challenges remain, such as the lack of confidence among some teachers in using technology, highlighting the need for further support and guidance.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Siska Oktaviani, et al (2025). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Kelompok Kerja Guru (KKG) Kecamatan Sungai Kunjang, 3(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1435>

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi saat ini mendorong setiap individu untuk selalu mengikuti perubahan tersebut, termasuk menghadirkan berbagai inovasi baru, terutama dalam bidang media pembelajaran. Di era kemajuan aplikasi digital yang begitu cepat, guru dituntut untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi, khususnya dalam memanfaatkan dan mengoptimalkan media digital. Menurut (Suyanto et al., 2020) dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk menambah wawasan serta menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Saat ini, media pembelajaran dapat dirancang dengan lebih mudah dan cepat melalui penggunaan aplikasi digital.

Berdasarkan analisis situasi di KKG Kecamatan Sungai Kunjang, Samarinda, masih ditemukan berbagai tantangan, khususnya terkait rendahnya penggunaan teknologi oleh para guru. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional yang kurang interaktif, sehingga mengalami kesulitan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis bagi siswa. Observasi di lapangan juga menunjukkan bahwa kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran digital menjadi penyebab utama permasalahan ini. Keterbatasan tersebut menghambat upaya peningkatan efektivitas pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal.

Penggunaan aplikasi digital sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Bagi siswa saat ini, aplikasi digital bukanlah hal yang baru, karena sebagian besar dari mereka sudah mengetahui itu. Namun, agar aplikasi digital dimanfaatkan secara optimal dan tidak disalahgunakan, siswa perlu diperkenalkan dengan aplikasi yang memiliki fungsi edukatif (Puspaningrum & Sugiarto, 2021). Melalui cara ini, siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga interaksi dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lebih dinamis. Tanpa pendekatan ini, pembelajaran cenderung monoton karena berpusat pada guru, sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk berkreasi. Oleh karena itu, diharapkan melalui kegiatan pengabdian ini, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien, serta mendorong siswa untuk menggunakan aplikasi digital secara positif dalam mendukung pembelajaran.

Saat ini terdapat banyak media pembelajaran dalam bentuk aplikasi digital yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah proses pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Salah satu contoh aplikasi digital yang mendukung pembelajaran interaktif adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi permainan edukasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menyajikan materi pelajaran melalui format audio-visual yang menarik perhatian siswa dan membantu meningkatkan minat belajar, terutama pada siswa (Pradani, 2022).

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra dalam pengabdian kepada masyarakat ini yaitu masih ditemukan berbagai tantangan, khususnya terkait rendahnya penggunaan teknologi oleh para guru. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional yang kurang interaktif, sehingga mengalami kesulitan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis bagi siswa. Observasi di lapangan juga menunjukkan bahwa kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran digital menjadi penyebab utama permasalahan ini. Keterbatasan tersebut menghambat upaya peningkatan efektivitas pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal.

Solusi untuk permasalahan dalam pengabdian kepada masyarakat ini yaitu dengan mengadakan pelatihan pemanfaatan aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif pada kelompok kerja guru (KKG) Kecamatan Sungai Kunjang.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara tatap muka dengan melibatkan guru-guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda. Kegiatan ini diikuti oleh 30 peserta, yang terdiri atas guru dan kepala sekolah anggota KKG Kecamatan Sungai Kunjang. Pelaksanaannya terbagi menjadi tiga tahapan utama:

Perencanaan dan Persiapan

Tahap awal melibatkan analisis kebutuhan guru terkait penggunaan media pembelajaran interaktif. Tim pengabdian melakukan survei awal untuk mengidentifikasi keterampilan teknologi yang

dimiliki guru dan minat mereka terhadap aplikasi *wordwall*. Berdasarkan hasil survei, disusun rencana pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta.

Pelaksanaan Inti

Pada tahap ini, tim pengabdian menyampaikan materi mengenai penggunaan aplikasi *wordwall* dengan bantuan presentasi slide yang berisi informasi terkait aplikasi tersebut. Guru diberikan kesempatan untuk mencoba langsung menggunakan *wordwall* dan mengembangkan aktivitas pembelajaran mereka. Tim juga menyediakan dukungan teknis selama dan setelah pelatihan untuk membantu guru menghadapi kendala teknis. Selain itu, pendampingan dan bimbingan dilakukan untuk membantu guru merancang serta melaksanakan pembelajaran berbasis *wordwall*.

Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi formatif dilakukan selama pelatihan untuk menilai pemahaman dan kepuasan peserta terhadap materi yang disampaikan. Setelah pelatihan selesai, peserta diminta memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran.

Dengan langkah-langkah tersebut, kegiatan pelatihan *wordwall* diharapkan dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan, memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Pengenalan aplikasi *wordwall*

Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* di wilayah Sungai Kunjang berjalan dengan sukses dan mendapat respons positif dari para peserta. Sebanyak 30 guru sekolah dasar turut berpartisipasi, dengan mayoritas menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menyerap materi pelatihan. Kegiatan ini mencakup pemaparan teori serta praktik langsung di mana para peserta dilatih untuk merancang aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif melalui platform *wordwall*. Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa para guru mengalami peningkatan kemampuan dalam mengembangkan materi ajar yang menarik dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa.

Salah satu pencapaian utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatnya kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, lebih dari 80% peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi *wordwall* setelah mengikuti pelatihan. Para guru juga mampu merancang media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.



Gambar 2. Praktik membuat game dengan *wordwall*

Selain itu, *wordwall* memungkinkan guru untuk memantau hasil evaluasi siswa secara langsung (*real-time*), sehingga waktu yang sebelumnya digunakan untuk menilai secara manual dapat dialihkan ke kegiatan pembelajaran lain yang lebih bermanfaat. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* tidak hanya mendukung peningkatan mutu pembelajaran, tetapi juga memberikan kemudahan dan efisiensi dalam pelaksanaan tugas mengajar.

Capaian dari pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* dapat dilihat melalui lima aspek utama, yakni peningkatan kemampuan guru, tanggapan positif dari siswa, efektivitas waktu dalam proses pembelajaran, penerapan hasil pelatihan di lingkungan sekolah, serta tantangan dan peluang untuk pengembangan ke depannya. Berdasarkan hasil evaluasi, seluruh aspek tersebut menunjukkan tingkat pengaruh dengan rata-rata di atas 70%.

Setiap aspek dievaluasi berdasarkan tingkat dampaknya (dalam bentuk persentase), yang menggambarkan seberapa besar pengaruh pelatihan ini dalam masing-masing kategori. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru di Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda. Berdasarkan hasil evaluasi, mayoritas guru yang mengikuti pelatihan menunjukkan kemajuan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. *wordwall*, sebagai media pembelajaran interaktif, memfasilitasi guru dalam menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan (Rais et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam belajar.

Tanggapan positif siswa terhadap penggunaan *wordwall* layak mendapat perhatian. Penggunaan aplikasi ini membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan terdorong untuk belajar. Fitur interaktif dalam *wordwall* mendorong keterlibatan aktif siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih menyenangkan. Menurut temuan (Syahroni et al., 2020) media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran daring.

Salah satu dampak positif dari pelatihan ini adalah meningkatnya efisiensi waktu dalam proses pembelajaran. Penggunaan *wordwall* membantu guru dalam merancang materi ajar dengan lebih cepat dan praktis, sehingga waktu di kelas dapat lebih difokuskan untuk kegiatan interaktif seperti diskusi dan tanya jawab. Hal ini sejalan dengan pendapat (Anwar & Murtopo, 2024) yang menyatakan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat menghemat waktu, baik dalam tahap perencanaan maupun saat penyampaian materi, yang memperkuat temuan dalam pelatihan ini.

Penerapan hasil pelatihan di lingkungan sekolah menunjukkan bahwa para guru mampu menerapkan keterampilan yang diperoleh dengan cukup efektif. Mayoritas peserta menyampaikan bahwa mereka telah memanfaatkan *wordwall* dalam sejumlah kegiatan pembelajaran, dan penggunaannya terbukti mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nenotek et al., 2023), yang menunjukkan bahwa guru yang telah dibekali pelatihan teknologi cenderung lebih siap dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Meski demikian, masih terdapat hambatan yang dihadapi sejumlah guru dalam penerapan *wordwall* di kelas. Beberapa di antaranya menyatakan belum sepenuhnya percaya diri dalam mengoperasikan teknologi baru dan membutuhkan bimbingan lanjutan. Permasalahan ini selaras dengan temuan (Picauly, 2024), yang mengungkap bahwa kendala utama dalam pemanfaatan teknologi oleh tenaga pendidik adalah kurangnya pelatihan berkelanjutan serta minimnya dukungan teknis yang memadai.

Terdapat potensi yang cukup besar untuk melakukan pengembangan lebih lanjut. Mengingat hasil positif yang diperoleh dari pelatihan ini, langkah selanjutnya yang dapat diambil adalah memperluas jangkauan pelatihan sehingga lebih banyak guru dari berbagai wilayah dapat merasakan manfaat penggunaan *wordwall*. (Sadriani et al., 2023) menekankan bahwa peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi perlu menjadi program berkelanjutan guna menjamin peningkatan mutu pendidikan di era digital saat ini.

Wordwall sebagai salah satu media pembelajaran interaktif memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih lanjut, khususnya melalui integrasi materi yang berbasis kearifan lokal. Guru dapat mengadaptasi konten pembelajaran agar sesuai dengan budaya serta lingkungan tempat siswa berada. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wero et al., 2021) yang menyatakan bahwa materi yang relevan dengan

pengalaman sehari-hari siswa mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman mereka terhadap pelajaran. Meskipun pelatihan menunjukkan hasil yang cukup signifikan, keberhasilan jangka panjang tetap sangat bergantung pada dukungan berkesinambungan dari pihak sekolah dan pemerintah daerah. Bentuk dukungan tersebut dapat berupa pelatihan lanjutan, pendampingan teknis, serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Menurut (Subagio, 2024) juga menegaskan bahwa keterlibatan aktif pemerintah memiliki peran penting dalam mempercepat implementasi teknologi dalam dunia pendidikan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif pada Kelompok Kerja Guru (KKG) Kecamatan Sungai Kunjang telah terlaksana dengan baik dan mendapat respon positif dari para peserta. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa mayoritas peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu mengikuti setiap tahapan dengan baik, mulai dari pengenalan konsep, praktik penggunaan, hingga penerapan *wordwall* dalam membuat media pembelajaran interaktif. Lebih dari 80% peserta menyatakan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi ini dan berhasil merancang materi pembelajaran sesuai konteks kelas masing-masing.

Pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap efisiensi waktu, kualitas pembelajaran, serta motivasi guru untuk terus berinovasi. Meskipun masih terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, pelatihan ini telah menjadi langkah awal yang penting dalam mendorong transformasi digital di lingkungan pendidikan dasar.

Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat berkontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang relevan, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21. Keberlanjutan pelatihan dan dukungan dari berbagai pihak, terutama sekolah dan pemerintah daerah, menjadi kunci keberhasilan jangka panjang dari program ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat (LPPM) Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan bantuan dana untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

REFERENSI

- Anwar, K., & Murtopo, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 8(1).
- Nenotek, S. A., de Haan, A. E. M., Nifu, L. L., & Lindimara, E. (2023). Kesiapan Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi di Perbatasan Indonesia-Timor Leste. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5), 1975–1984.
- Picauly, V. E. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital:: Tantangan dan Peluang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 1528–1535.
- 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(11), 806–811.
- Puspaningrum, E. Y., & Sugiarto, S. (2021). Pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran anak berbasis game. *Prosiding SNP2M UMAHA*, 1(1).
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa di Lingkungan Sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46–52.
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 32–37.

- Subagio, A. (2024). Analisis Kebutuhan Sumber Daya Dan Infrastruktur Dalam Pengembangan Rencana Pengelolaan Sekolah Yang Berkelanjutan. *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online)*, 1648–1656.
- Suyanto, U. Y., Romadhona, D., Hidayati, N., & Askhar, B. M. (2020). Pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar di era new normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 1(2), 122–128.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran jarak jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178.
- Wero, L., Laksana, D. N. L., & Lawe, Y. U. (2021). Integrasi Konten dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada dalam Bahan Ajar Multilingual untuk Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 515–522.