


## Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Sekolah Dasar di Kota Depok

Dyah Rhetno Wardhani<sup>1</sup>, Fajar Erlangga<sup>2</sup>, Rahman Abdillah<sup>3</sup>, Vickry Ramdhan<sup>4</sup>, Adhityo Kuncoro<sup>5\*</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jl. Raya Tengah no. 80, Jakarta Timur, 13760, Indonesia.  
 E-mail: [adhityokuncoro@yahoo.com](mailto:adhityokuncoro@yahoo.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3571>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 12 Nov 2025

Revised: 18 Nov 2025

Accepted: 24 Nov 2025

#### Kata Kunci:

Pelatihan, Wordwall,  
 Guru SD, Media  
 Pembelajaran Digital,  
 Pengabdian Masyarakat.

#### Keywords:

Training, Wordwall,  
 Elementary School  
 Teachers, Digital  
 Learning Media,  
 Program.



### ABSTRACT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar di Kota Depok dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital menggunakan aplikasi Wordwall. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan langsung kepada guru dengan fokus pada pembuatan serta penerapan media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Metode pelaksanaan meliputi demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta antusias mengikuti pelatihan dan mampu membuat media pembelajaran sederhana menggunakan Wordwall. Berdasarkan observasi selama kegiatan, guru-guru menunjukkan peningkatan keterampilan dan minat dalam menerapkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam mendukung transformasi pembelajaran digital di sekolah dasar.

*This program aimed to enhance the competencies of elementary school teachers in Depok City in developing interactive digital learning media using the Wordwall application. The activities were carried out in the form of training and direct mentoring, focusing on the creation and implementation of game-based learning media. The implementation methods included demonstration, hands-on practice, and guided assistance. The results of the program indicate that participants were enthusiastic and successfully created simple learning media using Wordwall. Based on observations throughout the activities, the teachers demonstrated improved skills and increased interest in integrating digital technology into the teaching and learning process. This program is expected to serve as an initial step in supporting digital learning transformation in elementary schools.*



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

**How to Cite:** Dyah Rhetno Wardhani, et al (2025). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Sekolah Dasar di Kota Depok, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3571>

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting bagi pembentukan kemampuan berpikir dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan dasar harus maksimal agar siswa memiliki fondasi dasar yang baik. Di era digital saat ini, guru-guru diharapkan tidak hanya mampu menguasai materi ajar tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif dan bermakna. Namun pada praktiknya, sebagian besar guru di SD mitra memiliki keterbatasan dalam menggunakan media digital interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi, kendala tersebut disebabkan oleh tidak terbiasanya menggunakan *gadget* karena faktor usia dan kebiasaan. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi yang mudah untuk digunakan bahkan bagi orang yang awam terhadap teknologi sekalipun.

Aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu platform daring yang menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti kuis, *matching games*, *true or false*, dan *find the match*. Melalui *Wordwall*, guru dapat membuat permainan edukatif yang dapat digunakan baik secara daring maupun luring. Keunggulan lainnya, aplikasi ini mudah digunakan tanpa memerlukan kemampuan teknis yang

kompleks (Nisa et al., 2024). Beberapa studi menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar (Almuafa & Alqurashi, 2025), serta memotivasi siswa dalam kelas sastra (Widhiatama & Brameswari, 2024). Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Siallagan et al. (2025) bahwa penggunaan Wordwall pada materi unsur dan senyawa berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Penelitian oleh Natasya et al. (2025) membuktikan efektivitas Wordwall dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa EFL, sementara (Juraidah et al., 2025) menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar matematika siswa SD melalui media Wordwall. Selain itu, (Hadi et al., 2024) menemukan bahwa Wordwall berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim dosen Universitas Indraprasta PGRI sebagai bentuk kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kompetensi guru di wilayah Kota Depok. Fokus kegiatan ini adalah memberikan pelatihan penggunaan *Wordwall* kepada guru dan kepala sekolah dasar agar mereka mampu merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Afifa & Astuti, 2024). Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong perubahan paradigma pembelajaran menuju model pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Lebih jauh, meta-analisis terhadap strategi “wordwall” (yang berkaitan secara konseptual dengan *Wordwall*) menunjukkan bahwa strategi wordwall secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di berbagai studi (Panjaitan et al., 2024). Selain itu, inovasi media pembelajaran digital umumnya menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar di tingkat sekolah dasar (Dinihari et al., 2025; Hamidah et al., 2023; Nurhasanah et al., 2025).

Di konteks Indonesia, penelitian penggunaan media pembelajaran digital di kelas IV SD menunjukkan bahwa media digital seperti video, kuis interaktif, dan platform daring terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana kelas lebih interaktif (Widiastari & Puspita, 2024). Sementara itu, penelitian kuantitatif pada materi IPA/IPS (IPAS) di kelas V SD menunjukkan bahwa media digital memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (kontribusi 45,2 %) dan hasil belajar (20,2 %) (Afifa & Astuti, 2024). Dengan latar belakang tersebut, pengabdian ini dilakukan agar guru SD di Depok memperoleh keterampilan praktis dalam mengaplikasikan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan dalam pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam bentuk pelatihan yang disertai dengan demonstrasi dengan tujuan menghasilkan keterampilan yang dibutuhkan oleh para guru. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pelatihan yang melibatkan para guru sebagai peserta utama. Tahapan-tahapan tersebut dalam dilihat dari ilustrasi berikut ini.



**Gambar 1.** Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahapan utama, yaitu (1) analisis, observasi, dan wawancara; (2) presentasi, praktik, dan pendampingan; serta (3) evaluasi kegiatan. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall.

#### **Tahap 1: Analisis, Observasi, dan Wawancara**

Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung di sekolah sasaran. Observasi ini mencakup metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar serta sejauh mana integrasi teknologi telah diterapkan. Selain itu, dilakukan pula wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru untuk menggali kebutuhan, tantangan, serta kesiapan mereka dalam mengadopsi media pembelajaran berbasis digital. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam merancang pelatihan dan pendampingan yang relevan sesuai dengan kebutuhan guru.

#### **Tahap 2: Presentasi, Praktik, dan Pendampingan**

Tahap kedua berfokus pada pemberian pelatihan kepada para guru mengenai penerapan metode pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan platform Wordwall. Kegiatan diawali dengan sesi presentasi mengenai konsep pembelajaran aktif dan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Selanjutnya, guru diberikan kesempatan untuk praktik langsung membuat dan menggunakan kuis, permainan, serta latihan interaktif melalui Wordwall. Tim dosen kemudian melakukan pendampingan intensif agar guru mampu mengintegrasikan media tersebut ke dalam rencana pembelajaran harian.



**Gambar 1.** Contoh tampilan wordwall

Gambar 1. adalah contoh tampilan wordwall yang digunakan oleh tim pengabdian Masyarakat dalam kegiatan pendampingan. Tim pengabdian masyarakat sengaja memilih mata pelajaran yang kerap dianggap sulit (matematika) agar pembelajarannya terasa lebih menyenangkan dan efektif.

#### **Tahap 3: Evaluasi Kegiatan**

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan yang bertujuan untuk menilai efektivitas program pelatihan dan sejauh mana peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti kegiatan ini. Evaluasi dilakukan melalui observasi kelas, wawancara, serta kuesioner umpan balik dari peserta pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi, diketahui bahwa guru telah memiliki kemampuan dan kepercayaan diri dalam menggunakan Wordwall sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil meningkatkan literasi digital guru serta mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih inovatif di lingkungan sekolah dasar.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Wordwall* bagi guru sekolah dasar di Kota Depok dilaksanakan secara tatap muka dan berlangsung dengan lancar. Peserta terdiri dari beberapa guru semua mata pelajaran dari SD yang ada di wilayah Depok. Berdasarkan observasi, wawancara singkat, serta analisis hasil karya peserta, kegiatan ini memberikan dampak positif baik secara kuantitatif maupun kualitatif terhadap peningkatan kompetensi guru.

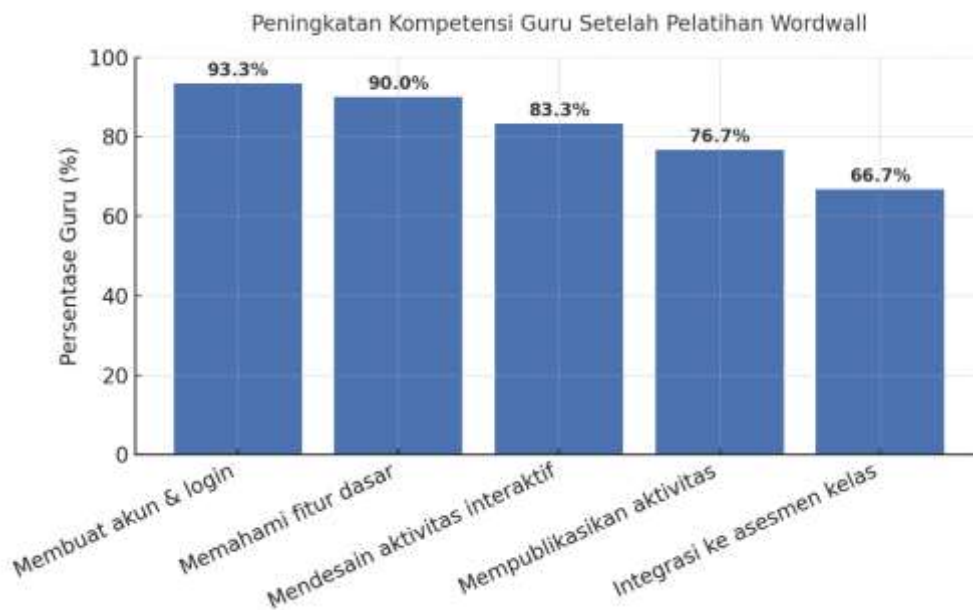
#### ***Hasil Kuantitatif***

Untuk mengukur ketercapaian kegiatan secara sederhana, dilakukan pencatatan terhadap jumlah peserta yang berhasil menyelesaikan setiap tahapan pelatihan. Data ini menunjukkan progres kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Capaian Kompetensi Peserta dalam Pelatihan *Wordwall*

No	Indikator Kompetensi Guru	Jumlah Guru Mampu Melakukan	Persentase (%)
1	Membuat akun dan login ke <i>Wordwall</i>	28 dari 30 peserta	93,3%
2	Memahami fitur dasar dan template aktivitas	27 dari 30 peserta	90,0%
3	Mendesain aktivitas pembelajaran interaktif (kuis/game)	25 dari 30 peserta	83,3%
4	Mempublikasikan atau membagikan aktivitas yang dibuat	23 dari 30 peserta	76,7%
5	Mengaitkan aktivitas dengan kurikulum dan asesmen kelas	20 dari 30 peserta	66,7%

Data pada Tabel 1. menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta mampu memahami dan menggunakan *Wordwall* secara mandiri setelah pelatihan. Kompetensi tertinggi dicapai pada kemampuan dasar (membuat akun dan login), sedangkan aspek integrasi ke dalam pembelajaran masih memerlukan pendampingan lanjutan.



**Gambar 2.** Peningkatan Kompetensi Guru Setelah Pelatihan *Wordwall*

Berikut ini adalah diagram batang yang menggambarkan peningkatan kemampuan guru pada lima aspek utama. Aspek dengan peningkatan tertinggi adalah pembuatan akun dan eksplorasi fitur, sedangkan aspek terendah adalah integrasi dalam asesmen kelas.

**Tabel 2.** Respon Guru terhadap Pelatihan *Wordwall*

Kategori Respon	Jumlah Guru	Persentase	Interpretasi
Sangat Puas	15	50%	Antusias tinggi terhadap materi dan fasilitator
Puas	12	40%	Materi mudah dipahami dan relevan
Cukup Puas	3	10%	Mebutuhkan pendampingan lanjutan
Tidak Puas	0	0%	-

Dari tabel 2. menunjukkan bahwa sebanyak 90% peserta menyatakan puas atau sangat puas terhadap kegiatan. Guru menilai pelatihan bermanfaat, praktis, dan mudah diterapkan di kelas.

**Hasil Kualitatif**

Hasil kualitatif diperoleh dari observasi langsung dan tanggapan lisan guru selama serta setelah pelatihan. Beberapa temuan penting antara lain:

**Peningkatan Keterampilan Digital Guru**

Sebagian besar guru awalnya belum familiar dengan *Wordwall*. Namun, melalui demonstrasi dan praktik langsung, mereka mampu membuat aktivitas pembelajaran sederhana yang menarik. Aktivitas yang paling populer adalah permainan *matching words* dan kuis matematika bertema “quiz show”. Guru menyampaikan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan pengalaman baru dalam menyusun asesmen formatif yang menyenangkan, terutama untuk topik pengulangan materi dan evaluasi cepat di kelas.

#### **Respon dan Antusiasme Peserta**

Selama sesi praktik, peserta aktif bertanya, berdiskusi, dan mencoba berbagai *template*. Guru yang lebih berpengalaman membantu rekan sejawat, sehingga tercipta suasana kolaboratif. Beberapa guru bahkan langsung mengadaptasi aktivitas yang dibuat untuk digunakan pada kegiatan belajar hari berikutnya.

#### **Kenyamanan dan Aksesibilitas Teknologi**

Guru menilai *Wordwall* unggul karena dapat diakses dengan mudah melalui laptop, tablet, maupun ponsel. Hal ini mempermudah guru dalam mempersiapkan kegiatan belajar tanpa harus bergantung pada komputer sekolah.

#### **Dampak terhadap Motivasi dan Kepercayaan Diri Guru**

Secara umum, guru merasa lebih percaya diri menggunakan media digital setelah mengikuti pelatihan. Mereka mengakui bahwa *Wordwall* membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Antusiasme ini menjadi indikator awal keberhasilan program, meskipun belum diukur secara kuantitatif formal.

#### **Analisis dan Diskusi**

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Almuafa & Alqurashi (2025) yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata dan motivasi siswa. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Ilahiyati et al. (2023) yang menemukan bahwa permainan berbasis *Wordwall* meningkatkan partisipasi dan retensi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Selain itu, hasil pengabdian ini memperkuat kajian Nurhasanah et al. (2025) bahwa inovasi media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA di sekolah dasar hingga 20–40%. Guru yang mengikuti pelatihan *Wordwall* juga memperlihatkan perubahan sikap terhadap teknologi — dari sekadar pengguna menjadi kreator media digital, yang sejalan dengan semangat *Transformasi Pembelajaran Abad ke-21* (Afifa & Astuti, 2024).

Dalam konteks lokal, Widiastari & Puspita (2024) menekankan bahwa pembelajaran berbasis media digital tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri guru dalam mengelola kelas digital. Hal ini tercermin dalam kegiatan pengabdian ini, di mana guru berani mencoba berbagai fitur baru dan mempublikasikan hasil karyanya secara daring.

## **SIMPULAN**

Pelatihan penggunaan aplikasi *Wordwall* bagi guru SD di Kota Depok telah memberikan pengalaman bermakna dalam penerapan media pembelajaran digital. Melalui pendekatan berbasis praktik langsung, peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan dalam membuat media pembelajaran interaktif.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan pendampingan yang tepat, guru sekolah dasar dapat dengan mudah beradaptasi terhadap penggunaan teknologi pendidikan. Antusiasme peserta menjadi indikator bahwa *Wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat dilanjutkan dengan pelatihan lanjutan yang mencakup integrasi *Wordwall* dengan platform lain seperti Google Classroom atau Learning Management System (LMS) sekolah, sehingga penerapan pembelajaran digital semakin optimal.

Untuk memperkuat dampak kegiatan pengabdian dan memastikan penerapan hasil pelatihan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar, beberapa rekomendasi dapat dipertimbangkan sebagai tindak lanjut:

#### **Optimalisasi Pelatihan Tahap Lanjutan**

Pelatihan berikutnya sebaiknya difokuskan pada pendalaman strategi pedagogis berbasis *Wordwall*, seperti integrasi kegiatan interaktif dalam RPP, pembuatan bank soal digital, dan penerapan asesmen formatif yang memanfaatkan data hasil aktivitas siswa di *Wordwall*.

### **Program Pendampingan Guru di Sekolah**

Tim pengabdian atau dosen pendamping disarankan melakukan kunjungan atau pendampingan periodik di sekolah mitra. Kegiatan ini bertujuan untuk memantau implementasi media digital serta memberikan bantuan teknis bagi guru yang mengalami kendala dalam penggunaannya.

### **Pengembangan Kolaborasi Antar Sekolah**

Sekolah-sekolah di wilayah Depok dapat membentuk forum kolaborasi atau jejaring guru pengguna Wordwall untuk saling berbagi praktik baik, hasil karya, dan sumber pembelajaran digital. Dengan demikian, inovasi tidak berhenti pada satu kegiatan pelatihan saja, tetapi terus berkembang secara kolektif.

### **Dukungan Infrastruktur dan Kebijakan Sekolah**

Pihak sekolah diharapkan menyediakan fasilitas pendukung seperti koneksi internet yang memadai, perangkat komputer, dan kebijakan sekolah yang mendorong inovasi digital. Dukungan struktural ini penting agar guru dapat menerapkan hasil pelatihan secara optimal di kelas.

### **Evaluasi Dampak Jangka Panjang**

Perlu dilakukan evaluasi lanjutan untuk menilai sejauh mana penggunaan Wordwall berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Evaluasi ini juga dapat menjadi dasar perbaikan model pelatihan dan pengembangan media pembelajaran digital di masa depan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada para guru dan kepala sekolah SDN Depok baru 03 di wilayah Kota Depok yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini, serta kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan.

## **REFERENSI**

- Afifa, K., & Astuti, T. (2024). The Effect of Digital Learning Media on Motivation and Learning Outcomes of IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 3155–3165. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7513>
- Almuafa, H. A., & Alqurashi, H. S. (2025). The Impact of Using Wordwall Interactive Games on English Vocabulary Acquisition: Evidence From Saudi Arabia. *International Journal of Linguistics*, 17(2), 64. <https://doi.org/10.5296/ijl.v17i2.22685>
- Dinihari, Y., Sulistyaningsih, E., Putri, L. N., Yulistiana, & Ayuardini, M. (2025). Improving Teacher Digital Literacy through Wordwall Training in the Tegalwaru District Teacher Working Group Forum Community. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 4(5), 1187–1200.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 466–473.
- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2023). *Strengthening Digital Literacy of Elementary School Students Through Utilization of Wordwall as Game-Based Learning Interactive Media*. 7(2), 215–223.
- Ilahiyati, N., Rohmah, Z., & Hamamah, H. (2023). the Implementation of Wordwall Games in Vocabulary Learning. *Ijee (Indonesian Journal of English Education)*, 10, 144–159. <https://doi.org/10.15408/ijee.v10i1.29905>
- Juraidah, Diana, N., & Akbar, P. R. (2025). *The Influence of Wordwall-Based Interactive Learning Media on*. 9(4), 2573–2581.
- Natasya, I., Julika, W., Sari, A. I., & Riyadi, U. S. (2025). INTERACTIVE WORDWALL : TEACHING WRITING TO EFL. *Journal of English Education, Linguistic and Literature*, 12(3), 246–256.
- Nisa, A. K., Noptario, N., & Muzaini, M. C. (2024). Utilization Of Wordwall as An Application for Elementary School Thematic Learning Evaluation. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.35719/educare.v5i1.234>
- Nurhasanah, A., Handoyo, E., Widiatmoko, A., & Rusdarti, R. (2025). Digital-Based Learning Media Innovation: Improving Motivation and Science Learning Outcomes. *International Journal on Social and Education Sciences*, 7(2), 185–194. <https://doi.org/10.46328/ijonses.723>
- Panjaitan, N. B., Yoseva, S., & Siahaan, B. (2024). A Meta-Analysis of Word Walls ' Effectiveness in

Improving English Vocabulary Among Junior High School Students . *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature, and Culture*, 9(2), 219–231. <https://doi.org/10.35974/acuity.v9i2.3053>

Siallagan, G., Hidayat, R., & Sihombing, R. A. (2025). *Indonesian Journal of Science and Education*. 09, 11–23.

Widhiatama, D. A., & Brameswari, C. (2024). The Effectiveness of Wordwall in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Literature Classes. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*, 4(7), 15–24. <https://doi.org/10.32996/ijllt>

Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222.