

Penerapan Media Interaktif Wordwall dalam Proses Pembelajaran di SMPN 1 Pekanbaru

The Implementation of Interactive Wordwall Media in the Learning Process at SMPN 1 Pekanbaru

Fitri Hasanah^{1*}, Elsi Aulia², Esti Raihana³

¹⁻³Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

Korespondensi penulis: estiraihana@umri.ac.id*

Article History:

Received: Januari 17, 2025;

Revised: Februari 11, 2025;

Accepted: Maret 08, 2025;

Published: Maret 10, 2025

Keywords: Learning Media, Learning Motivation, Wordwall.

Abstract: The use of technology-based learning media is believed to increase effectiveness and attractiveness in the learning process. One of the potential media to be implemented is Wordwall, an interactive platform that provides various types of educational games to support learning. This activity aims to increase student motivation and cooperation through the application of Wordwall media in mathematics learning, especially in arithmetic function material at SMPN 1 Pekanbaru. The method used in this activity consists of two stages, namely the preparation stage and the learning stage. In the preparation stage, the team designs activities and prepares teaching materials. Furthermore, in the learning stage, Wordwall media is applied in the learning process, including through interactive quizzes that actively involve students. The results of the activity show that the use of Wordwall can increase student involvement in learning, as well as create a more interactive and enjoyable learning atmosphere. Thus, Wordwall media can be an effective alternative in increasing student motivation and learning outcomes.

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diyakini dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang potensial untuk diterapkan adalah Wordwall, sebuah platform interaktif yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif untuk mendukung pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama siswa melalui penerapan media Wordwall dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi fungsi aritmatika di SMPN 1 Pekanbaru. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pembelajaran. Pada tahap persiapan, tim menyusun rancangan kegiatan dan menyiapkan bahan ajar. Selanjutnya, pada tahap pembelajaran, media Wordwall diterapkan dalam proses pembelajaran, termasuk melalui kuis interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media Wordwall dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Wordwall.

1. PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran diyakini dapat membuat proses belajar lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Salah satu media yang potensial untuk dikembangkan adalah media berbasis website. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa yang terbiasa menggunakan perangkat gadget dan memiliki akses ke internet (Sihite, 2024).

Media pembelajaran dapat berupa sekumpulan alat atau instrumen interaktif yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik secara efektif (Husna & Supriyadi, 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan-pesan dan dapat menguatkan pemeriksaan, perasaan, pemikiran, dan persiapan siswa sehingga dapat memberdayakan suatu pembelajaran yang disengaja, disadari, dan terkendali.

Wordwall merupakan kumpulan kosakata yang tersusun secara sistematis dan ditampilkan dengan huruf berukuran besar di dinding kelas. Wordwall bukan sekadar media pembelajaran yang hanya dipajang atau dilihat, tetapi harus digunakan secara aktif. Media ini dapat dirancang untuk meningkatkan interaksi dalam kegiatan belajar kelompok serta melibatkan siswa dalam proses pembuatan dan penggunaannya (Inovasi et al., 2022). Ciri khas aplikasi ini yaitu menyenangkan bagi siswa karena pilihan permainannya yang sangat beragam, seperti bermain kuis, mencocokkan atau memasang kata, mencari kata, mengacak kata, dan lain sebagainya. Aplikasi ini sangat mudah diakses serta digunakan oleh guru dan juga siswa karena dapat diakses melalui browser. Aplikasi wordwall memudahkan pengguna baru karena Wordwall menyediakan contoh- contoh yang sangat beragam (Minarta & Pamungkas, 2022). Wordwall dipilih karena memiliki berbagai keunggulan, salah satunya adalah beragam jenis permainan yang dapat digunakan, seperti kuis (quiz), teka-teki silang (crossword), mencari padanan (find the match), roda acak (random wheels), benar atau salah (true or false), dan lainnya. Selain itu, Wordwall juga menyediakan fitur evaluasi pembelajaran, seperti leaderboard, pemantauan kesalahan pada setiap soal yang dikerjakan siswa, serta persentase nilai yang memungkinkan analisis tingkat kesulitan soal dari yang termudah hingga tersulit.

Di SMPN 1 Pekanbaru belum ada diterapkan media pembelajaran wordwall dan ada siswa juga yang kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadi latar belakang anggota tim plp untuk menerapkan media pembelajaran wordwall yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama antar anak.

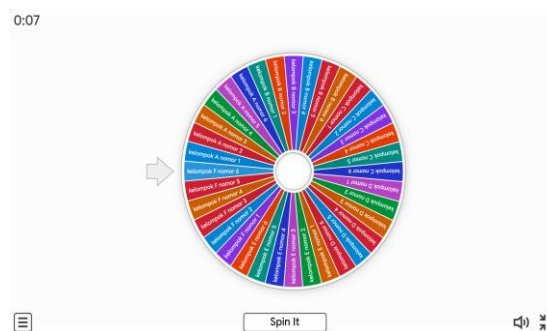
2. METODE

Metode kegiatan ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pembelajaran. Pada tahap persiapan, tim menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan serta menyiapkan bahan-bahan ajar yang akan dijadikan sebagai materi presentasi. Selanjutnya, pada tahap pembelajaran, tim melaksanakan proses pembelajaran dengan materi mengenai fungsi aritmatika dan menerapkan media pembelajaran Wordwall untuk mendukung jalannya pembelajaran secara interaktif.

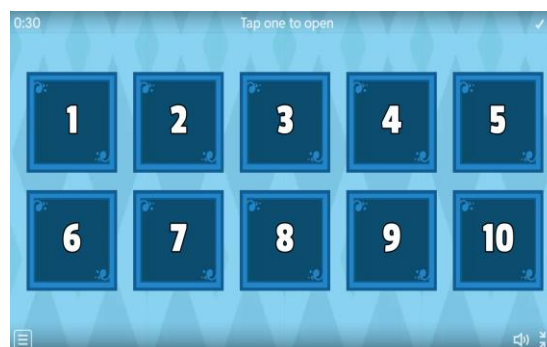
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengabdian kepada masyarakat ini melalui dua tahap utama. Tahap pertama tim plp program studi pendidikan informatika dari universitas muhammadiyah riau menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan dan selanjutnya menyiapkan bahan-bahan ajar yang akan dijadikan materi presentasi yang bertujuan agar pembelajaran lebih terstruktur dan efektif.

Tahap kedua adalah tahap pembelajaran, dimana tim plp melakukan pembelajaran dengan materi fungsi aritmatika, dan mengadakan kuis dengan menerapkan media wordwall. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan metode pembelajaran interaktif melalui platform digital serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Setelah penyampaian materi selesai, tim melanjutkan dengan praktik langsung menggunakan Wordwall di dalam kelas. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mengikuti permainan atau kuis yang telah disiapkan di platform Wordwall. Sebelum permainan dimulai, siswa diberikan waktu untuk mendiskusikan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Selanjutnya, salah satu siswa dari setiap kelompok dipilih menggunakan fitur spin pada wordwall untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan di platform tersebut.



Gambar 1. Tampilan Fitur Spin



Gambar 2. Tampilan Fitur Open the Boxes



A screenshot of a Wordwall leaderboard interface. The title 'Leaderboard' is at the top. It lists four groups with their scores and completion times. The interface has a blue background with yellow and white text.

Rank	Group Name	Score	Time
1 st	KELOMPOK D	10	1:38s
2 nd	KELOMPOK E	6	1:33s
3 rd	KELOMPOK B	2	49.8s
4 th	KELOMPOK C	1	48.8s

Gambar 3. Tampilan Skor Kelompok



Gambar 4. Proses Belajar Mengajar



Gambar 5. Foto Bersama kelas VII HK

Saat pertama kali diperkenalkan aplikasi Wordwall kepada siswa, mereka menunjukkan sikap positif dengan antusiasme tinggi. Mereka bersemangat karena sebelumnya belum tahu atau pernah menggunakan aplikasi Wordwall. Awalnya, siswa merasa bingung tentang cara menggunakannya. Namun, dengan latihan dan penjelasan, mereka mulai memahami dan bisa menggunakan aplikasi tersebut. Siswa sangat bersemangat saat menggunakan wordwall karena mereka bisa belajar sambil bermain. Permainan di wordwall membuat mereka lebih tertarik dan semangat untuk memahami pelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan, akan tetapi juga berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Penggunaan wordwall dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran, sehingga direkomendasikan untuk diterapkan lebih luas dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan motivasi siswa.

4. KESIMPULAN

Wordwall memungkinkan interaksi aktif antar siswa serta menjadikan pembelajaran lebih menarik melalui berbagai jenis permainan interaktif. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan, pendidik perlu bersikap inovatif dan kreatif dalam mengembangkan metode serta strategi pembelajaran. Penggunaan Wordwall dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran, sehingga direkomendasikan untuk diterapkan lebih luas dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan motivasi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim plp mengucapkan terima kasih kepada Universitas muhammadiyah riau dan SMPN 1 Pekanbaru atas terselenggaranya kegiatan praktik pengajaran, serta kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Inovasi, J., Tindakan, P., & Vol, S. (2022). *No title*. 2(3), 303–312.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa MAN 1 Lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Sihite, D. M. (2024). Penerapan media berbasis Wordwall dalam belajar di SMA Swasta Bersama Brastagi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(2), 1854–1859.