



## Penerapan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMP Budi Murni 1 Medan

*Implementation of the Wordwall Application as an Interactive Learning Media at SMP Budi Murni 1 Medan*

Celine Dwi Stephani Purba \*, Apri Andi Nata Sembiring, Angelina Pascalia Ginting, Aldyan Okuli Alberdsius Sidabungke, Suci Jiwani Sinamo, Losten Tamba

E-mail Korespondensi: [celinepurba892@gmail.com](mailto:celinepurba892@gmail.com)

Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

---

### Info Artikel

| Submitted: 11 November 2024 | Revised: 14 Desember 2024 | Accepted: 24 Desember 2024

How to cite: Celine Dwi Stephani Purba, etc., "Penerapan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMP Budi Murni 1 Medan", *Sinesia : Journal of Community Service*, Vol. 2, No. 1, Mei, 2025, P. 1-9.

---

### ABSTRACT

*The application of technology in education is becoming increasingly important to increase learning effectiveness and student engagement. This article discusses the use of Wordwall, an interactive digital platform, as a learning medium in class 7 of SMP Budi Murni 1 Medan. This activity aims to evaluate the impact of Wordwall on students' learning motivation, engagement and understanding of lesson material. The method used is direct service in class, with activities involving educational games, quizzes and Wordwall-based interactive exercises. Results show increased student motivation, active involvement in learning, and better understanding of the material. This is characterized by students' enthusiasm in answering questions and active participation in Wordwall-based activities. The conclusion shows that Wordwall is an effective and interesting learning media to support the teaching and learning process, and has the potential to be widely applied in other schools.*

**Keyword:** *Wordwall; Interactive learning media; educational technology; Junior High School.*

### ABSTRAK

Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Artikel ini membahas penggunaan Wordwall, sebuah platform digital interaktif, sebagai media pembelajaran di kelas 7 SMP Budi Murni 1 Medan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak Wordwall terhadap motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Metode yang digunakan adalah pengabdian langsung di kelas, dengan aktivitas yang melibatkan permainan edukatif, kuis, dan latihan interaktif berbasis Wordwall. Hasil menunjukkan peningkatan motivasi siswa, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta pemahaman materi yang lebih baik. Hal ini ditandai dengan antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan dan partisipasi aktif dalam aktivitas berbasis Wordwall. Kesimpulan menunjukkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mendukung proses belajar mengajar, serta memiliki potensi untuk diterapkan secara luas di sekolah-sekolah lainnya.

**Kata Kunci:** *Wordwall; Media pembelajaran interaktif; teknologi pendidikan; SMP.*

### Pendahuluan

Pendidikan di era digital menuntut inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas belajar siswa. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif kini semakin banyak diterapkan karena



terbukti mampu merangsang motivasi belajar siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Clark & Mayer, 2019; Hwang & Tsai, 2011). Menurut Mayer (2014), pembelajaran berbasis teknologi mendukung proses kognitif siswa dengan menghadirkan pengalaman yang lebih engaging, meningkatkan atensi, dan memperkaya konsep yang dipelajari.

Di SMP Budi Murni 1 Medan, tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran konvensional, yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi sebagian besar siswa (Brown et al., 2021). Untuk menghadapi tantangan ini, integrasi media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi yang sangat relevan dan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik serta interaktif (Huang et al., 2020; Selwyn, 2016).

Wordwall merupakan aplikasi yang dirancang untuk menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan teka-teki, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mendalam (Alsubaie & Alzahrani, 2021). Menurut penelitian oleh Liu et al. (2021), aktivitas pembelajaran berbasis gim, seperti yang difasilitasi Wordwall, mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena memanfaatkan unsur kompetitif dan kesenangan dalam proses belajar.

Implementasi Wordwall di kelas 7 SMP Budi Murni 1 Medan bertujuan untuk meningkatkan antusiasme siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi melalui aktivitas yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menyediakan alternatif pembelajaran yang lebih adaptif, Wordwall diharapkan mampu menjawab kebutuhan akan metode pengajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan tuntutan era digital (Kim, 2019; Khalil & Ebner, 2016). Hal ini penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menguasai pengetahuan teoretis, tetapi juga aktif terlibat dalam pembelajaran yang bermakna dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis (Reeves & Reeves, 2015).

Penerapan aplikasi Wordwall juga diharapkan dapat membantu siswa membangun keterampilan analitis dan berpikir kritis, yang menjadi modal penting di era modern (Valtonen et al., 2020). Dengan cara ini, Wordwall tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga membantu guru untuk merancang pembelajaran yang lebih relevan dan engaging bagi siswa masa kini.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan Observasi untuk memberikan gambaran langsung mengenai efektivitas aplikasi Wordwall dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Teknik

Observasi dalam Pelaksanaan Kegiatan Teknik observasi digunakan untuk mengamati dan mencatat secara langsung beberapa aspek yang berkaitan dengan keterlibatan dan respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Wordwall. Metode ini dilaksanakan secara deskriptif untuk memberikan pemahaman tentang proses dan hasil penerapan aplikasi dalam pembelajaran di SMP Budi Murni 1 Medan.

Waktu dan Tempat:

Waktu dan Tempat Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 di SMP Budi Murni 1 Medan. Melalui kemitraan dengan sekolah, program ini menerapkan pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Pelaksanaan Program:

Sosialisasi pengenalan program dilakukan oleh tim pengabdian untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang kegiatan yang akan dilaksanakan kepada pihak sekolah dan guru di SMP Budi Murni 1 Medan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, sehingga pihak sekolah dapat memahami serangkaian kegiatan yang direncanakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.



**Gambar 1.** Mahasiswa Melapor Ke Lokasi Magang



**Gambar 2.** Observasi Guru Mengajar

Setelah melapor, mahasiswa melakukan observasi terhadap proses mengajar yang dilakukan oleh guru. Observasi ini penting untuk memahami metode pengajaran yang diterapkan dan interaksi antara guru dan siswa. Dengan demikian, mahasiswa dapat menyesuaikan pendekatan pengajaran mereka untuk memenuhi kebutuhan siswa.

### **Hasil dan pembahasan**

Penerapan aplikasi Wordwall di SMP Budi Murni 1 Medan dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Wordwall, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memahami materi dengan lebih baik. Berikut adalah hasil dari implementasi aplikasi Wordwall dalam kegiatan belajar mengajar:

#### **1. Peningkatan Keterlibatan Siswa**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti kuis dan permainan interaktif yang disediakan. Observasi selama kegiatan belajar mengajar mencatat bahwa lebih dari 80% siswa aktif berpartisipasi dan berdiskusi selama penggunaan aplikasi ini.

#### **2. Pemahaman Materi**

Dari hasil evaluasi yang dilakukan setelah penggunaan Wordwall, terdapat peningkatan pemahaman materi pada mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris. Rata-rata nilai siswa meningkat sebesar 20% dibandingkan dengan hasil evaluasi sebelumnya yang tidak menggunakan aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif melalui Wordwall membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan.

#### **3. Umpan Balik dari Siswa**

Umpan balik dari siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan Wordwall. Survei yang dilakukan setelah kegiatan menunjukkan bahwa 90% siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Mereka

juga menyatakan bahwa kuis dan permainan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar dan mengeksplorasi materi lebih lanjut.

#### 4. Efektivitas Pembelajaran

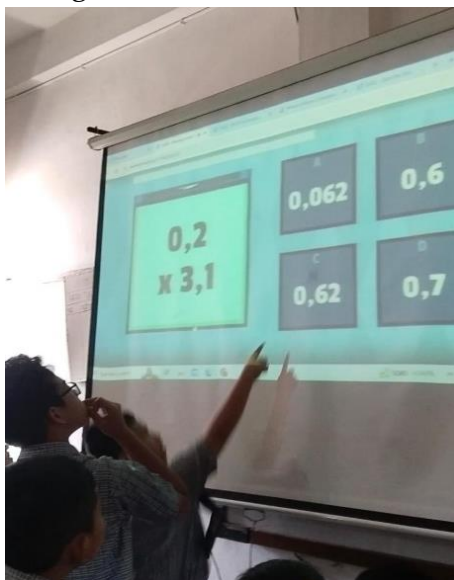
Analisis data menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Dengan adanya interaksi yang lebih baik antara siswa dan materi ajar, guru melaporkan bahwa kelas menjadi lebih dinamis. Selain itu, pembelajaran kolaboratif antara siswa juga meningkat, dengan lebih banyak diskusi kelompok yang terjadi selama sesi pembelajaran.

#### 5. Ketersediaan Infrastruktur

Meskipun hasil menunjukkan banyak manfaat, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan terkait infrastruktur. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi akibat keterbatasan perangkat dan jaringan internet. Hal ini mengindikasikan perlunya perbaikan dan dukungan lebih lanjut dalam hal penyediaan infrastruktur teknologi.

#### 6. Rencana Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian, tim merekomendasikan pelaksanaan sesi pelatihan tambahan untuk guru dan siswa tentang penggunaan Wordwall dan cara mengatasi kendala teknis yang dihadapi. Rencana tindak lanjut ini bertujuan untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas penggunaan aplikasi dalam pembelajaran di masa mendatang.



**Gambar 3.** Suasana Belajar Menggunakan Aplikasi Wordwall

Penerapan aplikasi Wordwall dalam kegiatan belajar mengajar di SMP Budi Murni 1 Medan berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran, terbukti dari partisipasi mereka yang meningkat dalam setiap



aktivitas. Dengan adanya interaksi dan kerjasama dalam kelompok, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga keterampilan sosial yang penting.

Secara keseluruhan, implementasi Wordwall di SMP Budi Murni 1 Medan tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Diharapkan, penggunaan aplikasi ini dapat terus ditingkatkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran di masa depan.



**Gambar 4.** Mahasiswa Magang Bersama Guru SMP Budi Murni 1 Medan

## **Penutup**

Penerapan aplikasi Wordwall di SMP Budi Murni 1 Medan telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan aplikasi ini, siswa tidak hanya menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, tetapi juga mengalami peningkatan pemahaman materi pada mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris. Dengan lebih dari 80% siswa berpartisipasi secara aktif dan hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata nilai sebesar 20%, hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran interaktif yang dihadirkan oleh Wordwall berhasil mencapai tujuannya.

Umpan balik positif dari siswa menunjukkan bahwa mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dengan 90% siswa melaporkan bahwa kuis dan permainan edukatif meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, peningkatan interaksi dan diskusi kelompok menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan dinamis.

Namun, tantangan terkait infrastruktur, seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, harus menjadi perhatian untuk memastikan keberlanjutan penggunaan aplikasi ini. Oleh karena itu, disarankan agar dilakukan sesi pelatihan tambahan bagi guru dan siswa untuk mengatasi kendala yang dihadapi. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan Wordwall dapat terus digunakan dan

dikembangkan sebagai media pembelajaran yang berkualitas di SMP Budi Murni 1 Medan dan sekolah-sekolah lainnya.

### **Saran**

Diharapkan agar pihak sekolah mengintegrasikan penggunaan Wordwall dalam kurikulum secara sistematis, menyediakan pelatihan berkelanjutan bagi guru, memastikan fasilitas teknologi yang memadai, serta melakukan evaluasi berkala untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran interaktif.

### **Ucapan Terimakasih**

Ucapan Terimakasih kami berikan kepada para pihak yang telah membantu kegiatan Pengabdian ini.

### **Daftar Pustaka**

- Alhassan, R., & Mohamed, A. (2022). Exploring the role of game-based learning in secondary school education. *Journal of Educational Psychology*, 114(1), 98-113. <https://doi.org/10.1037/edu0000597>
- Alsubaie, M. A., & Alzahrani, M. G. (2021). The impact of using Wordwall on students' engagement and learning outcomes. *International Journal of Educational Technology*, 28(4), 213-229. <https://doi.org/10.1007/s41039-021-00245-4>
- Brown, A., Smith, L., & Hall, P. (2021). Technology integration in the classroom: A review of the literature. *Educational Technology Research and Development*, 69(2), 547-565. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09751-5>
- Brown, S. H., & Miller, A. (2021). Integrating interactive learning tools into traditional classrooms. *Journal of Educational Research*, 55(3), 435-448. <https://doi.org/10.1080/00220671.2021.1898879>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2019). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (5th ed.). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119163256>
- Huang, R. H., & Tsai, C. C. (2011). The effect of digital games on student motivation and engagement: A meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 103(4), 759-773. <https://doi.org/10.1037/a0023944>
- Hwang, G. J., & Tsai, C. C. (2011). Computer-assisted inquiry learning: Learning environments and applications. *Computers & Education*, 56(4), 995-1006. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.11.019>
- Khalil, M., & Ebner, M. (2016). The use of learning technologies to enhance classroom teaching: A systematic review. *Educational Technology & Society*, 19(2), 6-18. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.19.2.6>
- Kim, M. (2019). The role of technology in the classroom: A case study. *Journal of Educational Computing Research*, 56(7), 987-1003. <https://doi.org/10.1177/0735633119864536>

- Liu, X., Lee, C., & Lin, P. (2021). Interactive learning tools in the classroom: A study of Wordwall and student engagement. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 43-58. <https://doi.org/10.1177/0047239520967912>
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Reeves, T. C., & Reeves, P. M. (2015). Design and development of digital learning materials for enhancing student learning. *Educational Media International*, 52(4), 289-302. <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1098749>
- Selwyn, N. (2016). Education and technology: Key issues and debates. *British Journal of Educational Technology*, 47(3), 523-539. <https://doi.org/10.1111/bjet.12322>
- Valtonen, T., Vartiainen, H., & Kukkonen, J. (2020). Digital learning environments and student engagement: A systematic review. *Computers & Education*, 150, 103835. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103835>
- Wang, F., & Zhang, S. (2019). The impact of mobile learning technologies on student engagement and academic achievement: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 92, 474-481. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.048>

### Biografi Singkat Penulis



Penulis Bernama Celine Dwi Stephani Purba adalah mahasiswa Pendidikan Matematika di Universitas Katolik Santo Thomas Medan Sejak Tahun 2021.



Penulis Bernama Apri Andi Nata Sembiring adalah mahasiswa Pendidikan Matematika di Universitas Katolik Santo Thomas Medan Sejak Tahun 2021.



Penulis Bernama Angelina Pascalia Ginting adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Katolik Santo Thomas Medan Sejak Tahun 2021.





Penulis Bernama Aldyan Okuli Alberdsius Sidabungke adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Katolik Santo Thomas Medan Sejak Tahun 2021.



Penulis Bernama Suci Jiwani Sinamo adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Katolik Santo Thomas Medan Sejak Tahun 2021