

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Banyuasin I

Septa Cahyani¹, Terttiaavini², Agustina Heryati³, Diah Komala Sari⁴

¹Teknik Informatika, Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

²Ilmu Komputer, Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

³Sistem Informasi, Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

⁴Biologi, Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

Penulis korespondensi : Septa Cahyani

E-mail : septacahyani@uigm.ac.id

Diterima: 14 Mei 2026 | Direvisi: 20 Mei 2026 | Disetujui: 29 Mei 2026 | Online: 18 Juni 2026

© Penulis 2026

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Namun, masih terdapat guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal, khususnya platform pembelajaran interaktif berbasis game edukasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan pelatihan kepada guru SMA Negeri 2 Banyuasin I mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall guna mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Mei 2026 dengan melibatkan 25 orang guru dari berbagai mata pelajaran sebagai peserta pelatihan. Metode pelaksanaan dilakukan melalui tahapan observasi kebutuhan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Wordwall, praktik langsung pembuatan media pembelajaran, serta diskusi dan evaluasi kegiatan. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan dilaksanakan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil pre-test, rata-rata pemahaman peserta masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 35%. Setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan, hasil post-test menunjukkan peningkatan pemahaman peserta menjadi 88%. Selain itu, sebagian besar peserta telah mampu membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri menggunakan Wordwall sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Peserta juga memberikan respons positif terhadap penggunaan Wordwall karena dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya kegiatan ini, guru diharapkan dapat lebih optimal dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital secara kreatif dan inovatif di sekolah.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif; pelatihan guru; pengabdian masyarakat; teknologi pembelajaran; wordwall.

Abstract

The utilization of technology in the learning process has become an important effort to create a more engaging and interactive learning environment. However, many teachers still have not optimally utilized digital learning media, especially interactive platforms based on educational games. This community service activity aimed to provide training for teachers at SMA Negeri 2 Banyuasin I on the use of Wordwall-based interactive learning media to support more creative learning and improve students' learning motivation. The activity was conducted in May 2026 and involved 25 teachers from various subjects as participants. The implementation stages included needs observation, material

presentation, Wordwall demonstrations, direct practice in developing learning media, as well as discussion and evaluation sessions. Evaluation was carried out using pre-test and post-test to measure participants' understanding before and after the training. The results showed an improvement in teachers' understanding and skills in using Wordwall as an interactive learning medium. The average pre-test score was 35%, while the post-test result increased to 88% after the training and mentoring activities. In addition, most participants were able to independently create interactive learning media using Wordwall according to their subjects. Participants also gave positive responses because Wordwall was considered capable of increasing student engagement and learning motivation during classroom activities. This activity is expected to encourage teachers to utilize digital learning technology more creatively and effectively in schools.

Keywords: community service; interactive learning media; learning technology; teacher training; wordwall.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif (Haleem et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran digital saat ini menjadi salah satu kebutuhan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan era digital (Eka et al., 2025). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru serta membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Annur & Fuad, 2025). Selain itu, penggunaan teknologi pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Usman, 2025).

Perkembangan pembelajaran digital juga mendorong guru untuk mampu beradaptasi dengan berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif dinilai mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi secara satu arah, tetapi juga melibatkan aktivitas belajar yang lebih variatif dan menarik (Suhenda et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran (Prawara et al., 2026).

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 2 Banyuasin I, masih terdapat beberapa guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga interaksi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran belum maksimal. Kondisi tersebut menyebabkan suasana belajar cenderung monoton dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa di kelas. Selain itu, keterbatasan pemahaman guru dalam menggunakan media pembelajaran digital juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Rahim et al., 2019).

Meskipun demikian, SMA Negeri 2 Banyuasin I memiliki potensi yang mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian, seperti tersedianya fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, akses internet sekolah, serta antusiasme guru dalam mengikuti pelatihan dan pengembangan media pembelajaran digital. Dukungan pihak sekolah terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran juga menjadi faktor pendukung keberhasilan kegiatan pengabdian ini. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis game edukasi yang menyediakan berbagai fitur interaktif

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Banyuasin I

seperti kuis, permainan edukatif, pencocokan kata, roda acak, dan aktivitas digital lainnya yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Penggunaan Wordwall dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang menarik dan tidak membosankan. Selain itu, Wordwall juga memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran secara praktis dan fleksibel (Nissa & Renoningtyas, 2021) (Annur & Fuad, 2025). Media pembelajaran berbasis Wordwall juga dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung (Manjato et al., 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2021) menunjukkan bahwa media game edukasi Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran daring (Lestari, 2021). Penelitian lain juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall efektif meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Gustiani et al., 2025). Selain itu, Wordwall dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena adanya unsur permainan interaktif yang membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung (Ayama et al., 2026). Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Riskiyah & Maghfiroh, 2026).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas efektivitas Wordwall terhadap motivasi belajar siswa, kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan Wordwall bagi guru di tingkat sekolah menengah masih perlu ditingkatkan. Guru memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran digital di kelas. Oleh sebab itu, peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Pelatihan penggunaan media pembelajaran digital juga dapat membantu guru meningkatkan kreativitas dalam menyusun pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Dewi et al., 2026).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru SMA Negeri 2 Banyuasin I mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall guna mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Banyuasin I yang berlokasi di Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada bulan Mei 2026 dengan melibatkan 25 orang guru dari berbagai mata pelajaran sebagai peserta kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada proses pembelajaran di kelas.

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan secara langsung kepada peserta. Kegiatan pelatihan meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Wordwall, praktik pembuatan media pembelajaran interaktif, diskusi, dan sesi tanya jawab. Pada kegiatan praktik, peserta didampingi dalam membuat kuis interaktif, permainan edukatif, dan berbagai aktivitas pembelajaran digital yang dapat diterapkan sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Pelaksanaan kegiatan pengabdian terdiri atas beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan kegiatan, serta tahap evaluasi dan monitoring yang dapat dilihat pada Gambar 1.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan observasi dan identifikasi kebutuhan mitra terkait penggunaan media pembelajaran digital di sekolah. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah mengenai jadwal pelaksanaan kegiatan, jumlah peserta, serta sarana dan prasarana yang diperlukan selama kegiatan berlangsung. Pada tahap ini, tim menyiapkan materi pelatihan, modul

penggunaan Wordwall, serta instrumen evaluasi berupa angket, pre-test, post-test, dan lembar observasi kegiatan.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran serta pengenalan platform Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Selanjutnya, peserta diberikan demonstrasi mengenai cara membuat akun, memilih template permainan, menyusun soal, serta membagikan media pembelajaran kepada siswa. Setelah sesi demonstrasi selesai, peserta melakukan praktik secara langsung dengan pendampingan dari tim pengabdian. Pada tahap ini, peserta diminta membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada peserta dalam menyampaikan kendala maupun berbagi pengalaman selama praktik berlangsung.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Tahap Evaluasi dan Monitoring

Tahap evaluasi dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test kepada peserta pelatihan. Pre-test diberikan sebelum kegiatan dimulai untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta terkait penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif, sedangkan post-test diberikan setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan.

Selain melalui pre-test dan post-test, evaluasi juga dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung serta angket respon peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Observasi dilakukan untuk melihat tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta selama praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan Wordwall. Hasil evaluasi kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test peserta untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan kegiatan pelatihan (Andriani & Numertayasa, 2024).

Monitoring dan tindak lanjut dilakukan secara sederhana melalui komunikasi lanjutan dengan pihak sekolah setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui

penerapan media pembelajaran Wordwall dalam proses pembelajaran di kelas serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi peserta setelah pelatihan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dilaksanakan di SMA Negeri 2 Banyuasin I dengan melibatkan 25 orang guru dari berbagai mata pelajaran sebagai peserta kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif guna mendukung proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan pelatihan, serta tahap evaluasi dan monitoring.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan melakukan observasi dan identifikasi kebutuhan mitra terkait penggunaan media pembelajaran digital di SMA Negeri 2 Banyuasin I. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, beberapa guru juga masih mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran digital yang menarik dan mudah digunakan di kelas.

Pada tahap ini, tim pengabdian juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal pelaksanaan kegiatan, jumlah peserta, serta sarana dan prasarana yang digunakan selama pelatihan berlangsung. Selain itu, tim pengabdian menyiapkan materi pelatihan, modul penggunaan Wordwall, instrumen evaluasi berupa pre-test dan post-test, serta perangkat pendukung lainnya yang digunakan selama kegiatan berlangsung.

Sebelum kegiatan pelatihan dimulai, peserta diberikan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta terkait penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Evaluasi diberikan kepada 25 orang guru peserta pelatihan dengan beberapa indikator penilaian terkait penggunaan Wordwall yang rincian hasil pre-test dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre-test Peserta Pelatihan

| No | Indikator Penilaian | Jumlah Peserta Memahami | Persentase |
|------------------|---|-------------------------|------------|
| 1 | Memahami fungsi Wordwall sebagai media pembelajaran | 10 orang | 40% |
| 2 | Mampu membuat akun Wordwall | 12 orang | 48% |
| 3 | Mampu membuat kuis interaktif | 8 orang | 32% |
| 4 | Mampu menggunakan template permainan | 7 orang | 28% |
| 5 | Mampu membagikan media pembelajaran kepada siswa | 6 orang | 24% |
| Rata-rata | | | 35% |

Berdasarkan hasil pre-test pada Tabel 1, terlihat bahwa tingkat pemahaman peserta terhadap penggunaan Wordwall masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta belum memahami cara membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall. Persentase terendah terlihat pada indikator kemampuan membagikan media pembelajaran kepada siswa dengan persentase sebesar 24%. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum terbiasa menggunakan media pembelajaran digital berbasis Wordwall sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan.

Rendahnya pemahaman peserta terhadap penggunaan media pembelajaran digital menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Kondisi ini sejalan dengan penelitian (Rahim et al., 2019) yang menjelaskan bahwa keterbatasan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi informasi menjadi salah satu faktor penghambat implementasi pembelajaran digital di sekolah. Selain itu, metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang maksimal sehingga pembelajaran cenderung monoton.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Banyuasin I

Hasil pre-test tersebut juga menunjukkan pentingnya pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif bagi guru untuk meningkatkan kemampuan pedagogik berbasis teknologi. Pelatihan yang dilakukan tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan Wordwall, tetapi juga mendorong guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Menurut (Haleem et al., 2022), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, fleksibel, dan interaktif.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di era digital. Pada sesi ini, peserta diberikan pemahaman mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu upaya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di era digital. Pada sesi ini, peserta diberikan pemahaman mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu upaya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan platform Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran.

Pada sesi demonstrasi, peserta diberikan penjelasan mengenai cara membuat akun, memilih template permainan, menyusun soal interaktif, hingga membagikan media pembelajaran kepada siswa. Peserta terlihat antusias mengikuti kegiatan demonstrasi dan aktif berdiskusi mengenai penerapan Wordwall dalam pembelajaran yang dapat dilihat pada Gambar 2. Antusiasme peserta menunjukkan bahwa guru memiliki minat yang tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih inovatif dan menarik.



Gambar 2. Demonstrasi Penggunaan Wordwall kepada Peserta Pelatihan

Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena adanya unsur permainan edukatif di dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian (Nissa & Renoningtyas, 2021) yang menjelaskan bahwa Wordwall mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran disajikan secara interaktif melalui aktivitas permainan digital. Selain itu, (Gustiani et al., 2025) juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah sesi demonstrasi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan Wordwall. Pada tahap ini, peserta diminta membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan pendampingan dari tim pengabdian. Sebagian besar peserta mampu mengikuti tahapan praktik dengan baik dan berhasil membuat media pembelajaran secara mandiri menggunakan berbagai template permainan yang tersedia pada Wordwall. Kegiatan praktik berlangsung secara interaktif karena peserta tidak hanya mencoba

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Banyuasin I

membuat media pembelajaran, tetapi juga berdiskusi mengenai penerapan Wordwall pada proses belajar mengajar di kelas. Kegiatan praktik peserta dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall

Keberhasilan peserta dalam membuat media pembelajaran secara mandiri menunjukkan bahwa Wordwall merupakan platform yang mudah digunakan oleh guru. Selain memiliki tampilan yang sederhana, Wordwall juga menyediakan berbagai template pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan mata pelajaran. Kondisi tersebut membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman atau desain yang kompleks.

Hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan secara langsung memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian (Dewi et al., 2026) yang menjelaskan bahwa pelatihan penggunaan Wordwall dapat meningkatkan kreativitas dan kompetensi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Selain penyampaian materi dan praktik langsung, kegiatan pengabdian juga diisi dengan sesi diskusi dan tanya jawab antara peserta dan tim pengabdian. Pada sesi ini, peserta menyampaikan berbagai kendala yang sering dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran digital, seperti keterbatasan jaringan internet dan kurangnya pengalaman dalam menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis digital. Diskusi yang berlangsung secara aktif menunjukkan bahwa guru memiliki keinginan untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Hasil Evaluasi dan Monitoring

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Adapun hasil post-test peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Post-test Peserta Pelatihan

| No | Indikator Penilaian | Jumlah Peserta Memahami | Persentase |
|----|---|-------------------------|------------|
| 1 | Memahami fungsi Wordwall sebagai media pembelajaran | 23 orang | 92% |
| 2 | Mampu membuat akun Wordwall | 24 orang | 96% |
| 3 | Mampu membuat kuis interaktif | 22 orang | 88% |
| 4 | Mampu menggunakan template permainan | 21 orang | 84% |
| 5 | Mampu membagikan media pembelajaran kepada siswa | 20 orang | 80% |
| | | Rata-rata | 88% |

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Banyuasin I

Hasil post-test pada Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Sebagian besar peserta telah mampu menggunakan Wordwall untuk membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri. Peningkatan tertinggi terlihat pada indikator kemampuan membuat akun Wordwall dengan persentase sebesar 96%, sedangkan indikator kemampuan membuat kuis interaktif meningkat menjadi 88%.

Peningkatan hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis Wordwall. Kegiatan praktik secara langsung memberikan pengalaman belajar aktif kepada peserta sehingga materi yang diberikan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar. Peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat membantu guru mengembangkan kreativitas dalam menyusun pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Menurut (Prawara et al., 2026), penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan menyenangkan.

Selain hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan pemahaman peserta, hasil angket respon peserta juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Peserta menyatakan bahwa Wordwall mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta dapat membantu guru dalam membuat variasi pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall memiliki potensi untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Meskipun kegiatan pelatihan berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan. Salah satu kendala yang dihadapi adalah masih terdapat beberapa peserta yang belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis digital sehingga memerlukan pendampingan lebih lanjut pada saat praktik berlangsung. Selain itu, kendala jaringan internet juga menjadi salah satu hambatan ketika seluruh peserta mengakses platform Wordwall secara bersamaan.



Gambar 4. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Peserta Pelatihan

Kendala tersebut menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran digital di sekolah tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan guru, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur teknologi yang tersedia. Oleh karena itu, dukungan fasilitas sekolah dan pelatihan berkelanjutan menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan penerapan media pembelajaran digital di sekolah. Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pengabdian memberikan pendampingan secara langsung kepada peserta yang mengalami kesulitan selama praktik berlangsung serta memberikan modul penggunaan

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Banyuwasin I

Wordwall agar dapat dipelajari kembali secara mandiri setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama antara tim pengabdian dan seluruh peserta pelatihan sebagai bentuk dokumentasi dan penutupan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dapat dilihat pada Gambar 4.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall di SMA Negeri 2 Banyuasin I telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman serta keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta dari rata-rata 35% pada saat pre-test menjadi 88% pada saat post-test setelah pelatihan dilaksanakan. Selain itu, sebagian besar peserta telah mampu membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri menggunakan Wordwall sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menarik sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, masih terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan jaringan internet dan belum terbiasanya sebagian peserta dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan lanjutan agar kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dapat terus meningkat serta mendukung pengembangan pembelajaran digital yang lebih inovatif dan efektif di sekolah..

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA Negeri 2 Banyuasin I yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh guru peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penulis turut mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim pelaksana yang telah membantu proses persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, N. L. E., & Numertayasa, I. W. (2024). *PELATIHAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK GURU SEKOLAH DASAR DI DESA PESABAN*. 4(2), 52–65.
- Annur, S., & Fuad, M. (2025). Tinjauan Literatur : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara Journal of Education and Social Science*, 2(2), 54–62.
- Ayama, H., Fajarianingtyas, D. A., & Hidayat, J. N. (2026). Pemanfaatan PBL terintegrasi Wordwall dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar di SMP. *Seminar Nasional SENCO 2025*, 742–748.
- Dewi, N. F., Nurhalisa, Nurjannah, & Irmayanti. (2026). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Kreativitas Pendidik. *MOSAIC*, 3(1), 31–38. <https://doi.org/10.66053/mosaic.v3i1.431>
- Eka, P. T. A., Djam'an, N., & Rahim, I. (2025). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *Education*, 2(1), 67–71.
- Gustiani, G., Nurfitrisni, A., Nurhuda, A., Rizali, I., Lesmana, A., & Hadayani, H. (2025). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI WORD WALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 985–992.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(May), 275–285.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Banyuasin I

<https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>

- Lestari, R. D. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya*. 2(2), 111–116.
- Manjato, A., Arifin, M., & Hiasa, F. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Digital Dengan Aplikasi Wordwall Bagi Guru SMAN 2 Kota Bengkulu. *ALTIFANI*, 5(6), 1502–1508. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i6.966>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2854–2860.
- Prawara, A. W., Raihan, M., Zulkarnain, R., & Idris, N. Bin. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 5 Balikpapan. *Rekayasa Data Dan Kecerdasan Artifisial (REKADATA)*, 1(2), 8–12. <https://journal.mazayacahayautama.com/index.php/rd>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Eksakta Pendidikan (JEP)*, 3(2), 133–141.
- Riskiyah, Z., & Maghfiroh, M. (2026). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *KARTIKA: Jurnal Studi Keislaman*, 6(1), 287–301.
- Suhenda, D., Fuad, F., Sekti, P. H., Syaefudin, D., & Sukmawati, N. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM KONTEKS PENDIDIKAN MODERN. *Educatus: Jurnal Pendidikan*, 2(3), 16–23.
- Usman, A. (2025). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital: Sebuah Studi Literatur. *Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 1–10.