

# Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Siswa Kelas XI SMA Swasta Holy Kids Bersinar Medan

**Author Name:** Elisabet Maibang<sup>1</sup>, Junita Siahaan<sup>2</sup>, Mesida Laia<sup>3</sup>, Martaulina Manurung<sup>4</sup>, Lusi Nadeak<sup>5</sup>, Boisman Harefa<sup>6</sup>

**Affiliation:** Universitas Katolik Santo Thomas<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

**Contact Information:** <sup>1</sup>[elisabetmaibang200@gmail.com](mailto:elisabetmaibang200@gmail.com),  
<sup>2</sup>[siahaanjunita@ust.ac.id](mailto:siahaanjunita@ust.ac.id), <sup>3</sup>[mesidalaia2@gmail.com](mailto:mesidalaia2@gmail.com), <sup>4</sup>[martafulim76@gmail.com](mailto:martafulim76@gmail.com),  
<sup>5</sup>[Lusiinadeak09@gmail.com](mailto:Lusiinadeak09@gmail.com), <sup>6</sup>[bois3910@gmail.com](mailto:bois3910@gmail.com),

---

## Abstract

*The activity "Socialization of the Use of the Wordwall Application as an Interactive Learning Media" was carried out at Holy Kids Bersinar Private High School, Medan. The main aim of this activity is to increase student participation and learning motivation through the use of technology in the learning process. In this activity which lasted for two hours, the intern students explained the features and benefits of the Wordwall application which can enable students to be actively involved in the learning process. Activities are carried out in the school area involving teachers and all students, thereby creating a fun and dynamic learning atmosphere. Students participate in educational games using their mobile phones, which is proven to increase their engagement and curiosity. The feedback obtained shows that using Wordwall not only makes learning more interesting, but also helps students understand the material better. Therefore, it is hoped that this activity will be the first step in integrating technology into learning at Holy Kids Bersinar Medan Private High School and encourage the follow-up use of similar applications in the future.*

**Keywords:** Wordwall, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi, Siswa, Sosialisasi.

---

## Introduction

Proses pembelajaran di sekolah pada hakikatnya bertujuan membentuk pola pikir, emosi, dan perilaku peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, keterlibatan siswa secara aktif serta adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa sangat diperlukan. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran yang efektif lahir dari perpaduan antara metode yang

tepat, media yang menarik, dan kondisi belajar yang melibatkan siswa secara langsung. Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting karena mampu membantu guru menyajikan materi secara lebih jelas, menumbuhkan motivasi belajar, serta berdampak pada peningkatan capaian belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut kreatif agar proses belajar tidak monoton dan membosankan.

Memasuki era digital, inovasi dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menghadirkan beragam platform pembelajaran digital yang berpotensi meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Tantangan utama pendidikan saat ini adalah bagaimana memanfaatkan teknologi secara tepat guna mengaktifkan kembali minat belajar siswa sekaligus mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih maksimal. Irvan dkk. (2019) dalam jurnal “Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada SMA Swasta Santo Petrus Medan” menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran digital yang kreatif dan efisien mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa.

Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran digital yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Permainan memiliki karakteristik yang menumbuhkan rasa ingin tahu, membangun suasana kompetitif yang sehat, dan merangsang imajinasi siswa (Irvan dkk., 2019). Dengan bermain sambil belajar, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Sejalan dengan itu, Sadiman dkk. (2010) menjelaskan bahwa permainan pada dasarnya merupakan aktivitas sosial yang mengikuti aturan tertentu dengan tujuan bersama. Ketika diterapkan dalam pembelajaran, permainan dapat digunakan untuk menyampaikan materi, melatih keterampilan, sekaligus menilai pemahaman siswa secara lebih menarik dan kontekstual.

Salah satu media berbasis permainan edukatif yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Wordwall. Aplikasi ini menyediakan berbagai template permainan interaktif seperti matching, anagram, mencari pasangan, roda putar, crossword, sorting, dan berbagai format gamifikasi lain yang dapat digunakan guru untuk menyajikan materi secara menarik. Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran aktif yang membuat siswa belajar sambil bermain sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Wordwall memungkinkan guru membuat aktivitas belajar dengan cepat melalui pilihan template yang telah disediakan. Guru juga dapat menyisipkan teks, gambar, atau simbol matematika sesuai kebutuhan sehingga konten pembelajaran lebih kontekstual dan menarik. Aplikasi ini fleksibel digunakan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika, karena mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui permainan.

Salah satu kelebihan Wordwall adalah adanya hasil skor otomatis setelah permainan selesai. Siswa dapat segera mengetahui performa mereka, sehingga membantu mereka mengoreksi pemahaman secara mandiri. Guru juga dapat memantau perkembangan belajar siswa melalui hasil akhir permainan yang tampil secara real time. Selain itu, Wordwall memungkinkan aktivitas dilakukan secara individu maupun kompetitif, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar dan rasa antusias siswa.

Aplikasi ini bersifat multiplatform sehingga dapat diakses melalui laptop maupun ponsel, baik secara online maupun dicetak untuk digunakan secara luring. Fleksibilitas ini mendukung pembelajaran di berbagai situasi, baik di dalam kelas tatap muka maupun pembelajaran berbasis teknologi. Dengan Wordwall, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang variatif, interaktif, dan menyenangkan, serta memberi ruang bagi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu keunggulan Wordwall adalah fleksibilitasnya dalam menyusun konten permainan sesuai kebutuhan guru. Guru dapat membuat latihan dengan tingkat kesulitan yang berbeda, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat diberi tantangan lebih kompleks, sedangkan siswa yang masih membutuhkan penguatan dasar dapat diberikan soal yang lebih sederhana. Dengan demikian, Wordwall memungkinkan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kemampuan siswa.

Format aktivitas yang disediakan Wordwall juga sangat beragam, seperti matching pairs, open the box, wheel spin, group sort, anagram, maupun variasi kuis berbasis poin. Keragaman ini memberi kesempatan bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton. Guru dapat menambahkan teks, gambar, dan bahkan simbol matematika untuk membuat aktivitas lebih kontekstual dan membantu pemahaman konsep yang diajarkan.

Secara keseluruhan, Wordwall merupakan media yang membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, interaktif, dan menyenangkan. Untuk itulah, kegiatan sosialisasi penggunaan Wordwall ini dilaksanakan di SMA Swasta Holy Kids Bersinar Medan sebagai upaya mendorong motivasi belajar siswa serta memperkaya strategi pembelajaran di kelas.

---

## Literature Review

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memperjelas pesan dan informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Media interaktif memiliki keunggulan dalam menumbuhkan partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa memahami materi secara mendalam melalui pengalaman langsung.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, media interaktif menjadi salah satu kebutuhan penting karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan animasi yang dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa. Dengan penggunaan media yang interaktif, guru tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar bermakna (Sanjaya, 2020).

---

## Methodology

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2025 oleh kelompok mahasiswa Magang III di SMA Swasta Holy Kids Bersinar Medan. Kegiatan ini melibatkan seluruh unsur sekolah dalam upaya menerapkan pembelajaran interaktif berbasis teknologi

sebagai media pendukung proses belajar mengajar. Pada tahap awal, mahasiswa melakukan observasi di beberapa kelas untuk melihat kondisi pembelajaran yang berlangsung, kemudian berkoordinasi dengan guru serta pihak sekolah mengenai teknis pelaksanaan sosialisasi. Setelah mendapatkan persetujuan, mahasiswa memperkenalkan aplikasi Wordwall kepada seluruh warga sekolah, baik siswa maupun guru.

Pada hari pelaksanaan sosialisasi, kegiatan dimulai dengan penuh antusias. Siswa dan guru terlibat langsung dalam pelatihan penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif, di mana mereka dapat belajar sambil memainkan permainan edukatif yang telah disiapkan. Para siswa berpartisipasi dengan aktif dalam berbagai aktivitas yang dirancang untuk memperkenalkan fitur serta manfaat Wordwall dalam pembelajaran. Evaluasi kegiatan dilakukan secara hangat dan kolaboratif, di mana mahasiswa dan pihak sekolah bersama-sama mengapresiasi dampak positif yang muncul dari pelaksanaan kegiatan ini.

Kegiatan ini tidak hanya berhenti pada tahap pelatihan, tetapi juga menjadi dasar bagi rencana tindak lanjut dalam penerapan media pembelajaran digital di lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa melalui kolaborasi antara mahasiswa dan pihak sekolah, sebuah perubahan positif dalam dunia pendidikan dapat tercipta dengan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang terstruktur.



Gambar 1.1 (Penerapan aplikasi di kelas)

---

## Findings

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pemaparan dan praktik penggunaan aplikasi Wordwall di SMA Swasta Holy Kids Bersinar Medan terlaksana dengan baik dan menghasilkan suasana belajar yang inovatif serta bersemangat. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan interaksi serta keterlibatan peserta didik. Wordwall sebagai salah satu media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan. Pada kegiatan ini, mahasiswa Magang III menjelaskan fitur-fitur Wordwall secara sistematis dan komunikatif sehingga siswa memahami penggunaannya dan tertarik untuk terlibat sejak awal kegiatan.

1. Meningkatkan Pemahaman Konsep Melalui Permainan Edukatif

Selain memperkenalkan media pembelajaran digital, sosialisasi ini juga berdampak pada pemahaman konsep materi yang dipelajari. Melalui permainan Wordwall yang dirancang sesuai materi pelajaran, siswa mampu memahami kembali konsep dengan cara yang lebih ringan dan tidak menegangkan seperti tes biasa. Format permainan yang mengharuskan siswa menjawab dengan cepat membuat mereka fokus, berpikir ulang terhadap materi, dan belajar dari kesalahan saat skor ditampilkan secara langsung. Hal ini membantu siswa mengoreksi pemahaman tanpa merasa tertekan, karena prosesnya dikemas dalam bentuk permainan.

Dari pengamatan selama kegiatan, banyak siswa yang awalnya pasif pada saat pembelajaran konvensional menjadi lebih terlibat ketika Wordwall digunakan. Mereka ter dorong untuk mencoba kembali ketika skor mereka rendah, yang menunjukkan munculnya rasa ingin memperbaiki hasil belajar secara mandiri. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya menciptakan suasana menyenangkan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pemahaman siswa terhadap materi.

## 2. Pemanfaatan Teknologi untuk Memperkuat Proses Belajar

Materi yang disampaikan oleh mahasiswa Magang III memberikan sudut pandang baru mengenai penggunaan Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Melalui berbagai template permainan yang tersedia, Wordwall memungkinkan guru menyisipkan materi pelajaran dalam format yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi akademiknya. Salah satu keunggulannya adalah sistem skor otomatis yang membantu siswa mengetahui hasil pengerjaan mereka secara langsung. Informasi ini mendorong siswa untuk melakukan evaluasi mandiri terhadap kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka.

Selain itu, hasil skor yang ditampilkan secara transparan dapat menjadi data awal bagi guru untuk mengidentifikasi bagian materi yang masih belum dipahami siswa. Dengan demikian, teknologi bukan hanya sekadar pelengkap, tetapi berfungsi sebagai alat diagnostik pembelajaran yang membantu guru merancang tindak lanjut yang lebih tepat sasaran.

## 3. Pembelajaran yang Atmosfernya Hidup dan Berpusat pada Siswa

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini juga menghasilkan suasana belajar yang lebih hidup dan melibatkan siswa secara emosional maupun sosial. Tidak hanya duduk pasif mendengarkan, siswa aktif terlibat dalam permainan edukatif yang memicu interaksi dan kolaborasi. Penggunaan area sekolah sebagai lokasi kegiatan memberi pengalaman belajar yang berbeda dari rutinitas kelas, sehingga siswa merasa lebih rileks dan mudah menerima materi.

Kenyamanan suasana belajar ini turut meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk mencoba, bertanya, serta berdiskusi dengan teman. Mereka bukan hanya belajar dari instruksi guru, tetapi juga dari pengalaman bermain bersama. Kondisi belajar yang dinamis seperti ini menjadi bukti bahwa teknologi, jika diintegrasikan dengan pendekatan aktivitas yang menyenangkan, mampu menghasilkan dampak yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

## 4. Pengumpulan Umpam Balik Peserta

Mengakhiri kegiatan, mahasiswa mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru mengenai pelaksanaan sosialisasi Wordwall. Umpan balik ini digunakan untuk menilai

efektivitas kegiatan dan sebagai dasar perencanaan pengembangan kegiatan serupa ke depannya. Respon yang diberikan peserta menunjukkan penerimaan yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

### 5. Rencana Tindak Lanjut

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan ini, terlihat bahwa penggunaan media digital seperti Wordwall dapat menjadi langkah awal yang signifikan dalam modernisasi proses pembelajaran di SMA Swasta Holy Kids Bersinar Medan. Diharapkan pihak sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan Wordwall atau aplikasi sejenis secara rutin dalam kegiatan belajar, bukan hanya sebagai media tambahan, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang terintegrasi.

Selain itu, tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan bagi guru juga diperlukan agar pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal. Guru perlu dibekali pemahaman mendalam tentang cara merancang konten Wordwall yang relevan, menarik, sekaligus sesuai tujuan pembelajaran serta cara membaca hasil skor sebagai dasar refleksi pengajaran. Pelatihan mengenai penggunaan aplikasi digital lain juga direkomendasikan untuk memperkaya variasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.



**Gambar 1.2** Penerapan pembelajaran disertai dengan guru mapel di kelas

## Conclusion

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall berkontribusi positif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif di SMA Swasta Holy Kids Bersinar Medan. Melalui perencanaan kegiatan yang baik serta keterlibatan guru dan siswa, Wordwall terbukti mampu membawa nuansa baru dalam pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan alternatif cara belajar yang lebih menyenangkan sekaligus membantu siswa memahami materi dengan cara yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi ketika materi

disajikan dalam bentuk permainan edukatif, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi serta kesiapan mereka dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian, penggunaan Wordwall dapat menjadi salah satu strategi yang potensial untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan, khususnya pada era digital saat ini.

## SARAN

Kami, mahasiswa Magang III, berharap agar penggunaan Wordwall ataupun media pembelajaran digital sejenis dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara berkala dalam pembelajaran di SMA Swasta Holy Kids Bersinar Medan. Pelatihan lanjutan bagi guru juga perlu dipertimbangkan agar pemanfaatan teknologi dapat lebih optimal dan berkelanjutan.

Kami menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, para guru, siswa-siswi SMA Swasta Holy Kids Bersinar Medan, serta Universitas Katolik Santo Thomas Medan atas dukungan dan kerja sama yang diberikan sehingga kegiatan sosialisasi ini dapat terselenggara dengan baik.

---

## References

- Saragi, C. A., Sianturi, J. F., Silalahi, A., Ginting, N. B., Sihotang, E. A., & Siahaan, J. (2024). Sosialisasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif pada SMA Swasta Santo Petrus Medan. *Sinesia: Journal of Community Service*, 1(2), 78–87.**
- Muhammad Ryan (2021). *Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran teks eksposisi*: diksi Volume 29, Nomor 2, September 2021
- Andiyan, P.W, Irfandi (2019). *Penggunaan media pembelajaran interaktif aplikasi edpuzzle pada proses pembelajaran*. Vol. 6 No. 2 Juli 2024
- Handayani, S., Huda, D. N., & Astuti, S. P. (2023). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 1(2), 50-56.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202-212
- Wibowo, A. (2015). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 23(3), 88-102
- Winarta, W., & Huda, M. (2018). Strategi Pembelajaran Efektif dalam Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(4), 72-83
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Akademika*, 10(01), 163-178.