



# Pemberdayaan Guru SMPN 1 Singorojo Kabupaten Kendal melalui Pelatihan Wordwall untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Interaktif

Eny Hartadiyati Wasikin Haryanti<sup>(\*)</sup>

Universitas PGRI Semarang Jl. Sidodadi Timur No. 24 Dr. Cipto, Semarang, Indonesia

## Article Info

### Article history:

Received : 2 Sept 2025  
Revised : 29 Sept 2025  
Accepted : 10 Okt 2025

### Keywords:

interactive learning; training; wordwall

## ABSTRACT

Optimizing interactive learning through the integration of digital technology, particularly the use of the Wordwall platform, is crucial in 21st-century education. However, many teachers at SMPN 1 Singorojo, Kendal Regency, have not yet maximized their potential. This Community Service Program aims to empower teachers through training in the use of Wordwall to optimize interactive learning. A total of 28 teachers from various subjects participated in an 8-hour training session consisting of theoretical and practical components, followed by an evaluation. The theoretical session on interactive learning and the Wordwall platform showed that at least 80% of participants reached the understanding to very understanding category. In the practical session, 80% of teachers successfully created at least one interactive media using Wordwall features such as Group Sort, Quiz, and Spin the Wheel. These results indicate that this training effectively impacted teacher independence in optimizing interactive learning using the Wordwall platform at SMPN 1 Singorojo, Kendal Regency.

**(\*) Corresponding Author:** [enyhartadiyati.wh@upgris.ac.id](mailto:enyhartadiyati.wh@upgris.ac.id)

**How to Cite:** Haryanti, E.H.W. (2025). Pemberdayaan Guru SMPN 1 Singorojo Kabupaten Kendal melalui Pelatihan Wordwall untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Interaktif. *Pelita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5 (4): 138-147.

## PENDAHULUAN

Transformasi dari pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran interaktif dibutuhkan untuk mendukung terwujudnya keterampilan abad 21 (D. Khairunisa et al., 2023). Menurut uraian (Giorgdze & Dgebuadze, 2017) pendekatan interaktif dalam pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi guru-siswa yang melibatkan guru dan siswa secara seimbang, suatu bentuk pembelajaran dan kegiatan komunikatif yang didalamnya siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan merefleksikan apa yang mereka ketahui dan apa yang mereka pikirkan, berfokus pada kebutuhan, kemampuan dan minat siswa. Di sisi lain pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru pada masa sekarang adalah pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan siswa abad 21. Salah satu ciri pembelajaran abad 21 adalah berbasis digital (Wijaya et al., 2016). Mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran interaktif menjadi semakin penting. Guru dapat memanfaatkan teknologi digital untuk berbagai interaksi dalam pembelajaran, seperti kuis daring, forum diskusi, dan presentasi multimedia, untuk melibatkan siswa secara lebih efektif.

Salah satu platform digital yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah Wordwall, yang memungkinkan guru membuat kuis, permainan edukatif, dan berbagai bentuk asesmen interaktif yang dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa (Cunningham et al., 2020). Pengertian Wordwall adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan bulletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas (Cronsberry, 2004). Dalam perkembangan selanjutnya Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif seperti kuis, menjodohkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain lain. Secara esensial, Wordwall berfungsi sebagai alat *game-based learning* yang memungkinkan guru mengubah materi ajar konvensional



(seperti soal kuis, daftar istilah, atau fakta) menjadi format permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan (Putra et al., 2024).

Dalam menu Wordwall “Features” (n.d, 2022), mekanisme kerja Wordwall berpusat pada fleksibilitas konten dan variasi interaksi melalui dua komponen utama yaitu *Create Using Template* dan *Switching template*. *Create Using Template* adalah templat aktivitas Wordwall, menawarkan beragam templat aktivitas yang mewakili jenis-jenis interaksi berbeda. Ini adalah inti dari sifat interaktif Wordwall. Contoh templat anatara lain Kuis (Quiz): Format pilihan ganda standar; Mencocokkan (*Match Up*): Menarik garis antara pasangan istilah dan definisi; Mencari Kata (*Wordsearch*): Siswa mencari kata-kata tersembunyi; Roda Acak (*Random Wheel*): Digunakan untuk memilih nama siswa atau topik secara acak; *Game Show Quiz*: Format kuis yang dilengkapi batas waktu, skor, dan suasana kompetisi, dan sebagainya (Khairunisa, 2021). *Switching template* (ganti templat) adalah kemampuan untuk mengubah templat tanpa mengubah data (soal atau materi) yang telah dimasukkan, ini merupakan transformasi konten (*Interchangeability*) suatu fitur paling kuat dari Wordwall. Guru dapat menggunakan fungsi "ganti templat" untuk membuat aktivitas berbeda untuk daftar kata yang sama yang dapat diselesaikan siswa di luar kelas (Moorhouse & Kohnke, 2024).

Secara konseptual, Wordwall adalah jembatan yang efektif antara kebutuhan digitalisasi dan tuntutan pembelajaran interaktif, seperti penjelasan dari Marwiyah et al., (2024) bahwa Wordwall merupakan penunjang pembelajaran interaktif. Hal ini dapat dijelaskan bahwa Wordwall dapat, pertama: mendukung asesmen formatif cepat, hal ini Wordwall menyediakan fitur "My Results" (Safitri et al., 2022) yang memungkinkan guru melihat hasil pekerjaan siswa secara real-time. Fitur ini menyajikan data analitis tentang nilai, waktu penyelesaian, dan rincian jawaban salah untuk setiap soal. Data yang cepat dan instant ini sangat penting sebagai basis untuk melakukan asesmen formatif yaitu evaluasi yang bertujuan untuk perbaikan dan intervensi segera, bukan sekadar penentuan nilai akhir. Kedua: meningkatkan keterlibatan dan motivasi, hal ini bahwa dengan elemen gamifikasi, pembelajaran yang menggunakan Wordwall dianggap lebih menarik dan efektif. Aspek kompetisi, visual yang menarik, dan umpan balik yang instan terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi dan menyelesaikan tugas (Pradani, 2022); dan (Pamungkas et al., 2023).

Penggunaan platform Wordwall dapat berdampak positif bagi siswa diantaranya Wordwall dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa (Dluha & Wijaya, 2024); Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Utami et al., 2023); Wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa (Putri & Saleh, 2021). Bahkan Wordwall dapat meningkatkan berpikir kritis (Yusni, 2024 ; Fajriani et al., 2023).

Namun meskipun Wordwall menawarkan berbagai fitur menarik dan berbagai manfaat bagi siswa, realitasnya belum banyak pemanfaatan platform Wordwall untuk mengoptimalkan proses pembelajaran interaktif, pemanfaatan Wordwall masih banyak untuk kegiatan evaluasi (Anisah, 2022; Fajriani et al., 2023; Yusra & Refflina, 2024; Indriani et al., 2025; Sari et al., 2025). Salah satunya adalah SMPN 1 Singorojo yang berlokasi di Kec. Singorojo, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah, wilayah dengan akses dan infrastruktur digital yang berkembang. Observasi awal dan survei kebutuhan menunjukkan bahwa SMPN 1 Singorojo sebagian besar guru telah memiliki perangkat digital dasar (laptop/ponsel) dan koneksi internet, namun belum optimal dalam memanfaatkan platform digital untuk menciptakan aktivitas belajar yang variatif dan interaktif yang optimal. Pembelajaran sudah interaktif namun masih didominasi oleh penugasan teks, sehingga cenderung membuat siswa pasif dan menurunkan motivasi belajar. Guru seringkali menghadapi tantangan dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan mampu mempertahankan fokus siswa dan keterlibatan siswa di tengah distraksi digital (Griffey, 2018). Hal ini menunjukkan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kompetensi TIK guru di SMPN 1 Singorojo Kabupaten Kendal.

Guru memiliki posisi yang sangat strategis dalam mewujudkan keberhasilan pendidikan, oleh karena itu, guru dituntut untuk bekerja secara profesional (Prayoga et al.,



2024) untuk itu perlu pemberdayaan guru (Nasution & Rizkina, 2023). Upaya pemberdayaan ini menjadi hal yang esensial, karena wacana mengenai peningkatan kualitas guru sering kali muncul baik dalam forum-forum pendidikan maupun di media massa. Gagasan tentang pemberdayaan guru tidak cukup hanya dibicarakan, tetapi perlu direalisasikan dalam bentuk program nyata, yang memungkinkan guru mengembangkan kompetensi keahliannya, memberikan layanan pendidikan dan pembelajaran. Salah satu kegiatan pemberdayaan guru yaitu melalui pelatihan (Setiawan, 2019; Yulita & Rizka, 2021; Rachmawati et al., 2025). Pelatihan merupakan proses pembelajaran teori dan praktek, bertujuan meningkatkan dan mengembangkan kompetensi akademik, sosial dan pribadi di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta bermanfaat bagi peserta pelatihan dalam meningkatkan kinerja pada tugas atau pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya (Dekawati et al., 2024). Pelatihan yang diikuti guru juga dapat meningkatkan profesionalnya (Prayoga et al., 2024). Profesionalisme guru salah satunya adalah mengelola pembelajaran (Husnaeni & Munfiatik, 2024).

Berdasarkan uraian di atas tersebut, kegiatan pemberdayaan guru menjadi relevan dan mendesak untuk memberikan keterampilan praktis kepada guru dalam membuat, menyajikan, dan memanfaatkan hasil feedback dari media interaktif Wordwall dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif berbasis digital sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21. Oleh karena itu tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini difokuskan pada pemahaman guru tentang pembelajaran interaktif, aplikasi Wordwall, selanjutnya digunakan untuk membuat media interaktif Wordwall untuk mengoptimalkan pembelajaran interaktif.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan pemberdayaan guru-guru SMP N 1 Singorojo Kabupaten Kendal. Peserta berjumlah 28 orang guru dari berbagai mata Pelajaran. Kegiatan pemberdayaan guru ini menggunakan pendekatan pelatihan (Haris, 2014). Kegiatan ini diawali dengan tahap Persiapan dan Sosialisasi, terdiri dari tiga kegiatan yaitu (1) kegiatan koordinasi dengan pihak sekolah meliputi melakukan pertemuan dengan Kepala Sekolah untuk menjelaskan tujuan kegiatan, menyepakati jadwal, dan mengidentifikasi kebutuhan spesifik guru; (2) kegiatan menyusun modul pelatihan meliputi menyusun materi dan modul praktik yang sistematis, mencakup pengenalan Wordwall, fitur-fitur utamanya, hingga langkah-langkah pembuatan berbagai jenis aktivitas interaktif seperti *Quiz*, *Match Up*, *Group Sort*, dan lain lain; (3) kegiatan sosialisasi yaitu memberikan pengantar mengenai pentingnya media interaktif dalam pembelajaran dan manfaat penggunaan Wordwall untuk mengoptimalkan pembelajaran interaktif di era digital abad 21. Selanjutnya tahap Pelatihan dilaksanakan sehari dengan durasi 8 jam, terbagi dalam dua sesi yaitu Sesi Teori dan Evaluasi, berlanjut Sesi Praktek dan Evaluasi.

Sesi Teori dan Evaluasi, diberikan materi berupa Pembelajaran Interaktif yaitu pengertian pembelajaran interaktif dan karakteristik pembelajaran interaktif. Adapun materi Wordwall mencakup pengertian Wordwall, pendaftaran akun, pengenalan antar muka, berbagai jenis fitur yang dapat dibuat dengan Wordwall (seperti kuis, permainan edukatif, dan lain-lain), implementasi Wordwall dalam pembelajaran (tidak terbatas untuk evaluasi) dalam mendukung pembelajaran interaktif. Pada sesi teori menggunakan metode ceramah informatif, tanya jawab dan diskusi klasikal. Sesi teori diakhiri dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan *post-test* kepada peserta tentang pembelajaran interaktif dan aplikasi Wordwall. Analisis data *post-test* dilakukan secara kuantitatif deskriptif dengan mengkategorisasi Sangat Paham: skor  $\geq 90\%$  dari maksimal, Paham: skor  $75\% < 90\%$ , Cukup Paham: skor  $50\% < 75\%$ , Tidak Paham: skor  $< 50\%$ . Data dari hasil evaluasi digunakan untuk melihat sejauh mana sesi teori ini berhasil memberikan pemahaman kepada peserta tentang pembelajaran interaktif dan aplikasi wordwall.

Selanjutnya Sesi Praktek dan Evaluasi ini, dipandu oleh tim pengabdian diawali dengan metode demonstrasi. Selanjutnya peserta diberikan kesempatan untuk langsung mempraktikkan (*Hands on*) penggunaan platform digital Wordwall dalam pembelajaran interaktif. Setiap peserta membuat media pembelajaran berbasis Wordwall, seperti *quiz*, *match-up games*, dan



aktivitas lainnya sehingga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada sesi praktik juga dilakukan pendampingan. Pendampingan dilakukan dengan diskusi dan *troubleshooting*. Pada akhir kegiatan pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana keterampilan peserta dalam membuat media interaktif Wordwall untuk pembelajaran interaktif. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan tugas kepada peserta untuk membuat satu media berbasis Wordwall yang layak digunakan dalam pembelajaran interaktif. Produk media berbasis Wordwall yang dihasilkan oleh peserta dianalisis secara kualitatif menggunakan cek list meliputi aspek nama mata pelajaran, topik/materi pembelajaran, fitur Wordwall, aplikasi dalam pembelajaran interaktif dan aktivitas Wordwall.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat terdiri atas kegiatan sesi pertama dan kedua sebagai berikut:

### Sesi Pertama Kegiatan Teori

Pada sesi pertama yaitu teori berupa penjelasan tentang pembelajaran interaktif dan tentang aplikasi Wordwall dengan metode ceramah informatif, tanya jawab dan diskusi klasikal, adalah sebagai berikut: Peserta antusias dan penuh perhatian mengikuti sesi teori, seperti tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. (a) Penjelasan Materi pada Sesi teori, dan (b) Peserta Antusias dan Perhatian Mengikuti Sesi Teori

Gambar 1a dan Gambar 1b menunjukkan peserta mengikuti sesi teori berupa penjelasan materi tentang pembelajaran interaktif dan aplikasi Wordwall. Antusiasme, penuh perhatian dari peserta terlihat saat mengikuti materi dari awal sampai selesai sehingga menyebabkan hasil *post-test* sesi teori pada kategori paham sampai sangat paham, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Post-test* Pemahaman tentang Pembelajaran Interaktif dan Aplikasi Wordwall

<b>Materi</b>	<b>Aspek Materi</b>	<b>Hasil (Kategori)</b>
Pembelajaran Interaktif	Pengertian Pembelajaran Interaktif	100% peserta sangat paham
	Karakteristik Pembelajaran Interaktif	100% peserta sangat paham
Aplikasi Wordwall	Pendaftaran Akun	85,7% peserta sangat paham; 14,3% paham
	Pengenalan Antarmuka	82,1% peserta sangat paham; 17,9% paham
	Fitur-Fitur Dasar Wordwall	75% peserta sangat paham; 25% paham

Tabel 1 menunjukkan bahwa secara klasikal, peserta sudah memahami materi tentang Pembelajaran Interaktif dan Aplikasi Wordwall. Pemahaman materi yaitu Pembelajaran



Interaktif dan Aplikasi Wordwall minimal dicapai pada kategori paham. Hal ini dapat dijelaskan bahwa perhatian dapat berdampak pada pemahaman materi atau hasil (Sattar et al., 2022; (Baah et al., 2024; Yang & Ren, 2025). Pemberian teori sebelum melakukan praktik sangat penting karena sangat diperlukan memperlancar dan memudahkan kegiatan praktik (Shaharabani & Yarden, 2019; Ramis et al., 2019). Hal ini dapat dikatakan bahwa untuk materi Pembelajaran Interaktif tidak ada kendala karena pada pembelajaran sehari-hari guru sudah menerapkan pembelajaran interaktif hanya saja belum optimal karena penggunaan teknologi yang bersifat interaktif belum banyak yang digunakan.

### Sesi Kedua Kegiatan Praktik

Sesi dua adalah kegiatan praktik dengan praktik langsung (*hands-on*), diawali kegiatan demonstrasi langkah demi langkah (tutorial) oleh tim pengabdian tentang pendaftaran akun, pengenalan antarmuka seperti cara navigasi, memilih fitur-fitur, dan membuat aktivitas Wordwall untuk pembelajaran interaktif, seperti tampak pada Gambar 2a, b dan c.



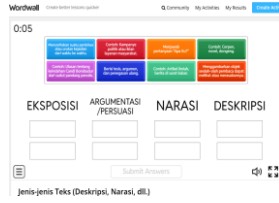




Gambar 2. (a) Kegiatan Demonstrasi, (b) Praktik Memilih Fitur Wordwall, dan (c) Praktik Membuat Aktivitas Wordwall

Gambar 2a, 2b dan 2c menunjukkan kegiatan praktik dengan kegiatan demonstrasi oleh tim pengabdian dimana peserta secara langsung (*hands-on*) dengan antusias dan lancar membuat jenis aktivitas interaktif Wordwall sesuai dengan materi ajar masing-masing. Pada sesi praktik dilakukan juga pendampingan dengan metode diskusi dan *troubleshooting* untuk mengatasi kendala teknis atau konsep yang dihadapi guru selama praktik pembuatan media interaktif Wordwall. Hal ini menyebabkan peserta guru-guru SMPN 1 Singorojo mampu menciptakan beragam media interaktif Wordwall yang siap diimplementasikan dalam pembelajaran interaktif. Beberapa contoh media interaktif Wordwall yang dihasilkan oleh guru peserta pelatihan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 menunjukkan bahwa guru-guru SMPN 1 Singorojo telah berhasil membuat aktivitas Wordwall dengan berbagai fitur, dimulai dari login di aplikasi worwall, memilih fitur, mengaplikasikan pada materi pembelajaran, sampai dengan mengunduh data hasil evaluasi siswa, yang sangat berguna untuk tindak lanjut pembelajaran. Namun masih perlu lebih mempelajari fitur-fitur untuk disesuaikan dengan karakteristik materi dan kegiatan pembelajaran interaktif tidak hanya digunakan untuk evaluasi. Tabel 2 juga menunjukkan bahwa aktifitas Wordwall sudah dapat menempatkan fungsi untuk optimalisasi pembelajaran interaktif dan relevan dengan kondisi kelas para guru. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Prasetiyani et al. (2025) bahwa pelatihan dengan metode *troubleshooting* dapat meningkatkan keterampilan peserta pelatihan.



Tabel 2. Contoh Produk Media Interaktif Worwall untuk Pembelajaran Interaktif Hasil Kegiatan Praktik Guru-guru SMPN 1 Singorojo Kabupaten Kendal

Mata Pelajaran	Topik Pembelajaran	Fitur Wordwall	Aplikasi dalam Pembelajaran Interaktif	Produk
Bahasa Indonesia	Jenis-jenis Teks (Deskripsi, Narasi, dll.)	<i>Group Sort</i> (Pengelompokan)	Siswa mengelompokkan ciri-ciri, fungsi, atau contoh ke dalam jenis teks yang sesuai, untuk melatih analisis perbedaan teks. Dilakukan untuk refleksi sebelum pelaksanaan tes Sumatif.	
Matematika	Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV)	<i>Quiz</i> (Kuis)	Evaluasi cepat di akhir materi. Guru dapat melihat hasil real-time di <i>Leaderboard</i> untuk mengukur pemahaman siswa. Dilakukan di kegiatan penutup yaitu memberi evaluasi.	
Seni Rupa	Materi Dasar Seni Rupa	<i>Spin The Wheel</i> ( <i>Putar Roda</i> )	Pengenalan materi seni rupa yang menyenangkan. Dilakukan di awal mata pelajaran seni rupa untuk menimbulkan minat siswa.	
IPA (Biologi)	Organ Tumbuhan Dicotyl	<i>Find the Match</i> (Kartu Memori)	Melatih daya ingat dan pemahaman konsep dengan mencocokkan gambar organ tumbuhan (contoh) dengan nama organ. Dilakukan di kegiatan inti pada model discovery learning di tahap <i>verification</i> (pembuktian)	
Geografi	Letak geografis Indonesia	<i>Complete the Sentence</i>	Melatih penggunaan dan definisi istilah secara kontekstual. Dilakukan di awal pembelajaran untuk mengidentifikasi konsep mana yang belum dikuasai siswa.	



Secara keseluruhan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa pemberdayaan guru SMP N 1 Singorojo dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Indikator Ketercapaian Tujuan dan Tolok Ukur Keberhasilan

Aspek Tujuan	Indikator Ketercapaian Tujuan	Tolok Ukur Keberhasilan
Pengetahuan Guru tentang Pembelajaran Interaktif	Guru memahami pengertian, karakteristik pembelajaran interaktif	Minimal 80% guru pada tes pengetahuan ( <i>post-test</i> ) tentang pembelajaran interaktif dengan hasil minimal pada kategori paham, sudah tercapai
Pengetahuan Guru tentang Aplikasi Wordwall	Guru memahami tahapan login ke aplikasi Wordwall, memahami menu antarmuka dan memahami fitur-fitur dasar Wordwall	Minimal 80% guru pada tes pengetahuan ( <i>post-test</i> ) tentang aplikasi Wordwall dengan hasil minimal pada kategori paham, sudah tercapai
Keterampilan Teknis dalam membuat media interaktif Wordwall	Guru mampu membuat minimal satu aktivitas Wordwall untuk pembelajaran interaktif yang relevan dengan mata pelajaran	Minimal 80% guru dapat membuat satu media Wordwall yang layak digunakan pembelajaran interaktif, sudah tercapai

Tabel 3 menjelaskan bahwa sesuai dengan yang telah disepakati bersama antara tim pengabdian dengan Kepala Sekolah SMPN 1 Singorojo, tolok ukur keberhasilan pemberdayaan guru melalui pelatihan meliputi pemahaman guru tentang pembelajaran interaktif, aplikasi wordwall dan keterampilan teknis dalam membuat media interaktif wordwall dinyatakan telah tercapai. Dengan tercapainya tolak ukur yang disajikan pada Tabel 3, dapat dikatakan kegiatan pengabdian ini dinyatakan berhasil dengan baik dan berdampak positif terhadap guru-guru ditandai dengan keberhasilan guru-guru di SMPN 1 Singorojo Kabupaten Kendal memperoleh pemahaman dan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi digital Wordwall ke dalam pembelajaran interaktif. Dengan demikian, PKM ini memberikan manfaat langsung kepada guru, yaitu menciptakan kemandirian guru-guru SMPN 1 Singorojo Kabupaten Kendal dalam membuat media interaktif untuk mengoptimalkan pembelajaran interaktif. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Tambunan (2019) bahwa pemberdayaan masyarakat berhasil mengembangkan kemandirian karena adanya peningkatan pengetahuan, sikap, keterampilan, perilaku, kemampuan, kesadaran, serta memanfaatkan sumber daya melalui kegiatan dan pendampingan yang sesuai dengan esensi masalah.

## PENUTUP

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berhasil dengan baik dan lancar dalam memberdayakan guru SMPN 1 Singorojo Kabupaten Kendal melalui pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall untuk mengoptimalkan pembelajaran interaktif. Hal ini dilihat dari indikator keberhasilan bahwa minimal 80% guru pada tes pengetahuan (*post-test*) tentang pembelajaran interaktif dengan hasil pada kategori paham sampai sangat paham, sudah tercapai; minimal 80% guru pada tes pengetahuan (*post-test*) tentang aplikasi Wordwall dengan hasil pada kategori paham sampai sangat paham, sudah tercapai; dan minimal 80% guru menghasilkan satu media Wordwall yang layak digunakan pembelajaran interaktif sudah tercapai terutama pemanfaatan fitur-fitur Wordwall seperti *Group Short*, *Quiz*, *Spin The Wheel*, *Find the Match*, *Complete the Sentence*. Dengan demikian, PKM ini memberikan manfaat langsung kepada guru, yaitu memberi dampak kemandirian guru-guru SMPN 1 Singorojo



Kabupaten Kendal dalam membuat media interaktif untuk mengoptimalkan pembelajaran interaktif.

Secara lebih luas, keberhasilan PKM ini memiliki implikasi penting terhadap keberlanjutan kualitas pembelajaran di SMPN 1 Singorojo Kabupaten Kendal. Guru-guru kini memiliki bekal untuk terus mengembangkan media ajar berbasis teknologi secara mandiri, sekaligus memperkuat kompetensinya dalam menghadapi tantangan pendidikan abad 21. Program ini juga mempererat hubungan antara perguruan tinggi dengan sekolah mitra, sehingga dapat menjadi model kolaborasi berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan berbasis digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, L. (2022). Utilizing “Wordwalls’ As an Assessment Tool for Indonesian Junior High School Students. *English Review: Journal of English Education*, 10(3), 831–842. <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i3.6472>
- Baah, C., Govender, I., & Subramaniam, P. R. (2024). Enhancing Learning Engagement: A Study on Gamification’s Influence on Motivation and Cognitive Load. *Education Sciences*, 14(10). <https://doi.org/10.3390/educsci14101115>
- Cronsberry, J. (2004). *Word Walls: A Support for Literacy in Secondary School Classrooms* (pp. 1–14). [https://www.readingrockets.org/sites/default/files/migrated/content/pdfs/World\\_Walls\\_-\\_A\\_Support\\_for\\_Literacy\\_in\\_Secondary\\_School\\_Classrooms.pdf](https://www.readingrockets.org/sites/default/files/migrated/content/pdfs/World_Walls_-_A_Support_for_Literacy_in_Secondary_School_Classrooms.pdf)
- Cunningham, K., Pries, A., Erichsen, D., Manohar, S., & Nielsen, J. (2020). Adolescent Girls’ Nutritional Status And Knowledge, Beliefs, Practices, And Access To Services: An Assessment To Guide Intervention Design In Nepal. *Current Developments in Nutrition*, 4(7), 1–11. <https://doi.org/10.1093/cdn/nzaa094>
- Dekawati, I., Yudaningsih, N., Pujiyanti, W., & Nugraha, R. S. (2024). Implementasi Pelatihan Dan Pengembangan Guru. *Edum Journal*, 7(2), 193–218.
- Dluha, M. W. S., & Wijaya, D. N. (2024). Dampak Penggunaan Web Wordwall Pada Minat Dan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 1–12. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i2.2024.7>
- Fajriani, G., Surani, D., & Frictarani, A. (2023). Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 36–42. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/18411>
- Giorgdze, M., & Dgebuadze, M. (2017). Interactive Teaching Methods: Challenges And Perspectives. *IJAEDU- International E-Journal of Advances in Education*, 3(9), 544–548. <https://doi.org/10.18768/ijaedu.370419>
- Griffey, H. (2018). *The Lost Art Of Concentration: Being Distracted In A Digital World*. <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2018/oct/14/the-lost-art-of-concentration-being-distracted-in-a-digital-world>
- Haris, A. (2014). Memahami Pendekatan Pemberdayaan Melalui Pemanfaatan Media Informasi. *JUPITER*, 13(2), 50–62. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/118562/>
- Husnaeni, & Munfiatik, S. (2024). Desain Pembelajaran Bagi Guru. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(2), 423–426.
- Indriani, P., Zuhria, A. F., Hidayat, G. F., Jaja, J., & Kurnia, M. D. (2025). Wordwall Educational Games-Based Digital Assessment Development: An Innovative Approach to Indonesian Language Learning in Junior High Schools. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 11(3), 1107–1117. <https://doi.org/10.33394/jk.v11i3.16626>
- Khairunisa, D., Meisya, R., Jannah, R., & Aqida, D. S. (2023). Teacher Competence in Developing Interactive Learning. *Sunan Kalijaga International Journal On Islamic*



- Educational Research (SKIJER)*, 7(2), 107–123.  
<https://doi.org/10.14421/skijer.2023.72.02>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *MEDIASI-Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Marwiyah, S. N., Ophelia, C., & Suyanti, S. (2024). Word Wall Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMP Nomensen Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA(JPMU)*, 3(2), 69–74. <https://doi.org/10.33998/jpmu.2024.3.2.1833>
- Moorhouse, B. L., & Kohnke, L. (2024). Creating the Conditions for Vocabulary Learning with Wordwall. *RELC Journal*, 55(1), 234–239. <https://doi.org/10.1177/00336882221092796>
- n.d. (2022). *Features*. <https://wordwall.net/>
- Nasution, L., & Rizkina, S. (2023). Pemberdayaan Guru Melalui Peningkatan Profesionalisme Kerja Guru. *Community Development Journal*, 4(2), 3971–3976. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15029>
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806–811. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i11.162>
- Prasetyani, S., Rahmawati, H., & Khalimaturrofiah, K. (2025). Pendampingan Pelatihan Troubleshooting Jaringan Di Smk Negeri 1 Wanayasa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat - Teknologi Digital Indonesia.*, 4(1), 28. <https://doi.org/10.26798/jpm.v4i1.1581>
- Prayoga, F. I., Masrurroh, N., & Safitri, N. V. (2024). Pentingnya Profesionalisme Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 613–622. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Putra, L. D., Irlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqo, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Urnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/8749/2967>
- Putri, E. E., & Saleh, N. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan. *Journal of Language and Literature Egidya*, 2(1), 53–61. <https://ojs.unm.ac.id/phonologie/article/view/25687/0>
- Rachmawati, D., Wardani, P. S., & Oktafiah, Y. (2025). Transformasi Digital Dalam Pendidikan: Pemberdayaan Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Online Dan Media Sosial. *URNAL PENGABDIAN MANDIRI*, 4(6), 615–624. <https://doi.org/10.53625/jpm.v4i6.10516>
- Ramis, M. A., Chang, A., Conway, A., Lim, D., Munday, J., & Nissen, L. (2019). Theory-based strategies for teaching evidence-based practice to undergraduate health students: a systematic review. *BMC Medical Education*, 19(1), 267. <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1698-4>
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- Sari, J. M., Hairida\*, H., Enawaty, E., Erlina, E., Sahputra, R., & Afriyanti, F. (2025). Development of Formative Assessment Based on Wordwall Games on the Material of Atomic Theory. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 13(3), 700–720. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v13i3.45213>
- Sattar, T., Ullah, M. I., & Ahmad, B. (2022). The Role of Stakeholders Participation, Goal Directness and Learning Context in Determining Student Academic Performance: Student Engagement as a Mediator. *Frontiers in Psychology*, 13(July).



- <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.875174>
- Setiawan, D. (2019). Pemberdayaan Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SLB. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 2(1), 177–182. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ijemar/article/view/1820>
- Shaharabani, Y. F., & Yarden, A. (2019). Toward narrowing the theory–practice gap: characterizing evidence from in-service biology teachers’ questions asked during an academic course. *International Journal of STEM Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-019-0174-3>
- Tambunan, T. S. (2019). Peran strategis program pemberdayaan masyarakat guna mendukung kemandirian masyarakat. *The Ary Suta Center Series on Statagic Management*, 46, 71–95.
- Utami, F., Pradana, A. Y., Sheftyawan, W. B., Supriadi, B., & Fisika, P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61–67. <https://jpf.jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/38890/13252>
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, N. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016 ~ Universitas Kanjuruhan Malang* |, 1, 263–278. <https://files.core.ac.uk/download/pdf/297841821.pdf>
- Yang, Y., & Ren, H. (2025). Attention and Outcomes Across Learning Conditions in L2 Vocabulary Acquisition: Evidence from Eye-Tracking. *Journal of Eye Movement Research*, 18(3), 21. <https://doi.org/10.3390/jemr18030021>
- Yulita, I. N., & Rizka, Y. (2021). Pemberdayaan Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi. *Kamawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 494–499. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i3.34451>
- Yusni, D. (2024). Pemanfaatan Wordwall Game Fisika Terintegrasi Social Science Issue Untuk Merangsang Berpikir Kritis Peserta didik. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 171–180. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2616>
- Yusra, I., & Reflina, R. (2024). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Wordwall Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 303–313. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.6215>