

Implementasi Pelatihan *Wordwall* untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Berbasis IT

Dwie Syahrieva Aswarni^{1*}, Ikhsandi Alfadilla², Elsa Turrahma³, Jumriana Rahayuningsih⁴, Alhairi⁵, Kiprah Piawi⁶

¹⁻⁶Pendidikan Kimia, ¹⁻⁶Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi, Jl. Gatot Subroto KM 7, Kebun Nenas, Teluk Kuantan, Sungai Jering, Kuantan Singingi, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau
dwiesyahrieva@gmail.com

Abstract

This community service program aimed to improve teachers' creativity in IT-based learning through Wordwall training. The activity was conducted from September to October 2025 and involved 35 teachers from elementary, junior high, and senior/vocational high schools in Kuantan Singingi Regency. The method used was participatory training through material presentation, demonstration, hands-on practice, and pretest-posttest evaluation. The results showed an increase in the average score from 34.9 to 81.6. In addition, 87.0% of participants were able to independently create at least three Wordwall media products, all participants planned to implement Wordwall in class, and 91.4% were ready to apply it within 1–2 weeks. Wordwall training proved effective in improving teachers' digital competence and creativity in interactive IT-based learning.

Keywords: Wordwall, Teacher Creativity, It-Based Learning, Interactive Media, Digital Training

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran berbasis IT melalui pelatihan Wordwall. Kegiatan dilaksanakan pada September–Oktober 2025 dengan melibatkan 35 guru SD, SMP, dan SMA/SMK di Kabupaten Kuantan Singingi. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif melalui pemaparan materi, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi pretest-posttest. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata skor peserta dari 34,9 menjadi 81,6. Sebanyak 87,0% peserta mampu membuat minimal tiga media Wordwall secara mandiri, seluruh peserta berkomitmen mengimplementasikannya di kelas, dan 91,4% menyatakan siap menerapkan dalam 1–2 minggu. Pelatihan Wordwall terbukti efektif meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas guru dalam pembelajaran interaktif berbasis IT.

Kata Kunci: Wordwall, Kreativitas Guru, Pembelajaran Berbasis It, Media Interaktif, Pelatihan Digital

Copyright (c) 2026 Dwie Syahrieva Aswarni, Ikhsandi Alfadilla, Elsa Turrahma, Jumriana Rahayuningsih, Alhairi, Kiprah Piawi

✉ Corresponding author: Dwie Syahrieva Aswarni

Email Address: dwiesyahrieva@gmail.com (Jl. Gatot Subroto KM 7, Kab. Kuantan Singingi, Riau)

Received 15 May 2026, Accepted 25 May 2026, Published 04 June 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi menuntut guru mampu mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran secara efektif. Salah satu platform yang relevan digunakan adalah Wordwall karena menyediakan media interaktif yang mudah dioperasikan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pelatihan Wordwall penting untuk memperkuat kompetensi digital guru sekaligus mendorong kreativitas dalam menyusun pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa Wordwall berpotensi meningkatkan motivasi belajar, kualitas pembelajaran, dan kreativitas guru dalam penyajian materi. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman konseptual tentang Wordwall, melatih guru membuat media interaktif, dan mendorong penerapan Wordwall secara berkelanjutan di kelas.

METODE

Kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan model pelatihan partisipatif. Sasaran kegiatan adalah 35 guru dari beberapa sekolah di Kabupaten Kuantan Singingi yang terdiri atas guru SD, SMP, dan SMA/SMK. Kegiatan dilaksanakan selama September–Oktober 2025.

Tahapan kegiatan meliputi persiapan, penyampaian materi, praktik pembuatan media Wordwall, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui pretest-posttest, observasi produk, dan refleksi peserta. Data dianalisis secara deskriptif berdasarkan perubahan skor dan capaian keterampilan peserta.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta setelah pelatihan. Rata-rata skor pretest sebesar 34,9 meningkat menjadi 81,6 pada posttest. Sebanyak 30 peserta (87,0%) mampu membuat minimal tiga media Wordwall secara mandiri, dan seluruh peserta menyatakan berencana menerapkannya dalam pembelajaran.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan Wordwall tidak hanya memperkuat pemahaman teknis, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Wordwall memungkinkan guru memilih format yang sesuai dengan materi ajar sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif, aktif, dan menarik.

Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pelatihan Wordwall efektif meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas guru. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis IT yang mendukung pembelajaran abad ke-21. Integrasi Wordwall juga mendorong guru merancang pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

KESIMPULAN

Pelatihan Wordwall efektif meningkatkan kreativitas dan kompetensi digital guru dalam pembelajaran berbasis IT. Peningkatan skor peserta, capaian keterampilan membuat media, dan kesiapan implementasi menunjukkan bahwa Wordwall layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah.

Kegiatan ini dilaksanakan pada satu kabupaten dengan jumlah peserta terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Kegiatan lanjutan disarankan melibatkan lebih banyak sekolah dan menilai dampak Wordwall terhadap hasil belajar siswa secara langsung.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah mitra, peserta pelatihan, dan seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan ini.

REFERENSI

Abdillah, A., dkk. (2020). Wordwall sebagai alat pembelajaran dan penilaian interaktif berbasis game.

- Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(1), 45–57.
- Afnani, M. R., & Attalina, S. N. C. (2025). Studi kesiapan guru dalam mengintegrasikan peran teknologi digital pada pembelajaran Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 41–58.
- Gazali, M., & Pransisca, M. A. (2020). Pentingnya penguasaan literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru Madrasah Ibtidaiyah dalam menyiapkan siswa menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 2(1), 87–95. <https://doi.org/10.55681/jige.v2i1.76>
- Irma N. A., dkk. (2023). Analisis dampak kreativitas guru terhadap penggunaan media pembelajaran Wordwall pada siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang. *Journal of Elementary School*, 3(2), 532–545.
- Matitaputty, J. K., Kailuhu, J. S., Sahupala, S., & Manakane, S. E. (2023). Pelatihan penggunaan e-learning platform Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif berbasis IT pada guru SMP Negeri 8 Ambon. *BUDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 1–12.
- Nafisah, D., Permatasari, D., Dayu, K., Nurlaili, V. A., & Cindy, A. H. (2024). Pelatihan kegiatan literasi digital untuk meningkatkan kompetensi guru di era Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Abdi Masya*, 5(1), 53–59. <https://doi.org/10.52561/abma.v5i1.373>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 140. <http://dx.doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Noviana, W., Widiastuti, H., & Wahyuni, S. (2022). Pelatihan pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz dan Wordwall untuk guru SMP Islam Hidayatul Athfal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1–10.
- Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wordwall untuk meningkatkan kreativitas kognitif anak pada pelajaran bahasa Inggris. *Instruksional*, 4(1). <https://doi.org/10.24853/instruksional.4.1>
- 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(5), 452–457.
- Rahayuningsih, J., Taher, Y. A., & Sidabalok, I. (2025). Training on Making Liquid Dish Soap for Housewives in Bukit Nobita, Kampung Jua Village, Lubuk Begalung District, Padang City. *Jurnal Pengabdian Cendekia Nusantara*, 2(2), 54–60. <https://doi.org/10.70104/pcn.v2i2.105>
- Rahayuningsih, J., Yuhelman, N., Irfandi, I., Murwindra, R., & Musdansi, D. P. (2024). Dishwashing Liquid Soap Making Training Program for PKK Women in Sungai Jering Village, Kuantan Tengah District, Kuantan Singingi Regency. *Jurnal Pengabdian Cendekia Nusantara*, 2(1), 35–40.
- Ristiawan, R., Dwitiyanti, N., & Selvia, N. (2024). Pelatihan Wordwall untuk membuat games pembelajaran interaktif bagi guru SDN Sukaindah 02 Kab. Bekasi. *Jurnal PKM: Pengabdian*

- kepadaMasyarakat,7(2),190–198.Masyarakat, 7
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall sebagai sarana menciptakan media pembelajaran interaktif. *Lokomotif Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Setyawan, R., & Nugroho, A. (2020). Kesiapan guru menghadapi literasi digital dalam era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 101–110.