

## **PEMANFAATAN PERMAINAN EDUKATIF (WORDWALL) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA**

**Moh. Hafidz<sup>1\*</sup>, Mohammad Arief Wahyudi<sup>2</sup>, Mohammad Kurdi Wijaya<sup>3</sup>, Zainal Arifin<sup>4</sup>,  
Rendra Sakbana Kusuma<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Bangkalan

<sup>4,5</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bangkalan

Jl. Soekarno Hatta no.52 Bangkalan

\* Penulis Korespondensi : [mohhafidz@stkipgri-bkl.ac.id](mailto:mohhafidz@stkipgri-bkl.ac.id)

### **Abstrak**

*Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bahasa khususnya bahasa Inggris di semua jenjang pendidikan mulai tingkat dasar sampai sekolah lanjutan tingkat atas dengan aplikasi Wordwall. Aplikasi tersebut sederhana dan mudah digunakan dalam pembelajaran bahasa. Pelatihan ini menggunakan metode praktik langsung dengan berbasis penelitian terdahulu. Peserta pelatihan ini terdiri dari 22 guru bahasa, mayoritas Adalah guru bahasa Inggris. Lokasi pelatihan ini di lembaga pendidikan swasta di Bangkalan. Hasil pelatihan ini, menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan edukatif melalui aplikasi Wordwall dapat mengikatkan pembelajaran lebih efektif, bermakna dan berkelanjutan. Juga, dapat meningkatkan keterampilan menulis bagi peserta pelatihan. Keterampilan tersebut tampak dalam pembuatan gagasan atau ide, pengembangan kalimat dan strukturnya dengan baik.*

**Kata kunci:** Pembelajaran, Aplikasi Wordwall, Bahasa Inggris, Jenjang pendidikan,

### **Abstract**

*The use of Educative Game (Wordwall Application) in Language Learning. This workshop established to improve some language skills especially in English in all of levels of education (elementary, junior, and senior high school) through Wordwall application. It was a simple and applicable application for language learning. The method was direct practices with preliminary studies based. The participants were English and Indonesia teacher at private school in Bangkalan, and the English teachers were more dominant than Indonesia teacher. The results, the use of educative game (Wordwall Application) made language teaching and learning was effective, meaningful, and sustainable activities. Also, it improved writing skill that focused on vocabulary enrichment, making new ideas, developing sentences, and a good organization.*

**Keywords:** Learning, Wordwall Application, English, Private School Levels

### **1. PENDAHULUAN**

Kehidupan digital saat ini berkembang pesat untuk mendapatkan informasi khususnya di lingkungan sekolah. Perkembangan ini telah memicu siswa-siswi untuk membuat konten

berbasis game, yang lebih dikenal dengan istilah gamifikasi. Gamifikasi saat ini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa-siswi di semua tingkatan. Tentunya, menjadi tantangan tersendiri bagi para guru

untuk mengimbangi metode pengajaran dikelas sesuai dengan kebutuhan dan capaian belajar siswa secara digital. salah satu bentuk dari hal tersebut adalah permainan edukatif dimana, hal tersebut merupakan alat yang dibuat untuk khusus berupa media untuk membantu dalam melatih dan dapat memaksimalkan tumbuh kembang anak, diubah sesuai dengan usia dan tingkat tumbuh kembangnya (Fatimah et al. 2023).

Pembelajaran bahasa asing khusunya bahasa Inggris sering menjadi mata pelajaran yang sangat tidak disukai oleh siswa-siswi karena merasa sulit dimengerti, kurangnya kesadaran tentang mudahnya belajar bahasa Inggris, banyaknya kesempatan belajar bahasa Inggris melalui aplikasi-aplikasi yang berbasis game. Oleh karena itu, perlu adanya transformasi pembelajaran berbasis game ke pembelajaran yang masih konvensional dengan aplikasi-aplikasi sederhana.

Pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk membantu guru dalam berinovasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di lembaga pendidikan swasta, karena para guru mempunyai potensi besar untuk menerapkannya. Inovasi pembelajaran bahasa inggris disini sangat menyenangkan (*fun*), dan efektif untuk memberikan solusi terhadap permasalahan siswa-siswi di kelas bahasa

Inggris. Solusi yang diberikan adalah pemanfaatan aplikasi *Wordwall* yang telah terbukti menjadi solusi bagi siswa-siswi untuk belajar bahasa Inggris dengan mudah dan bermakna.

Berdasarkan analisis permasalahan keterampilan bahasa Inggris, terdapat perbedaan permasalahan dan kebutuhan yang lebih detail dilihat dari sudut pandang penjenjangan siswa-siswi, diantaranya adalah: Jenjang Sekolah Dasar (SD), siswa-siswi disini lebih fokus kepada penguasaan kosakata, dan motivasi belajarnya. Karakter siswa-siswi ini lebih mudah belajar bahasa Inggris dengan cara visualisasi materi ajar, pembendaharaan kosakata-kosakata dasar, dan sering kurang fokus. Maka, pembelajaran yang dibutuhkan adalah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan dengan adu cepat, banyak dan benar, serta pemberian hadiah yang sederhana tapi membanggakan. Pada usia ini, aplikasi *Wordwall* sangat tepat sebagai media pembelajaran *game-based learning*, karena fitur yang tersedia sangat fleksibel dan mudah diadaptasi untuk meningkatkan kosakata dan motivasi siswa-siswi (Widyaningsih et al. 2023).

Di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), siswa-siswi sudah mempunyai pengalaman, munculnya penasaran yang lebih

tinggi tentang bahasa Inggris, dan telah mempunyai dasar bahasa Inggris. Masalah siswa-siswi di tingkat ini yang sering dihadapi adalah keterampilan menulis, seperti penyusunan kalimat sederhana yang baik dan pengorganisasian ide menjadi paragraf yang baik juga. Tentunya, kebutuhan siswa-siswi adalah penguasaan struktur kalimat dan penyusunan gagasan yang efektif. Dari hasil penelitian Laili & Hafidz, (2025) penggunaan *Wordwall* dapat membantu siswa-siswi untuk menulis dengan baik, seperti pemerolehan kosakata baru yang mudah, menemukan ide baru, dan pembuatan paragraf lebih terstruktur, dan pembelajaran yang lebih menarik.

Sedangkan di jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA), Mata pelajaran bahasa Inggris penggunaannya lebih kepada fungsi atau kebutuhan siswa-siswi setelah lulus. Seperti, peningkatan skor untuk masuk ke perguruan tinggi dan melamar pekerjaan. Dalam hal ini, proses pembelajaran bahasa Inggris membutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan feedback langsung yang efisien bagi siswa-siswi. Menurut Azzahra & Anwar, (2023), pemanfaatan aplikasi *Wordwall* di jenjang SMA juga sangat efektif untuk meningkatkan skor, karena aplikasi tersebut dilengkapi dengan

penguasaan kosa kata dan dapat menumbunkan semangat baru dalam belajar bahasa Inggris.

Dari analisi datas, tujuan pengabdian kepada masyarakat adalah meningkatkan kompetensi digital, bahasa (bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dan bahasa yang lain) guru di lembaga pendidikan di Bangkalan untuk mempunyai keterampilan teknis dalam merancang, mengaplokasikan, dan mengevaluasi hasil pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Inggris. Juga, memaksimalkan metode interaktif untuk meningkatkan penggunaan kosa-kata bahasa inggris, dan keterampilan menulis siswa-siswi di semua jenjang yang ada di lembaga tersebut.

## **2. BAHAN DAN METODE**

Pengabdian ini menggunakan metode Pelatihan Praktik secara langsung. Peserta dari pelatihan ini terdiri dari guru-guru bahasa Inggris, dan bahasa di lembaga pendidikan swasta di Bangkalan Jawa Timur Indonesia. Para peserta dibekali dengan teor-teori tentang *Wordwall*, perangkat pendukung, pedoman penerapan dan aplikasi *Wordwall*. Kemudian memproduksi dan mengimplementasikannya secara mandiri.

### a. Aktivitas Awal (*Pre Activity*)

Aktivitas awal, melakukan koordinasi dengan lembaga pendidikan tentang

pelaksanaan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Setelah berkoordinas, ternyata pihak lembaga tertarik untuk semua guru bahasa diikut sertakan dalam pelatihan ini. Kemudian, menentukan jadwal dan ruangan yang memadahi, serta kepastian peserta.

Langkah berikutnya, mengumpulkan beberapa jurnal yang berkaitan dengan materi. Materi dalam pelatihan ini lebih spesifik tentang penggunaan kosakata dan tata bahasa yang komplek, mulai dari materi khusus dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang menengah atas. Pemenuhan masing-masing materi untuk memudahkan pelaksanaan pelatihan disaat kegiatan berlangsung.

Terakhir, pengecekan perangkat pelatihan. Mulai dari ketersediaan akses internet yang stabil, LCD dan proyektor yang kompetibel dengan laptop narasumber, serta perangkat yang akan digunakan oleh peserta pelatihan. Seperti, Handphone atau android yang menggunakan Wi-Fi atau Hotspot.

#### b. Aktivitas Inti (*While Activity*)

Aktivitas inti menentukan sesi-sesi yang dilaksanakan, perangkat yang digunakan, bentuk aktivitas dan materi yang disampaikan, dan durasi yang dibutuhkan dari masing-masing sesi pelaksanaan kegiatan. Berikut tabel kegiatan pelatihan pemanfaat *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

<b>Sesi</b>	<b>Perangkat</b>	<b>Aktivitas dan Materi</b>	<b>Durasi</b>
<b>Sesi 1:</b> Teori <i>Wordwall</i> dari berbagi temuan dan praktiknya di dalam kelas	Handphone, Internet, Laptop, LCD Proyektor	Persentasi dan Diskusi: Menjelaskan tentang pentingnya Aplikasi <i>Wordwall</i> dan temuan terabru dalam penelitian Widyaningsih, Laili, dan Zahra sebagai justifikasi ilmiah. <i>Wordwall</i> sebagai solusi dalam pembelajaran bahasa Inggris dan bahasa lainnya mulai jenjang SD, SMP, dan SMA.	40 Menit
<b>Sesi 2:</b> Praktik Teknis <i>Wordwall</i>	Handphone, Internet, Laptop, LCD Proyektor	Pelatihan berbasis praktik langsung: pemilihan email aktif, pendaftaran akun <i>Wordwall</i> , penentuan pengguna (Guru/siswa), dan praktik memilih serta mengisi konten ke dalam berbagai template game (misalnya, Quiz untuk tata bahasa, Match Up untuk kosakata).	50 Menit
<b>Sesi 3:</b> Latihan Mandiri dan membuat konten	Handphone, Laptop Peserta, Internet	Peserta secara individu mulai mendesain dan membuat minimal dua aktivitas <i>Wordwall</i> untuk evaluasi dan latihan) menggunakan Laptop masing-masing dan Internet. Fasilitator membimbing peserta disaat terdapat kesulitan.	45 Menit
<b>Sesi 4:</b> Evaluasi	Handphone, Internet, Laptop, LCD Proyektor	Peserta menggunakan Handphone mereka untuk menguji coba dan bermain <i>Wordwall</i> . Diskusi tentang hasil bermain	30 Menit

#### c. Aktivitas Penutup (*Post Activity*)

Aktivitas penutup terdiri dari dua kegiatan yaitu evaluasi pelatihan (mengukur tingkat kesulitan aplikasi *Wordwall*, dan efektifitas pelatihan mulai dari awal sampai akhir kegiatan. Menilai keterampilan digital dan keterampilan menulis peserta) dan rencana tindak lanjut kegiatan (melakukan pendampingan pasca pelatihan melalui grup WA atau *chat* pribadi jika terdapat kesulitan disaat mengoprasikan aplikasi *Wordwall*).

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data tentang pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Inggris, bahwa proses pelaksanaan mulai dari koordinasi secara kelembagaan, penyusunan kegiatan secara teknis, dan kesiapan sarana dan prasarana sudah dilakukan secara tertib dan terstruktur. Aktivitas awal ini telah menghasilkan keputusan antar pihak lembaga, dewan guru (bahasa Inggris dan bahasa Indonesia) untuk mengikuti kegiatan pelatihan dengan baik, karena penggunaan *Wordwall* dianggap sebagai media pembelajaran yang sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa,

kegiatan awal menunjukkan semangat berinovasi dalam mengajar bahasa Inggris dikelas dan mendapatkan dukungan penuh dari lembaga.

Dalam penyusunan materi, juga telah dilakukan secara ilmiah dengan menggunakan jurnal-jurnal yang relevan. Materi berkaitan penggunaan kosakata dan tata bahasa khusunya dibidang bahasa Inggris sesuai dengan jenjang pendidikan. Selain itu, materi tidak hanya disesiakan untuk kebutuhan teknis, tetapi juga aspek-aspek pedagogis yang menjadi tuntutan pembelajaran. Karena didukung oleh perangkat pelatihan yang memadahi, seperti seperti akses internet, LCD, projector dan handphone peserta. Sehingga aplikasi *Wordwall* sebagai media digital dapat diterapkan dikelas dengan baik .

Dari temuan diatas, pemanfaatan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa (bahasa Inggris dan bahasa Indonesia) dengan persiapan yang terstruktur dan ketersediaan sarana dan sarana yang lengkap dapat menentukan kualitas proses pembelajaran. Mulai dari efektifnya komunikasi dan interaksi pemateri dan peserta dalam menyampaikan materi, lebih adaptif dalam mengoprasikan aplikasi *Wordwall* meskipun masih baru, lebih sederhana dalam menyampaikan materi dan mudah untuk difahami khususya dalam

penguasaan kosakata dan tata bahasa Inggris. Hal ini didukung dengan hasil penelitian sebelumnya yang disampaikan oleh Widyaningsih et al.,(2023) mengatakan bahwa pemanfaatan *Wordwall* sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan berdampak nyata. Akan tetapi, kelemahan dalam pelatihan ini, peserta kurang maksimal dalam berinovasi khususnya dalam perencanaan evaluasi yang lebih variatif, karena keterbatasan peserta tidak berlangganan aplikasi *Wordwall*.

Dengan demikian, pelaksanaan pelatihan penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris guru dan memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Karena pelatihannya didasarkan pada teori-teori, fakta yang sesuai, persiapan yang matang, perangkat yang memadahi, dan ketersediaan waktu yang efektif dan efisien.

Selanjutnya, Pelatihan ini dilakukan dikelas dengan cara persentasi, diskusi dan praktik langsung. pemaparan materi tentang manfaat, cara mengoperasikan *Wordwall* menggunakan smartphone dan tanya jawab. Masalah yang paling dominan dikegiatan ini adalah praktik penerapan *Wordwall* dilakukan secara mandiri.

Kegiatan inti pelatihan yang disajikan menunjukkan pendekatan berbasis praktik langsung dan didukung oleh landasan ilmiah yang kuat. Pada tahap awal, kegiatan diawali dengan presentasi dan diskusi mengenai pentingnya pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran, serta pemaparan temuan penelitian terbaru dari Azzahra & Anwar, (2023), Laili & Hafidz, (2025), Widyaningsih et al., (2023) bahwa temuan penelitian ini menjadi bentuk justifikasi ilmiah bahwa pelatihan tidak hanya bersifat teknis, namun didasarkan pada bukti empiris yang menunjukkan efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, seperti misalnya peserta memulai dengan membuat akun *Wordwall*, memilih jenis pengguna, kemudian mempraktikkan penggunaan berbagai template yang tersedia seperti kuis untuk tata bahasa dan *match up* untuk kosakata. Berdasarkan penelitian Widyaningsih et al., (2023), penggunaan *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan khususnya pada siswa sekolah dasar.

Selanjutnya, penelitian Laili & Hafidz, (2025) menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya efektif untuk kosakata, namun juga dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa khususnya pada siswa tingkat SMP dengan baik, karena dapat menghasilkan ide baru,

memudahkan siswa dalam menyusun kalimat dan paragraf. Selain itu, penggunaan aplikasi Wordwall siswa termotivasi untuk belajar bahasa khususnya bahasa Inggris menggunakan pendekatan gamifikasi. Alasannya, karakteristik Wordwall dapat memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini mendorong siswa untuk selalu menekankan pada *learning by doing*. Aktivitas ini menunjukkan pengalaman langsung yang dialaminya melalui proses pembuatan materi digital serta memahami konteks pembelajaran. Pemahaman tersebut dibentuk dengan membuat dua aktivitas Wordwall sebagai tugas praktik, Latihan dan evaluasi yang didampingi oleh pemateri.

Pada tahap evaluasi (tahapan akhir), perangkat handphone yang digunakan juga dievaluasi, mulai dari kemudahan dan kelancaran aktivitas, keterbacaan, interaktifitas, dan kesulitan penggunaan aplikasi. Refleksi ini dapat menguatkan pemahaman tentang materi bahasa Inggris, fleksibilitas game pembelajaran, dan membentuk komunikasi yang kolaboratif. Pelatihan penguasaan teknis penggunaan Wordwall ini dapat meningkatkan minimal dua kekompetensi yaitu pedagogis dan efektifitas pembelajaran yang lebih bermakna.

Kegiatan penutup menunjukkan bahwa evaluasi dan tindak lanjut menunjukkan keberhasilan berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya. Mulai dari perancangan materi dan kesesuaian aplikasi, ketercapaiannya indicator-indikator dalam pembelajaran seperti penguasaan, kosa kata, peningkatan keterampilan menulis melalui pengembangan ide dan struktur tulisan, inovasi pembelajaran yang interaktif, komunikatif dan bermakna, dan keberlanjutan komunikasi peserta dan pemateri untuk menemukan solusi disaat peserta terkendala pemgembangan penggunaan aplikasi Wordwall di lembaga pendidikan masing-masing.

## 5. KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran bahasa khususnya bahasa Inggris di lembaga pendidikan terdapat permasalahan yang dilematik antara penguasaan keterampilan bahasa Inggris dan penggunaan aplikasi yang sesuai. Permasalahan ini dilatarbelakangi oleh perbedaan tingkatan jenjang, materi, dan pengalaman guru. Dengan pelatihan pemanfaat aplikasi Wordwall dalam pembelajaran Bahasa dapat memberikan solusi bagi guru-guru bahasa khususnya guru bahasa Inggris. Dengan pelatihan ini, peserta (guru) dapat menemukan kerangka aktivitas pembelajaran

bahasa yang dapat diterapkan disemua jenjang lembaga pendidikan melalui aplikasi *Wordwall*. Dari hasil pelatihan bahwa aplikasi tersebut dapat meningkatkan kosa kata baru, pengembangan ide, struktur kalimat dalam menulis, dan meningkatkan motivasi belajarnya di semua jenjang lembaga pendidikan.

056-5\_46.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Azzahra, Rizka, and Khoirul Anwar. 2023. “The Effect Using Wordwall Game Applications To Improve Student’s Vocabulary In Chumchon Ban Phanokkhao School.” 29(1): 18–28.

Abdul Khobir. 2009. UPAYA MENDIDIK ANAK MELALUI PERMAINAN EDUKATIF. FORUM TARBIYAH Vol. 7, No. 2

Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44-56.

Laili, Nikmatul, and Moh Hafidz. 2025. “Wordwalls Application In Teaching Writing Skill Experimental Research At Junior High School 1,2.” *IDEAS* 4778: 3894–3901.

Widyaningsih, Yennie, Neni Nadiroti, Nizar Hamdani, and Syifa Nurfaadilah. 2023. 1 *WordWall Application as an Interactive Learning Media in Mastering English Vocabulary at Elementary School*. Atlantis Press SARL.  
<http://dx.doi.org/10.2991/978-2-38476->