JIKM Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar
JURNAL ILMIAH KAMPUS MENGAJAR

Pendampingan Pemanfaatan Media Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Harapan Kartasura melalui Program Kampus Mengajar

Eliana Rachmanniza[1]✉, Patmisari[2], Weni Hastuti[3]

[1,2]*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia*
[3]*Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah PKU Surakarta, Indonesia*

✉*Korespondensi Penulis*
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
a220220001@student.ums.ac.id

doi: 10.56972/jikm.v6i2.184

Submit: 4 September 2026 | Revisi: 13 Oktober 2026 | Diterima: 19 Oktober 2026
Dipublikasikan: 22 Oktober 2026 | Periode Terbit: Oktober 2026

Abstrak
Rendahnya minat belajar siswa yang ditandai oleh kebiasaan bermain gawai, tidur di kelas, dan mengabaikan tugas menjadi permasalahan yang dihadapi SMK Harapan Kartasura. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mendampingi pemanfaatan media interaktif *Wordwall* guna meningkatkan minat belajar siswa kelas XI. Kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa Program Kampus Mengajar Angkatan 7 Universitas Muhammadiyah Surakarta selama tujuh minggu (22 April–10 Juni 2024) dengan pendekatan pendampingan partisipatif melalui tiga tahap, yaitu persiapan dan analisis kebutuhan mitra, pelaksanaan pengenalan serta praktik permainan edukatif berbasis gamifikasi, dan evaluasi. Data dihimpun melalui observasi partisipatif, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan *Wordwall* yang ditayangkan melalui proyektor sekolah mampu mengalihkan perhatian siswa dari gawai ke aktivitas belajar, meningkatkan ketertarikan, perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa, serta membuka wawasan guru tentang variasi media pembelajaran. Sekolah mitra memberikan dukungan penuh, sedangkan kendala keterbatasan perangkat, ketergantungan pada jaringan internet, dan durasi program diatasi melalui sistem giliran, persiapan konten sebelum kelas, serta rekomendasi keberlanjutan bagi guru. Kegiatan ini menegaskan bahwa kolaborasi mahasiswa dan guru dalam pemanfaatan media digital berbasis permainan merupakan strategi yang aplikatif untuk menghidupkan suasana belajar di sekolah menengah kejuruan.

Kata Kunci: *Wordwall*, minat belajar siswa, media pembelajaran interaktif, gamifikasi, Kampus Mengajar, inovasi pembelajaran.

1. Pendahuluan

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Amanat tersebut menuntut pembelajaran yang tidak sekadar memindahkan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan keterlibatan peserta didik. Minat belajar merupakan kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan menekuni suatu kegiatan (Slameto, 2010; Dimyati & Mudjiono, 2013) dan menjadi salah satu determinan hasil belajar siswa (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Minat juga berkembang secara bertahap melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Schiefele, 1991; Hidi & Renninger, 2006).

Perkembangan teknologi digital mengubah cara siswa berinteraksi dengan sumber belajar. Siswa sekolah menengah kejuruan umumnya membawa telepon pintar ke sekolah sehingga perhatian mereka mudah teralihkan ke permainan daring dan media sosial ketika pembelajaran berlangsung monoton. Kondisi tersebut juga ditemukan di SMK Harapan Kartasura: sebagian siswa kelas XI kurang memperhatikan penjelasan guru, mengabaikan tugas, bermain gawai, atau tidur di kelas, terutama pada jam pelajaran kosong. Media pembelajaran yang tepat terbukti mampu membangkitkan motivasi, minat, dan pengaruh psikologis yang positif bagi siswa (Nurrita, 2018; Wulandari et al., 2023), sedangkan gamifikasi, yakni penggunaan elemen desain permainan dalam konteks nonpermainan, dapat meningkatkan keterlibatan belajar (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020). Dengan demikian, gawai yang selama ini dianggap mengganggu sebenarnya berpotensi diubah menjadi sarana belajar apabila guru mampu menghadirkan aktivitas yang menantang dan menyenangkan.

Wordwall merupakan platform berbasis web yang menyediakan beragam templat permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan, dan roda acak, yang dapat diakses melalui telepon pintar, laptop, maupun tablet (Zulfah, 2023). Sejumlah studi melaporkan pengaruh positif *Wordwall* terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar (Gandasari & Pramudiani, 2021; Agusti & Aslam, 2022; Pradani, 2022; Hasanah et al., 2023; Pamungkas et al., 2023), dan kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa media ini mudah diterima peserta didik (Rosdiani et al., 2021; Agustina et al., 2022; Purnamasari et al., 2022; Marhaeni et al., 2023). Namun, sebagian besar kajian tersebut dilakukan di sekolah dasar dan sekolah menengah umum, sementara praktik pendampingan pemanfaatannya bagi siswa SMK melalui kolaborasi mahasiswa dan guru masih jarang didokumentasikan.

Program Kampus Mengajar sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020) memberi ruang bagi

mahasiswa untuk menjadi mitra guru dalam menghadirkan inovasi pembelajaran di sekolah. Berangkat dari permasalahan mitra tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk (1) memperkenalkan media *Wordwall* kepada siswa kelas XI dan guru SMK Harapan Kartasura; (2) mendampingi pemanfaatan *Wordwall* dalam kegiatan belajar berbasis permainan dengan mengoptimalkan sarana sekolah; serta (3) mengevaluasi perubahan minat belajar siswa dan merumuskan rekomendasi keberlanjutan bagi sekolah mitra.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh mahasiswa Program Kampus Mengajar Angkatan 7 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan bimbingan dosen pembimbing lapangan. Kegiatan berlangsung di SMK Harapan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, selama tujuh minggu, yaitu pada 22 April hingga 10 Juni 2024. Sasaran utama kegiatan adalah siswa kelas XI, sedangkan guru mata pelajaran dilibatkan sebagai mitra pendamping sekaligus penerima manfaat. Sebelum kegiatan dimulai, tim memperoleh izin dari pihak sekolah dan menyepakati waktu pelaksanaan bersama guru.

Pendekatan yang digunakan adalah pendampingan partisipatif dengan teknik demonstrasi, praktik langsung, dan permainan edukatif kompetitif (gamifikasi). Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap persiapan meliputi observasi awal kondisi kelas, identifikasi permasalahan mitra, koordinasi dengan sekolah, inventarisasi sarana, dan perancangan konten permainan pada platform *Wordwall*. Tahap pelaksanaan meliputi pengenalan *Wordwall*, demonstrasi templat permainan melalui proyektor, praktik permainan teka-teki silang, pemberian penghargaan, serta pendampingan belajar mandiri menggunakan gawai siswa. Tahap evaluasi meliputi pengamatan perubahan minat belajar, refleksi bersama guru, dan penyusunan rekomendasi keberlanjutan.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, catatan lapangan, dan dokumentasi foto kegiatan. Observasi berpedoman pada empat indikator minat belajar, yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan (Nurhasanah & Sobandi, 2016), ditambah aspek partisipasi dan interaksi di kelas sebagai wujud keterlibatan belajar (Fredricks et al., 2004). Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian dalam bentuk tabel, dan penarikan simpulan dengan membandingkan kondisi siswa sebelum dan sesudah pendampingan. Keberhasilan kegiatan ditandai oleh meningkatnya keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar, berkurangnya perilaku tidak fokus, dan adanya dukungan sekolah untuk melanjutkan pemanfaatan media.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Harapan Kartasura menghasilkan sejumlah capaian yang dikelompokkan ke dalam tiga poin utama sesuai alur pelaksanaan program. Poin pertama menguraikan persiapan dan analisis kebutuhan mitra yang menjadi dasar perancangan kegiatan. Poin kedua memaparkan pelaksanaan pengenalan dan pendampingan pemanfaatan media *Wordwall* di kelas. Poin ketiga menyajikan evaluasi dampak kegiatan terhadap minat belajar siswa, respons mitra, serta rencana keberlanjutannya. Setiap poin dilengkapi tabel ringkasan dan pembahasan yang dikaitkan dengan temuan lapangan dan kajian terdahulu.

a. Persiapan dan Analisis Kebutuhan Mitra

Tahap persiapan diawali dengan observasi kelas dan koordinasi bersama pihak sekolah untuk memetakan permasalahan yang dihadapi mitra. Hasil pemetaan ini kemudian menjadi dasar dalam menentukan pembagian peran serta rancangan aktivitas *Wordwall* yang akan diterapkan.

Tabel 1. Identifikasi Permasalahan Mitra dan Alternatif Solusi

No	Aspek	Kondisi Awal	Dampak terhadap Pembelajaran	Alternatif Solusi
1	Perhatian siswa	Sebagian siswa bermain gawai ketika guru menjelaskan materi	Konsentrasi terbagi sehingga materi kurang terserap	Mengalihkan penggunaan gawai menjadi sarana belajar melalui *Wordwall*
2	Keaktifan siswa	Siswa cenderung pasif; sebagian tidur atau mengabaikan tugas	Partisipasi rendah dan interaksi kelas terbatas	Permainan kompetitif yang menuntut respons setiap siswa
3	Variasi media	Pembelajaran didominasi ceramah dan buku teks	Siswa mudah bosan dan kurang antusias	Pengenalan media interaktif berbasis web
4	Jam pelajaran kosong	Waktu kosong belum diisi kegiatan yang bermakna	Waktu belajar terbuang	Pengisian jam kosong dengan permainan edukatif
5	Pemanfaatan sarana	Proyektor dan laptop tersedia, tetapi belum optimal untuk pembelajaran interaktif	Potensi sarana belum memberi nilai tambah	Penayangan permainan *Wordwall* melalui proyektor kelas

Tabel 1 menunjukkan bahwa permasalahan utama mitra bukan terletak pada ketersediaan sarana, melainkan pada rendahnya perhatian dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Kebiasaan bermain gawai dan tidur di kelas mencerminkan lemahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung satu arah. Temuan ini sejalan dengan Mardhiah dan Akbar (2018) yang menjumpai siswa lebih asyik dengan aktivitasnya sendiri ketika media pembelajaran kurang variatif. Oleh karena itu, solusi yang dipilih tidak melarang gawai, tetapi mengubah

fungsinya menjadi sarana belajar. Strategi ini dinilai realistis karena memanfaatkan kebiasaan siswa yang sudah ada sekaligus mengoptimalkan proyektor dan laptop milik sekolah yang sebelumnya belum digunakan secara interaktif.

Tabel 2. Pembagian Peran Para Pihak dalam Kegiatan

Pihak	Peran	Bentuk Kontribusi	Keluaran
Kepala sekolah	Pemberi izin dan pengarah	Memberikan izin kegiatan serta akses ke kelas dan sarana sekolah	Kegiatan terlaksana sesuai kalender sekolah
Guru mata pelajaran	Mitra pendamping	Memberikan informasi karakteristik kelas dan jadwal jam kosong, mendampingi di kelas	Kegiatan selaras dengan kondisi kelas
Mahasiswa Kampus Mengajar	Pelaksana dan fasilitator	Merancang konten, memandu permainan, memberikan penghargaan, dan mendokumentasikan kegiatan	Paket permainan *Wordwall* dan laporan kegiatan
Dosen pembimbing lapangan	Pembimbing dan supervisor	Memberikan arahan program, memantau, dan mengevaluasi kegiatan	Kegiatan terarah dan terdokumentasi
Siswa kelas XI	Peserta aktif	Mengikuti permainan, menjawab soal, dan belajar mandiri melalui gawai	Pengalaman belajar baru yang menyenangkan

Tabel 2 memperlihatkan bahwa kegiatan dirancang secara kolaboratif dengan pembagian peran yang jelas. Sekolah berperan sebagai pemberi izin dan penyedia sarana, guru sebagai mitra pendamping yang memahami karakter kelas, mahasiswa sebagai fasilitator, dan dosen sebagai pembimbing. Pola kemitraan ini penting karena keberhasilan inovasi media sangat bergantung pada penerimaan guru dan dukungan institusi. Keterlibatan guru sejak awal juga memungkinkan terjadinya alih pengetahuan sehingga pemanfaatan *Wordwall* tidak berhenti ketika masa penugasan mahasiswa berakhir. Kondisi ini sesuai dengan semangat Program Kampus Mengajar yang menempatkan mahasiswa sebagai mitra guru dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual di sekolah.

Tabel 3. Rancangan Aktivitas Permainan pada Platform Wordwall

Templat Wordwall	Deskripsi Aktivitas	Tujuan	Indikator Minat yang Disasar
Teka-teki silang (*crossword*)	Siswa menebak kata berdasarkan petunjuk dan jumlah kotak, lalu mengetik jawaban di laptop	Melatih ketelitian dan memperluas pengetahuan	Perhatian dan pengetahuan

Templat Wordwall	Deskripsi Aktivitas	Tujuan	Indikator Minat yang Disasar
Kuis (*quiz*)	Pertanyaan pilihan ganda dengan batas waktu dan perolehan poin	Melatih respons cepat dan pemahaman	Ketertarikan dan motivasi
Pasangan cocok (*match up*)	Menjodohkan istilah dengan definisi atau gambar	Memperkuat pemahaman konsep	Perhatian dan pengetahuan
Roda acak (*random wheel*)	Memilih siswa atau pertanyaan secara acak	Meratakan kesempatan berpartisipasi	Ketertarikan dan partisipasi
Kartu kilas (*flash cards*)	Kartu dua sisi untuk mengingat istilah secara mandiri	Mendorong belajar mandiri melalui gawai	Motivasi dan pengetahuan

Tabel 3 merangkum templat *Wordwall* yang disiapkan untuk kegiatan. Pemilihan templat mempertimbangkan keragaman aktivitas sehingga setiap templat menyasar indikator minat yang berbeda. Teka-teki silang dijadikan aktivitas utama karena menuntut konsentrasi, memancing rasa penasaran, dan mudah dimainkan secara klasikal melalui proyektor. Templat lain disiapkan sebagai variasi agar siswa tidak jenuh dan dapat dimainkan ulang secara mandiri. Rancangan ini mengikuti prinsip gamifikasi yang memadukan tantangan, poin, dan umpan balik langsung untuk meningkatkan keterlibatan (Hamari et al., 2014; Dichev & Dicheva, 2017). Keragaman templat tersebut juga menunjukkan fleksibilitas *Wordwall* yang dapat disesuaikan dengan materi dan perangkat yang tersedia (Zulfah, 2023).

b. Pelaksanaan Pengenalan dan Pendampingan Media Wordwall

Setelah tahap persiapan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan, demonstrasi, dan praktik pemanfaatan *Wordwall* di kelas XI. Rangkaian kegiatan, alur permainan, dan sarana yang digunakan disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Rangkaian Kegiatan Pengabdian selama Tujuh Minggu

Minggu	Kegiatan	Sasaran	Luaran
Ke-1	Observasi kelas, koordinasi, dan perizinan	Kepala sekolah, guru, dan siswa	Peta permasalahan dan kesepakatan jadwal
Ke-2	Perancangan konten dan uji coba *Wordwall*, pengecekan proyektor dan laptop	Tim pelaksana	Paket permainan siap digunakan
Ke-3	Pengenalan *Wordwall* dan demonstrasi templat melalui proyektor	Siswa kelas XI	Siswa mengenal media dan cara mengaksesnya
Ke-4 s.d. ke-5	Praktik permainan teka-teki silang dan kuis kompetitif disertai penghargaan	Siswa kelas XI	Partisipasi aktif siswa dalam permainan

Minggu	Kegiatan	Sasaran	Luaran
Ke-6	Pendampingan belajar mandiri melalui gawai dan berbagi tautan permainan	Siswa dan guru	Siswa mampu mengakses permainan secara mandiri
Ke-7	Evaluasi, refleksi bersama guru, dan penyusunan laporan	Guru dan pihak sekolah	Rekomendasi keberlanjutan

Tabel 4 menggambarkan bahwa kegiatan berjalan secara bertahap dan sistematis, dimulai dari pemetaan masalah hingga evaluasi. Pengenalan media tidak dilakukan secara tiba-tiba, tetapi didahului uji coba konten dan pengecekan sarana agar permainan berjalan lancar di kelas. Pembagian waktu yang memberikan porsi terbesar pada praktik menunjukkan bahwa kegiatan menekankan pengalaman langsung siswa, bukan sekadar sosialisasi. Tahap pendampingan belajar mandiri pada minggu keenam menjadi jembatan agar siswa dapat memanfaatkan gawai masing-masing untuk belajar. Alur bertahap seperti ini sejalan dengan pandangan bahwa minat situasional perlu dipelihara melalui pengalaman berulang agar berkembang menjadi minat yang lebih menetap (Hidi & Renninger, 2006).



Gambar 1. Pengenalan Media Wordwall di Kelas XI SMK Harapan Kartasura, 2024

Tabel 5. Alur Pelaksanaan Permainan Teka-Teki Silang Wordwall

Langkah	Aktivitas Mahasiswa	Aktivitas Siswa	Sarana
1. Pembukaan	Menjelaskan aturan permainan dan sistem poin	Menyimak aturan dan membentuk kesiapan	Proyektor
2. Penayangan soal	Menampilkan petunjuk teka-teki silang di layar	Mencari jawaban sesuai petunjuk dan jumlah kotak	Proyektor dan papan tulis
3. Menjawab	Memberi kesempatan kepada siswa yang lebih dahulu mengangkat tangan	Mengangkat tangan lalu mengetik jawaban di laptop	Laptop
4. Penilaian	Memverifikasi jawaban: benar menambah poin, salah mengurangi poin	Menyaksikan hasil jawaban bersama teman	Layar proyektor
5. Apresiasi	Memberikan hadiah kepada peraih poin tertinggi	Menerima penghargaan dan merefleksikan permainan	Hadiah sederhana
6. Tindak lanjut	Membagikan tautan permainan	Mengulang permainan secara mandiri di gawai	Telepon pintar

Tabel 5 menunjukkan bahwa permainan teka-teki silang dirancang dengan alur yang jelas dan melibatkan seluruh siswa. Mekanisme mengangkat tangan, mengetik jawaban di laptop, dan menampilkan hasilnya di layar proyektor membuat setiap jawaban dapat dilihat dan ditanggapi oleh seluruh kelas. Sistem poin yang bertambah ketika benar dan berkurang ketika salah mendorong siswa berpikir cermat sebelum menjawab, sedangkan hadiah bagi peraih poin tertinggi berfungsi sebagai penguatan positif (Adhantoro, 2026b). Elemen tantangan, kompetisi, dan umpan balik langsung tersebut merupakan ciri gamifikasi yang efektif meningkatkan keterlibatan (Deterding et al., 2011). Temuan ini sejalan dengan Wang dan Tahir (2020) serta Licorish et al. (2018) yang melaporkan bahwa permainan kuis berbasis kelas meningkatkan dinamika dan antusiasme belajar.



Gambar 2. Siswa Mempraktikkan Permainan Teka-Teki Silang Wordwall



Gambar 3. Pemberian Penghargaan kepada Siswa Peraih Poin Tertinggi

Tabel 6. Sarana dan Prasarana Pendukung Kegiatan

Sarana	Fungsi	Pemanfaatan dalam Kegiatan	Catatan Lapangan
Proyektor dan layar	Menayangkan permainan	Seluruh siswa menyaksikan soal dan jawaban secara bersamaan	Efektif mengalihkan fokus siswa dari gawai ke layar
Laptop	Perangkat untuk menjalankan *Wordwall*	Siswa mengetik jawaban secara bergiliran	Jumlah terbatas sehingga diterapkan sistem giliran
Jaringan internet	Akses platform daring	Memuat permainan selama kegiatan	Konten disiapkan sebelum kelas untuk mengantisipasi gangguan
Telepon pintar siswa	Akses belajar mandiri	Mengulang permainan melalui tautan	Gawai beralih fungsi dari hiburan ke sarana belajar
Ruang kelas dan laboratorium	Lokasi kegiatan	Permainan klasikal di kelas sesuai jadwal	Didukung penuh oleh pihak sekolah
Hadiah sederhana	Penguatan positif	Diberikan kepada peraih poin tertinggi	Meningkatkan semangat berkompetisi

Tabel 6 memperlihatkan bahwa kegiatan memanfaatkan sarana yang sudah dimiliki sekolah tanpa memerlukan investasi tambahan yang besar. Proyektor menjadi sarana kunci karena penayangan permainan di layar mampu mengalihkan fokus siswa yang semula bermain gawai menuju aktivitas bersama di depan kelas. Telepon pintar siswa, yang sebelumnya dipandang sebagai pengganggu, justru dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa optimalisasi aset sekolah merupakan kunci keberlanjutan inovasi pembelajaran (Adhantoro, 2026a). Hal tersebut sejalan dengan Arsyad (2017) yang menegaskan bahwa pemilihan media perlu mempertimbangkan ketersediaan sarana dan karakteristik siswa agar media benar-benar fungsional dalam proses belajar mengajar. Penyajian visual di layar juga membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif (Mayer, 2009).

c. Evaluasi Dampak terhadap Minat Belajar dan Keberlanjutan Program

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat perubahan minat belajar siswa, respons sekolah mitra, serta kendala yang dihadapi selama kegiatan. Hasil evaluasi tersebut sekaligus menjadi dasar penyusunan rekomendasi keberlanjutan program.

Tabel 7. Perubahan Indikator Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Pendampingan

Indikator Minat	Sebelum Pendampingan	Sesudah Pendampingan	Bukti Observasi
Ketertarikan untuk belajar	Siswa kurang antusias terhadap pembelajaran berbasis ceramah	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap media baru	Respons spontan dan antusias siswa ketika permainan ditayangkan
Perhatian dalam belajar	Fokus terbagi pada gawai; sebagian siswa tidur	Perhatian beralih ke layar proyektor	Siswa mengikuti setiap soal yang ditayangkan
Motivasi belajar	Tugas sering diabaikan	Siswa berlomba menjawab dengan benar	Siswa mengangkat tangan untuk memperoleh kesempatan menjawab
Pengetahuan	Sumber belajar terbatas pada buku dan ceramah	Siswa mengenal sumber belajar alternatif	Siswa mencoba permainan *Wordwall* melalui gawai masing-masing
Partisipasi dan interaksi	Interaksi cenderung satu arah	Interaksi antarsiswa dan dengan fasilitator meningkat	Siswa saling menanggapi jawaban teman di layar

Tabel 7 menunjukkan adanya perubahan positif pada seluruh indikator minat belajar setelah pendampingan. Perubahan paling nyata tampak pada indikator perhatian, yakni siswa yang semula sibuk dengan gawai atau tidur beralih mengikuti permainan di layar proyektor. Indikator motivasi terlihat dari kesediaan siswa berlomba menjawab, sedangkan indikator pengetahuan tampak

dari kemauan siswa mencoba *Wordwall* secara mandiri, sejalan dengan pandangan bahwa motivasi mendorong dan mengarahkan aktivitas belajar (Ryan & Deci, 2000; Emda, 2017). Temuan ini konsisten dengan Gandasari dan Pramudiani (2021), Aidah dan Nurafni (2022), serta Hasanah et al. (2023) yang melaporkan pengaruh positif *Wordwall* terhadap motivasi dan minat belajar. Meskipun demikian, perubahan tersebut masih bersifat kualitatif sehingga pengukuran kuantitatif melalui angket minat perlu dilakukan pada kegiatan selanjutnya.

Tabel 8. Respons Sekolah Mitra dan Rekomendasi Tindak Lanjut

Aspek	Temuan Lapangan	Makna bagi Mitra	Rekomendasi Tindak Lanjut
Dukungan sekolah	Sekolah mendukung penuh kegiatan yang berdampak positif	Iklim sekolah terbuka terhadap inovasi	Mengintegrasikan media interaktif dalam agenda pembelajaran
Wawasan guru	Guru memperoleh gagasan baru dalam variasi penyampaian materi	Strategi mengajar menjadi lebih beragam	Guru mengadaptasi templat *Wordwall* untuk materi mata pelajaran
Pemanfaatan sarana	Proyektor dan laptop digunakan secara lebih interaktif	Optimalisasi aset sekolah	Menyusun jadwal pemanfaatan proyektor untuk pembelajaran interaktif
Jam pelajaran kosong	Jam kosong terisi kegiatan edukatif	Waktu belajar menjadi lebih produktif	Menyediakan bank permainan untuk jam kosong
Pengelolaan gawai	Gawai dapat diarahkan menjadi sarana belajar	Pengelolaan gawai yang lebih positif	Menyusun kesepakatan kelas tentang penggunaan gawai untuk belajar

Tabel 8 menggambarkan bahwa manfaat kegiatan tidak hanya dirasakan siswa, tetapi juga sekolah dan guru. Dukungan penuh sekolah menunjukkan keterbukaan mitra terhadap inovasi yang berdampak positif. Guru memperoleh gagasan baru untuk memvariasikan penyampaian materi, sedangkan sekolah memperoleh contoh praktik optimalisasi sarana yang telah dimiliki. Temuan penting lainnya adalah perubahan cara pandang terhadap gawai, yakni dari sumber gangguan menjadi sarana belajar yang dapat dikelola. Rekomendasi tindak lanjut disusun agar manfaat tersebut berlanjut, antara lain melalui adaptasi templat untuk materi mata pelajaran dan penyediaan bank permainan. Hal ini sejalan dengan Purnamasari et al. (2022) yang menekankan pentingnya pemahaman pendidik tentang manfaat *Wordwall*.

Tabel 9. Kendala, Solusi, dan Rencana Keberlanjutan

Kendala	Penyebab	Solusi yang Diterapkan	Rekomendasi Keberlanjutan
Konten permainan belum terkait langsung dengan mata pelajaran	Kegiatan banyak dilaksanakan pada jam kosong	Menggunakan soal pengetahuan umum sebagai pengenalan media	Guru menyusun soal sesuai capaian pembelajaran

Kendala	Penyebab	Solusi yang Diterapkan	Rekomendasi Keberlanjutan
Jumlah laptop terbatas	Hanya tersedia satu perangkat untuk menjawab	Siswa menjawab secara bergiliran	Memanfaatkan mode tugas *Wordwall* melalui gawai siswa
Ketergantungan pada jaringan internet	*Wordwall* merupakan platform daring	Konten disiapkan dan diuji sebelum kelas	Menyiapkan versi cetak permainan sebagai cadangan
Dominasi siswa tertentu	Siswa yang cepat menjawab lebih sering mendapat giliran	Aturan giliran dan penggunaan roda acak	Mengombinasikan permainan individu dan kelompok
Durasi program terbatas	Masa penugasan Kampus Mengajar tujuh minggu	Berbagi tautan dan contoh permainan kepada guru	Pelatihan lanjutan pembuatan konten *Wordwall* bagi guru

Tabel 9 mengidentifikasi kendala yang muncul selama kegiatan beserta solusinya. Kendala utama adalah konten permainan yang belum terkait langsung dengan mata pelajaran karena kegiatan banyak memanfaatkan jam kosong. Kendala ini sekaligus menjadi peluang tindak lanjut, yaitu mendorong guru menyusun soal *Wordwall* sesuai capaian pembelajaran sehingga permainan tidak berhenti sebagai hiburan. Keterbatasan laptop dan jaringan diatasi melalui sistem giliran serta persiapan konten sebelum kelas. Kajian Wang dan Tahir (2020) mengingatkan bahwa manfaat permainan kuis akan optimal apabila dikaitkan dengan tujuan belajar dan umpan balik formatif. Oleh karena itu, pelatihan lanjutan bagi guru, sebagaimana dilakukan Rosdiani et al. (2021) dan Marhaeni et al. (2023), menjadi rekomendasi utama untuk menjamin keberlanjutan program.

4. Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SMK Harapan Kartasura berhasil memperkenalkan dan mendampingi pemanfaatan media interaktif *Wordwall* bagi siswa kelas XI. Pelaksanaan kegiatan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi menunjukkan bahwa permainan edukatif yang ditayangkan melalui proyektor sekolah mampu mengalihkan perhatian siswa dari gawai ke aktivitas belajar serta meningkatkan ketertarikan, perhatian, motivasi, pengetahuan, dan partisipasi siswa. Kegiatan ini juga membuka wawasan guru tentang variasi media pembelajaran, mengoptimalkan sarana yang dimiliki sekolah, dan mengubah cara pandang terhadap gawai menjadi sarana belajar.

Keberlanjutan program memerlukan pengaitan konten *Wordwall* dengan capaian pembelajaran setiap mata pelajaran, pelatihan lanjutan pembuatan konten bagi guru, serta pengukuran minat belajar secara kuantitatif melalui angket sebelum dan sesudah kegiatan. Kegiatan serupa juga direkomendasikan untuk

diperluas ke kelas dan sekolah mitra lainnya.

5. Daftar Pustaka

Adhantoro, M. S., Purnomo, E., Mahmudah, D. F., Ariyuda, R., Haq, F. A., Imaduddin, H., ... & Tuti, S. (2026a). Pendampingan Pembelajaran Coding Berbasis Modul Kodai untuk Meningkatkan Literasi Komputasi bagi Siswa Sekolah Dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, 170-194.

Adhantoro, M. S., Prayitno, H. J., Jumadi, J., Wardhana, B., Putri, N. P. V. I., & Chen, Y. (2026b). AI-Enhanced Adaptive Learned Bloom Filter for Efficient Duplicate and Misinformation Filtering in Dynamic Disaster Social Media Streams. *AKAL IMITASI: Journal of Utility, Contribution, and Impact for an AI-Driven Future*, *1*(1), 1-31.

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(4), 5794–5800. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053

Agustina, T., Nur, F., Fitriany, F., & Napitupulu, R. (2022). Pembelajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan Wordwall. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1*(2), 332–337. https://doi.org/10.56799/joongki.v1i2.716

Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran IPA kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan, 11*(2). https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14*, 9. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5

Dimyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.

Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal, 5*(2). https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research, 74*(1), 59–109. https://doi.org/10.3102/00346543074001059

Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3*(6), 3689–3696. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar sejarah peserta didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5*(5), 1913–1924. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294

Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist, 41*(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 13*, 9. https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8

Mardhiah, A., & Akbar, S. A. (2018). Efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal, 6*(1). https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/3173

Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan pembuatan game edukasi WordWall bagi guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 7*(4), 988–997.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1*(1), 128–135. https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3*(1), 171–187.

Pamungkas, D. A., Imron, A., & Marzuqi, M. I. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS. *JIPSINDO: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, 10*(1), 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*(5). https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online Word Wall. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 3*(1). https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara.

Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). Pelatihan membuat game edukasi Wordwall untuk guru di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa, 2*(2). https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2.138

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist, 55*(1), 68–78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Schiefele, U. (1991). Interest, learning, and motivation. *Educational Psychologist, 26*(3–4), 299–323. https://doi.org/10.1080/00461520.1991.9653136

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education, 149*, 103818. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education, 5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1*(1), 11. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5