

## PENGGUNAAN WEBSITE (WORDWALL) SEBAGAI MOTIVASI PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SMA BATARA GOWA

Sukma Wati<sup>1)</sup> OnaLisnawaty<sup>2)</sup>, Rian Hidayat<sup>3)</sup>, Fahdini Ramadhan Faizal<sup>4)</sup>, Ananda Aulia Putri<sup>5)</sup>, Ummul Hasanah<sup>6)</sup>, Syahriani<sup>7)</sup>

<sup>1,3,4,5)</sup> Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar  
e-mail: [Sukmaowati2005@gmail.com](mailto:Sukmaowati2005@gmail.com)

### Abstract

*This activity aims to determine the effectiveness of using a website (wordwall) as well as carrying out learning simulations in the form of games to increase students' understanding of biological concepts, assess the impact of these learning media on student motivation and involvement in the learning process and provide recommendations for the development of more innovative learning methods. Wordwall is a digital-based learning platform that offers various interesting features such as quizzes, educational games and other interactive activities. By utilizing Wordwall, teachers can create a more enjoyable learning experience and motivate students to be active in the learning process. This research uses a qualitative approach with observation, interviews and data analysis methods. The research results show that the use of Wordwall significantly increases students' learning motivation, especially in project-based and collaborative learning. Therefore, Wordwall can be an effective solution for improving the quality of learning in schools*

**Keywords:** Educational Technology; High School Students; Interactive Learning; Learning Motivation; Wordwall

### Abstrak

*Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan website (wordwall) sekaligus melakukan simulasi pembelajaran dalam bentuk game untuk meningkatkan pemahaman konsep biologi siswa, menilai dampak media pembelajaran tersebut terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Wordwall adalah platform pembelajaran berbasis digital yang menawarkan berbagai fitur menarik seperti kuis, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif lainnya. Dengan memanfaatkan Wordwall, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dan analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi. Oleh karena itu, Wordwall dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.*

**Kata Kunci:** Motivasi Pembelajaran; Pembelajaran Interaktif; Siswa SMA; Teknologi Pendidikan; Wordwall

**How to Cite:** Wati, S., Onalisnawaty., Hidayat, R., Faisal, F. R., Putri, A. A., Hasanah, U. & Syahriani. (2025). Penggunaan Website (Wordwall) Sebagai Motivasi Pembelajaran Biologi di SMA Batara Gowa. *Mopoonuwa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (M.JPM)*, 2(1), 177-181.

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan, terutama dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses belajar mengajar. Salah satu contoh penggunaan TIK dalam pendidikan adalah penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Wordwall.

Media pembelajaran mencakup berbagai jenis peralatan fisik yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan mendorong interaksi, termasuk cetak, audio, gambar bergerak, multimedia, dan media berbasis web. Mereka meningkatkan proses pembelajaran dengan membuat materi lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa (Syata et al., 2024). Media pembelajaran mengacu pada alat seperti video yang menyampaikan informasi dan konsep kepada siswa menggunakan elemen visual dan audio. Makalah ini membahas video animasi 2D yang dirancang untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris yang terkait dengan hewan dan buah-buahan secara efektif (Aji et al., 2024)]. Media pembelajaran adalah alat penting yang memfasilitasi pemahaman konten pendidikan. Mereka meningkatkan proses pembelajaran dengan menyediakan beragam sumber daya berbasis teknologi seperti multimedia interaktif, video digital, podcast, dan augmented reality, memungkinkan studi berulang dan pemahaman yang lebih baik (Febriansyah et al., 2024).

Media pembelajaran adalah alat yang dibuat untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, meningkatkan pengalaman belajar. Penelitian ini menekankan perlunya media pembelajaran yang inovatif dan dapat diakses untuk meningkatkan kompetensi guru dan melibatkan Generasi Z secara efektif dalam proses pembelajaran (Pursitasari et al., 2024). Media pembelajaran mengacu pada alat dan sumber daya yang digunakan untuk meningkatkan proses pendidikan. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang tepat berdampak positif pada pengetahuan dan kemampuan siswa wasit bola voli, menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil pembelajaran melalui desain kuasi-eksperimental (Hasibuan et al., 2024).

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan langsung di lingkungan sekolah. Kegiatan dilaksanakan di SMA BATARA GOWA, Kabupaten Gowa, dengan melibatkan 10 orang peserta yang terdiri dari guru dan siswa. Pemilihan subjek guru dan siswa bertujuan untuk menciptakan kolaborasi dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif dan inovatif. Metode ini diawali dengan observasi awal terhadap kebutuhan dan kesiapan teknologi di sekolah, dilanjutkan dengan penyampaian materi, demonstrasi penggunaan media digital, serta praktik langsung oleh peserta.

Selama kegiatan berlangsung, peserta dibimbing untuk mengembangkan media pembelajaran digital sederhana dengan menggunakan perangkat lunak atau aplikasi yang mudah diakses, seperti Canva, PowerPoint interaktif, atau platform edukatif lainnya. Sesi praktik dilakukan secara berkelompok untuk mendorong

kolaborasi antara guru dan siswa serta membangun keterampilan teknis mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara formatif melalui refleksi peserta dan diskusi terbuka mengenai pengalaman serta tantangan yang dihadapi selama proses penerapan media digital. Hasil dari kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan literasi digital dan kreativitas peserta dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang di peroleh bahwa penerapan media pembelajaran berbasis digital memiliki kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik dengan rata rata 25% dari hasil survey yang sesuai dengan penilaian yang telah diisi. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan website Wordwall berhasil meningkatkan motivasi belajar biologi siswa di SMA Batara Gowa. Hasil observasi menunjukkan hasil dari rata-rata yang di dapat, berdasarkan tabel dan survei dari guru biologi menunjukkan media pembelajaran menarik dan kreatif dengan persentase 3,33%, kemudahan memahami materi sebesar 3,33%, kerelevan media pembelajaran sebesar 2,5%, tampilan media pembelajaran sebesar 2,5% , cara penyampaian narasumber 2,5, Pemberian contoh sebesar 3,33%, penglibatan siswa dalam proses pembelajaran 3,33%, kemudahan siswa memahami materi sebesar 3,33%, dan media pembelajaran yang digunakan 3,33%. Hasil survei dari kepuasan dari guru menunjukkan kepuasa terhadap media yang di terapkan kepada siswa membuat guru termotivasi kembali dan berkreasi dalam melakukan proses mengajar. Hasil survei penerapan media pembelajaran disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Survei Siswa Dalam Proses Penerapan Media Pembelajaran

No.	Kegiatan Siswa	Rata-rata (%)	Kategori
1.	Media pembelajaran yang digunakan menarik dan kreatif.	3,33	Tinggi
2.	Media pembelajaran memudahkan saya memahami materi.	3,33	Tinggi
3.	Media pembelajaran relevan dengan pelajaran di sekolah.	2,5	Rendah
4.	Tampilan media pembelajaran (gambar, video, atau animasi) menarik.	2,5	Rendah
5.	Narasumber menyampaikan materi dengan jelas dan mudah dipahami.	2,5	Rendah
6.	Narasumber memberikan contoh yang membantu saya memahami materi.	3,33	Tinggi
7.	Narasumber melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.	3,33	Tinggi
8.	Saya merasa lebih mudah memahami materi dengan media pembelajaran ini.	3,33	Tinggi

9.	Kegiatan ini menambah pengetahuan dan keterampilan saya.	3,33	Tinggi
10.	Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk membantu belajar mandiri.	5	Sangat tinggi

Gambaran proses kegiatan pengabdian ini disajikan pada gambar 1 dan 2 berikut.



Gambar 1. Proses Penerapan Media Pembelajaran di SMA Batara Gowa



Gambar 2. Foto Bersama

## KESIMPULAN

Kegiatan ini meningkatkan motivasi siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Hal ini terealisasi melalui pemberian materi media site seperti media wordwall. Penggunaan Wordwall, simulasi, dan game dalam pembelajaran biologi di SMA Batara Gowa dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru biologi di SMA Batara Gowa menggunakan teknologi tersebut dalam pembelajaran biologi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak sekolah SMA Batara Gowa atas bantuan, fasilitas dan dukungan demi terlaksananya kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W., Sugiarto, L., & Turmudi, H. (2024). Perancangan Video Pembelajaran Animasi 2D Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Hewan dan Buah. *Jupiter/Jupiter*. Demak, 2(5), 227–235. <https://doi.org/10.61132/jupiter.v2i5.564>
- Febriansyah, M. R., & Nomi, A. S. (2024). Good Practices Pemanfaatan Media Internet dan Media Sosial dalam Pembelajaran. *Religion, Education, and Social Laa Roiba Journal (RESLAJ)*, 6(1) <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i11.4083>
- Hasibuan, R., Siregar, S., Widianingsih, O., & Pasaribu, A. M. N. (2024). Learning media as a solution to increase knowledge and abilities in students. *Jurnal Sportif: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 10(2), 216–229. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v10i2.23311](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v10i2.23311)
- Pursitasari, I. D., Jaenudin, D., & Heliawati, L. (2024). Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Guru IPA Kabupaten Sukabumi dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 85–92. <https://doi.org/10.46843/jpm.v3i2.311>
- Syata, W. Muh., Sabillah, B. M., Damayanti, D., Subur, H., & Lewa, M. J. (2024). Optimalisasi Media Digital Dalam Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(02), 22–27. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3175>