



**WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMA NEGERI 1 PABELAN KABUPATEN SEMARANG MENGGUNAKAN WORDWALL**

**WORKSHOP FOR CREATING INTERACTIVE LEARNING MEDIA AT SMA NEGERI 1 PABELAN, SEMARANG DISTRICT USING WORDWALL**

**Sigit Setiyanto<sup>1\*</sup>, Ilham Fatah Yasin<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas 'Aisyiyah Surakarta, Kota Surakarta, Indonesia

<sup>1\*</sup> [sigit.sti@aiska-university.ac.id](mailto:sigit.sti@aiska-university.ac.id), <sup>2</sup> [ilhamfatah26@gmail.com](mailto:ilhamfatah26@gmail.com)

**Article History:**

Received: January 09th, 2024

Revised: February 14th, 2024

Published: February 15th, 2024

**Abstract:** *This workshop aims to provide guidance and training to teachers at SMA Negeri 1 Pabelan Semarang Regency in creating interactive learning media using WordWall. WordWall is a platform that allows teachers to create various types of interactive learning activities, such as digital whiteboards, word puzzles, and online quizzes. Workshop participants will be taught practical steps in creating interesting and effective content to increase student involvement in the learning process. By utilizing this technology, it is hoped that teachers can more easily integrate interactive elements into their teaching, creating a more dynamic and effective learning environment at SMA Negeri 1 Pabelan. This workshop not only focuses on the technical aspects of using WordWall, but also discusses the benefits and positive impacts of using interactive learning media on student learning. Through discussion and collaborative sessions, it is hoped that participants can exchange experiences and ideas to improve the effectiveness of their teaching.*

**Keywords:** *Wordwall, Interactive Learning, Learning Media*

**Abstrak**

Workshop ini bertujuan untuk memberikan panduan dan pelatihan kepada guru-guru di SMA Negeri 1 Pabelan Kabupaten Semarang dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *WordWall*. *WordWall* adalah platform yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif, seperti papan tulis digital, *puzzle* kata, dan kuis online. Peserta workshop akan diajarkan langkah-langkah praktis dalam menciptakan konten yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi ini, diharapkan guru dapat lebih mudah mengintegrasikan elemen-elemen interaktif ke dalam pengajaran mereka, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif di SMA Negeri 1 Pabelan. Workshop ini tidak hanya fokus pada aspek teknis penggunaan *WordWall*, tetapi juga membahas manfaat dan dampak positif penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pembelajaran siswa. Melalui sesi diskusi dan kolaboratif, diharapkan peserta dapat saling bertukar pengalaman dan ide untuk meningkatkan efektivitas pengajaran mereka.

**Kata Kunci:** *Wordwall*, Pembelajaran Interaktif, Media Pembelajaran

## **PENDAHULUAN**

SMA Negeri 1 Pabelan merupakan salah satu sekolah pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berada di Jalan Raya Salatiga – Semowo Km.4 Desa Semowo Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang. Dalam menjalankan kegiatannya, SMA Negeri 1 Pabelan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini menyelenggarakan kegiatan belajar selama Sehari Penuh setiap hari. Kegiatan belajar di sekolah ini berlangsung selama 5 hari dalam seminggu. Selain program peningkatan akademik sekolah juga menyelenggarakan berbagai macam kegiatan sebagai wadah pengembangan diri dan kreativitas siswa berupa berbagai jenis ekstrakurikuler yang mencakup kegiatan kerohanian (seni baca Al Quran, Tahfid), kesenian (rebana, drum band, band, menari), keolahragaan (sepak bola, bola voli, tenis meja, bulu tangkis, pencak silat), dan keterampilan (menjahit/tata busana, tata boga). Sekolah ini memiliki predikat akreditasi A untuk periode 2016 sampai dengan 2021. Adapun visi dari SMA Negeri 1 Pabelan ini adalah Berakhlak mulia, cerdas, terampil, berwawasan lingkungan dan berdaya saing global (Rahmawati, n.d.). Untuk mencapai visi dari SMA Negeri 1 Pabelan maka mempunyai misi diantaranya melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien berdasarkan kurikulum yang berlaku, SMA Negeri 1 Pabelan adalah sekolah yang tidak hanya fokus pada pelajaran, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kepribadian peserta didik. Kami menawarkan program unggulan di bidang IPA dan IPS, serta beragam kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga, seni, dan keagamaan. SMA Negeri 1 Pabelan memiliki beberapa fasilitas yang modern dan lengkap, serta guru-guru yang berpengalaman dan terampil dalam membimbing siswa menuju prestasi yang optimal. SMA Negeri 1 Pabelan berusaha menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi siswanya (Pabelan, n.d.).

Ketika kegiatan kelas berguna dan bermanfaat untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan, kualitas pendidikan meningkat. Karena kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan bagian penting dari proses pendidikan secara keseluruhan. Siswa harus selalu aktif selama kegiatan pembelajaran agar hasil belajar mereka lebih baik dan pelajaran lebih mudah dipahami. Akan tetapi rasa ingin tahu yang berlebihan siswa menyebabkan banyak masalah, jadi pendidik harus tahu bagaimana menggunakannya untuk membuat siswa tetap terlibat dalam belajar. Agar pembelajaran berkualitas tinggi dan hasil yang memuaskan siswa, guru harus selalu kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran dan terlibat secara antusias dalam proses belajar mengajar (Winangsih & Harahap, 2023).

Proses pembelajaran seorang pendidik juga merupakan dasar utama belajar siswa. Pelajari tentang metode, media, dan strategi pembelajaran. Salah satu contoh bagaimana media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Untuk menyampaikan informasi kepada siswa, media digunakan. Suatu hal yang sulit dipahami secara lisan atau tulisan dapat dijelaskan atau divisualisasikan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi penting dalam pembelajaran. Setiap lembaga memberikan media pembelajaran agar siswa dapat berkomunikasi dengan guru mereka dan mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Selain itu, guru harus mampu memanfaatkan sumber daya pembelajaran yang telah disediakan dengan menyajikan secara kreatif sesuai dengan kemajuan teknologi (Winangsih & Harahap, 2023).

Penggunaan alat evaluasi online selain memudahkan evaluasi juga meningkatkan minat siswa. Guru juga akan kesulitan mengukur kemampuan siswa jika minat siswa dalam proses

evaluasi rendah. *Wordwall.net* adalah opsi tambahan untuk digunakan sebagai alat evaluasi media online karena merupakan aplikasi pendidikan yang menarik yang cocok untuk desain dan evaluasi pembelajaran. Melalui platform ini, guru dapat menggunakan metode evaluasi yang berbeda. Karena mereka dapat memasukkan gambar dan lampiran yang diinginkan, guru dapat mengasah ide dan inovatifnya saat membuat alat evaluasi. Setelah evaluasi selesai, guru dan siswa dapat mengetahui nilai, urutan, dan jawaban yang benar atau salah. *Wordwall.net* sangat bermanfaat sebagai alat evaluasi karena memudahkan guru untuk melihat skor dan nilai siswa mereka. Selain itu, guru akan mudah mengoreksi soal-soal yang salah atau benar karena tampilan hasil menunjukkan jumlah soal yang salah atau benar dijawab oleh siswa. Dengan demikian, *Wordwall.net* sangat membantu guru dalam menciptakan alat evaluasi yang dapat membantu mereka mengatasi masalah kesalahan siswa (Larasati et al., 2023).

## METODE

Metode pada pelaksanaan pengabdian ini dilakukan dengan cara tatap muka antara pemateri dan siswa melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Mengenalkan dasar-dasar *software wordwall*
- b. Memaparkan *tools-tools* umum yang sering digunakan dalam membuat materi pembelajaran.
- c. Mempraktekkan Langkah-langkah yang sudah di pelajari ke dalam pembuatan materi pembelajaran.
- d. Sampling guuru dalam melakukan beberapa praktek pembuatan materi pembelajaran yang interaktif.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini menggunakan beberapa alat dan bahan untuk mendukung kelancaran kegiatan seperti:

- a. Laptop dan *Personal Computer*, alat ini diperlukan dalam melakukan praktek pembuatan media pembelajaran yang interaktif.
- b. Proyektor, alat ini digunakan untuk menampilkan beberapa bahan dan modul dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan.
- c. Modul dan bahan pembelajaran, modul berisikan tentang langkah-langkah dalam contoh pengaplikasian praktek agar hasil yang diperoleh lebih maksimal.
- d. Laboratorium komputer, digunakan untuk guru agar dapat mengikuti praktek dengan baik sehingga guru dapat memperoleh ilmu pembuatan media pembelajaran yang interaktif dengan maksimal.

Metode pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi *Wordwall* guna meningkatkan inovasi dan kreativitas dalam pembuatan materi pembelajaran adalah sebagai berikut:

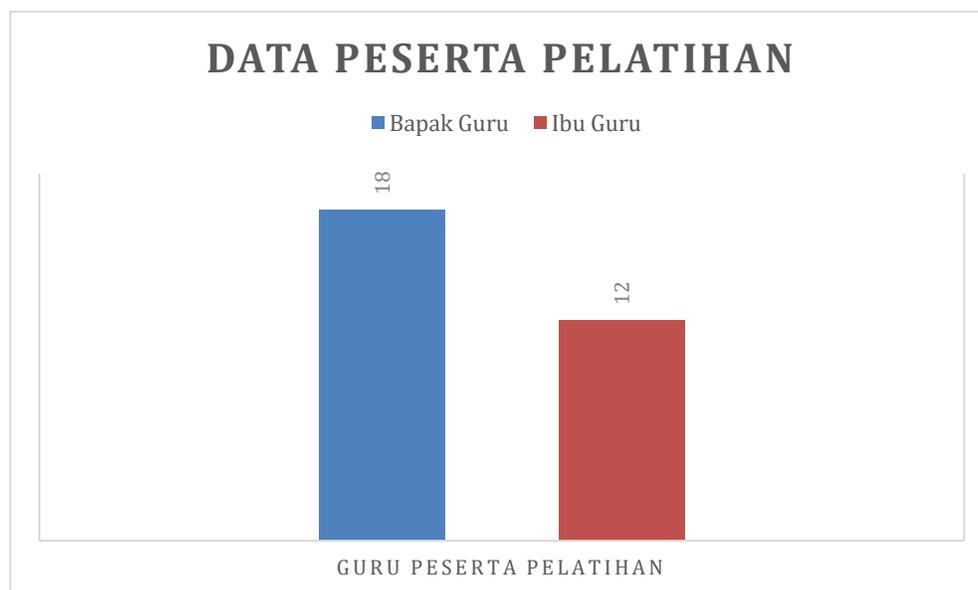
1. Sosialisasi kegiatan menggunakan contoh media pembelajaran yang sudah dihasilkan.
2. Tahapan pengenalan meliputi penyampaian materi yang disajikan dalam pengenalan ini yaitu menjalankan beberapa media pembelajaran yang telah dihasilkan oleh pemateri, menjelaskan kegunaan *wordwall*, menjelaskan skema pembuatan media pembelajaran *wordwall*, dan membuat akun di *wordwall*.
3. Proses pelatihan ini merupakan proses selanjutnya yang terdiri dari beberapa hal yang dilakukan mulai dari pembuatan akun hingga menjadi sebuah media pembelajaran yang interaktif.

Pada pelaksanaan pelatihan ini guru SMA Negeri 1 Pabelan dianjurkan untuk menyediakan sebuah ruangan yang dapat menampung seluruh guru yang akan berpartisipasi dalam pelatihan ini.

Fasilitas yang ada di ruangan tersebut dapat digunakan selama pelatihan berlangsung diantaranya koneksi Listrik dan koneksi jaringan internet serta perangkat komputer pribadi masing-masing guru. Pada pelatihan ini nantinya juga akan di evaluasi dari pihak sekolah maupun dari pihak peneliti agar program pelatihan memberi manfaat berkelanjutan baik bagi guru maupun bagi sekolah. Kegiatan pelatihan yang dilakukan ini memiliki relevansi sesuai dengan kebutuhan oleh para guru yang ada agar mempunyai beberapa kemampuan dalam memfasilitasi siswa untuk belajar lebih nyaman dan juga lebih mengerti dengan cara yang kekinian dan juga sebagai media pembelajaran yang interaktif.

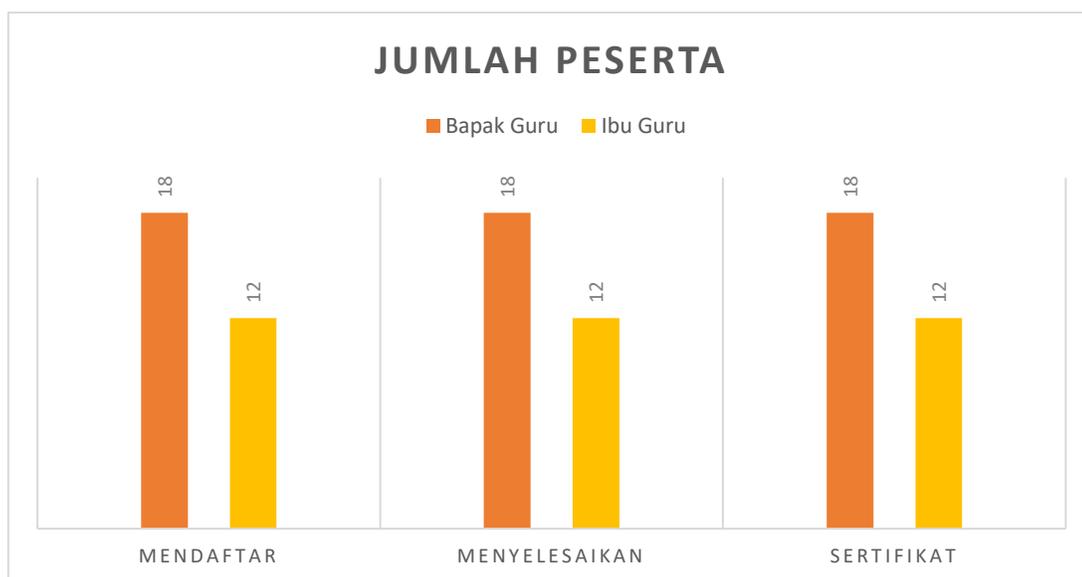
## HASIL

Pelaksanaan workshop ini dilakukan dengan carat atap muka langsung dengan bapak/ibu guru yang ada di SMA Negeri 1 Pabelan dimulai dari tahapan pengenalan materi hingga mempraktekkan langsung para guru ke dalam materi pembelajarannya. Pada kegiatan workshop ini telah diikuti seluruh guru yang ada di SMA Negeri 1 Pabelan. Bapak/ibu guru yang ada di SMA Negeri 1 Pabelan yang mengikuti dan berpartisipasi dapat di deskripsikan berjumlah 30 orang guru diantaranya 18 orang bapak-bapak dan 12 orang ibu-ibu.



Gambar 1. Data peserta pelatihan wordwall

Keterlibatan dari 30 peserta bapak dan ibu guru yang mengikuti sangat antusias dalam kegiatan pelatihan dibuktikan dengan adanya banyak interaksi antara bapak/ibu guru dengan pemateri workshop saat pelatihan berlangsung. Keaktifan dari bapak/ibu guru dalam mengikuti pelatihan ini dapat dilihat dari grafik jumlah bapak/ibu guru dalam workshop yang mendaftar, menyelesaikan dan mendapatkan sertifikat pelatihan.



Gambar 2. Jumlah guru yang mengikuti tahapan pelatihan

Dari tampilan grafik dapat di deskripsikan bahwa jumlah bapak/ibu guru yang mengikuti workshop teridentifikasi bahwa seluruh peserta dapat menyelesaikan proses pelatihan dari awal langkah hingga selesai. Proses tersebut dimulai dari mengakses software *wordwall* secara online, membuat akun di *wordwall*, mencoba beberapa *tools* dan fitur yang ada di *wordwall*, dan mempraktekkan penggunaan aplikasi *wordwall* ke dalam materi pembelajaran.



Gambar 3. Pengenalan *wordwall*

Proses pengenalan *wordwall* ini dilakukan untuk menambah wawasan dan pengalaman belajar bapak/ibu dalam penggunaan aplikasi *wordwall* nantinya. Beberapa *tools* dan fasilitas yang diberikan oleh aplikasi *wordwall* bisa langsung dipelajari dan diamati oleh bapak/ibu guru sehingga

mereka bisa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda. Dalam proses ini antusiasme bapak/ibu guru sangat besar dengan dibuktikannya beberapa komen positif terhadap soal-soal yang sudah pemateri. Dalam tahapan pengenalan ini membutuhkan waktu yang agak cukup lama dikarenakan beberapa bapak/ibu guru yang antusias dalam pelaksanaan kegiatan.



Gambar 4. Pelatihan *wordwall* diikuti guru

Kegiatan yang harus diikuti selanjutnya adalah proses yang dimulai dari pendaftaran akun di aplikasi *wordwall* hingga membuat materi pembelajaran yang interaktif menggunakan *wordwall*. Tahapan yang dilalui setelah pengenalan adalah bapak/ibu guru mendaftarkan akun email masing-masing ke pendaftaran akun dari aplikasi *wordwall*. Setelah itu maka bapak/ibu guru sudah mendapatkan akun dan hak akses untuk dapat membuat materi pembelajaran yang menarik. Pada kegiatan selanjutnya adalah membuat media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya baik berupa teks maupun *powerpoint*. Selama pelaksanaannya bapak/ibu guru menilai mudah dalam menerapkan teori dan penjelasan dari pemateri dalam penggunaan aplikasi *wordwall* ini. Sehingga pada prakteknya banyak dari bapak/ibu guru familiar dalam penggunaan aplikasi *wordwall* baik dari segi *user interface* nya maupun penjelasan beberapa *tools* yang bisa digunakan.

## PEMBAHASAN

Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membuat belajar lebih mudah. Tiga komponen yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran adalah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan menggunakan media pembelajaran, mungkin lebih mudah untuk mencapai ketiga komponen tersebut selama proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berjalan, guru tidak akan bingung apa yang harus mereka lakukan karena mereka dibantu oleh media pembelajaran.

Media pembelajaran juga berguna untuk menyampaikan pesan, baik berupa informasi maupun materi pelajaran. Ini karena pesan dapat disampaikan secara timbal balik, sehingga siswa dapat memperoleh umpan balik dari guru tentang kegiatan yang mereka lakukan. Jika guru tidak memberikan umpan balik atau respons, kegiatan siswa akan menjadi sia-sia dan membuat mereka malas untuk mengerjakan tugas berikutnya. Selanjutnya, tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran yang menyenangkan adalah media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Ini adalah cara untuk mengatasi masalah kurangnya motivasi yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak inovatif dan tidak menyenangkan.

*Wordwall* adalah media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara gratis. Dengan cara ini, ia menjadi pengisi peluang bagi banyaknya pengguna internet di Indonesia. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa yang tumbuh di tengah kecepatan internet. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah proses pembelajaran dan relevan dengan kehidupan siswa, mendorong mereka untuk belajar. *Wordwall* adalah pilihan yang tepat karena memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat soal-soal. Tampilan fitur tersebut mirip dengan game atau permainan, jadi siswa belajar sekaligus bermain. Untuk menaklukkan permainan dan mendapatkan poin yang tinggi, media pembelajaran *Wordwall* akan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Keunggulan *Wordwall* tidak hanya memiliki banyak fitur yang tersedia untuk permainan, tetapi juga memiliki fitur tambahan, seperti Fitur. Fitur ini termasuk artikel yang menjelaskan penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Selanjutnya, fitur *My Activities* dapat membantu guru mengumpulkan beberapa soal permainan ke dalam beberapa folder yang dapat digunakan kapan saja. Guru dapat memilih *folder* yang telah dibuat sebelumnya untuk memulai permainan. Pada fitur *My Result*, guru dapat melihat aktivitas siswa yang berhubungan dengan soal-soal yang telah diberikan; jumlah siswa yang mengikuti permainan; frekuensi jawaban yang benar dan salah; nilai siswa dari tertinggi hingga terendah; dan banyak lagi (Ardila et al., 2023).

*Wordwall.net* dapat digunakan kapan saja dan di mana saja untuk memfasilitasi interaksi guru-siswa dan evaluasi pembelajaran. Ada beberapa alasan mengapa menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *wordwall* ini diantaranya adalah:

1. Aplikasi *wordwall* adanya fitur gratis

*Wordwall.net* adalah media untuk membuat permainan yang membantu siswa belajar atau *student response*. Anda dapat menggunakan media ini tanpa membayar apa pun. Meskipun pengguna tidak perlu membayar untuk mengakses media ini, alat evaluasi memudahkan proses pembuatan.

2. Aplikasi *wordwall* berbasis *online*

Pengguna dapat mengakses media *Wordwall.net* dengan mudah melalui internet atau melalui web. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam format PDF, yang akan membuatnya lebih mudah bagi siswa yang menghadapi kendala jaringan. Karena memori telepon mereka penuh, siswa sering mengeluh bahwa mereka tidak ingin mengunduh aplikasi belajar. Akan lebih baik jika guru dan siswa mengunduh aplikasinya saat menggunakan media ini.

3. Aplikasi *wordwall* berbasis media game dalam pembelajaran

Media *Wordwall.net* memiliki setidaknya 18 jenis permainan atau fitur yang disebutkan

sebelumnya. Agar siswa dapat berpikir dan tidak mengisi permainan secara asal-asalan, fitur atau jenis permainan ini dapat digunakan. Pendidik dapat memilih permainan mana yang cocok untuk siswa mereka dan mengatur kuis berdasarkan tingkat kesulitan siswa. Wordwall memiliki banyak *template* yang dapat digunakan oleh pengguna secara gratis. Beberapa *template* tersebut termasuk *Match-Up* (yang mencocokkan kata dengan definisinya), *True or False* (yang memilih jawaban benar atau salah dengan batas waktu), *Wordsearch* (yang mencari kata), dan *Gameshow Quiz* (pertanyaan pilihan ganda dengan bonus dan batas waktu).

#### 4. Aplikasi cocok untuk model materi pembelajaran apapun

Di sekolah, ada banyak mata pelajaran yang beragam dan tidak hanya perlu dipelajari sekali. Setelah materi diberikan, siswa harus dilatih untuk mengisi soal evaluasi yang berbeda saat mereka mengikutinya. Dengan demikian, *Wordwall.net* adalah alat yang ideal untuk pengajaran mata pelajaran apa pun yang diajarkan di sekolah.

Workshop pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi *wordwall* bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam proses penyampaian materi maupun penyajian materi yang lebih menarik dan dapat menggugah minat siswa dalam belajar. Selama kegiatan workshop berlangsung para guru terlibat dalam beberapa kegiatan yang dilaksanakan guna memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang media pembelajaran yang interaktif selain menggunakan aplikasi powerpoint dalam penyampaian materi setiap pertemuan. Aplikasi *wordwall* ini juga dapat membantu interaksi di dalam proses pembelajaran lebih hidup. Selain para guru terlibat dalam kegiatan materi, para guru juga mendapatkan bimbingan dari pemateri beberapa waktu untuk mempraktekkan langsung bagaimana cara penggunaan aplikasi *wordwall* dimulai dari membuat akun di aplikasi *wordwall* secara *online* sampai penerapan aplikasi *wordwall* dalam materi pembelajaran. Peserta dalam workshop ini merupakan seluruh guru yang ada di SMA Negeri 1 Pabelan.

Kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *Wordwall* telah ditemukan berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang kegiatan pembelajaran yang menggunakan *wordwall*. Kelebihan dari aplikasi adalah bahwa itu mampu memberikan pendidikan yang bermakna dan mudah diikuti oleh siswa dari tingkat dasar hingga tingkat yang lebih tinggi. Selain itu, model penugaskan disertakan dalam software *Wordwall*, sehingga siswa dapat mengaksesnya melalui ponsel mereka dan menjadi kreatif. Kekurangannya termasuk waktu yang lebih lama untuk dibuat dan kemungkinan kecurangan dan ukuran huruf yang tidak dapat diubah. Setelah media pembelajaran *Wordwall* digunakan, sikap dan perilaku siswa telah berubah.

## KESIMPULAN

*Wordwall* adalah alternatif untuk media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, yang meningkatkan daya tarik belajar siswa. *Wordwall* media pembelajaran tidak hanya murah dan mudah digunakan, tetapi juga membantu guru membuat pelajaran dan soal menjadi menarik dan menyenangkan. *Wordwall* juga dapat digunakan sebagai sumber belajar dan alat penilaian bagi guru dan siswa. Siswa akan lebih tertarik dan lebih terlibat dalam belajar jika penyajiannya bervariasi.

Dengan menggunakan *Wordwall.net* sebagai media evaluasi untuk mendukung pembelajaran, guru dapat lebih mudah menganalisis dan mendapatkan hasil evaluasi siswa. Selain itu, karena banyak *game* pilihan yang tersedia di dalamnya, penggunaan *Wordwall.net* sebagai media evaluasi juga dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran di sekolah.

Diharapkan bahwa semua guru di sekolah memiliki kemampuan untuk menggunakan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Wordwall.net*, baik untuk evaluasi maupun menjelaskan, adalah salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *game wordwall* mampu meningkatkan proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran berbasis *game wordwall* terbukti dapat memberikan dampak terhadap peningkatan variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru disekolah selain menggunakan media *powerpoint*. Dari observasi di lapangan para guru sangat antusias juga dalam mengikuti kegiatan workshop ini sehingga para guru bisa menerapkan dalam materi pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu juga ada beberapa guru yang mencoba presentasi materi pembelajaran yang sudah menerapkan aplikasi *wordwall* ini pada waktu pelaksanaan workshop berlangsung dan menerima rekasi positif dari para guru lainnya yang saat pelaksanaan menjadi peserta menggantikan peran sebagai siswa yang belajar di dalam kelas. Hal ini juga dibuktikan dengan grafik yang menunjukkan 30 guru disekolah SMA Negeri 1 Pabelan dapat mengikuti dengan baik mulai dari awal kegiatan sampai implementasi kegiatan dalam bentuk praktek langsung ke dalam materi pembelajaran masing-masing mata pelajaran.

## DAFTAR REFERENSI

- Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di SMA Negeri 1 Ciruas*. 3, 7247–7258.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall . net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412.
- Pabelan, S. N. 1. (n.d.). *SMA Negeri 1 Pabelan*. <https://www.sman1pabelan.sch.id/>
- Rahmawati, N. (n.d.). *SMAN 1 Pabelan, Horti School*. <https://cabdindikwil1.com/ekskul/sman-1-pabelan-horti-school/>
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452–461.