

## Penggunaan Audio Visual Wordwall dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Sanggar Bimbingan Permai Kulim Malaysia

### *The use of Audio Visual Wordwall in improving students' learning motivation at Sanggar Bimbingan Permai Kulim Malaysia*

Rifka Dian Irmayanti<sup>1\*</sup>, Kurniawati Mutmainah<sup>2</sup>, Yogi Ageng Sri Legowo<sup>3</sup>, Pitaloka Dharma Ayu<sup>4</sup>

<sup>1,3,4</sup> Universitas Darul Ulum Islamic Center Sudirman Guppi, Kab. Semarang, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Sains Al-Quran, Kab. Wonosobo, Indonesia

Korespondensi penulis : [9bgsrifka34@gmail.com](mailto:9bgsrifka34@gmail.com)

#### Article History:

Received: Februari 03, 2025

Revised: Februari 28, 2025

Accepted: Maret 12, 2025

Published: Maret 14, 2025

**Keywords:** Audio, Visual, Wordwall, Motivation, to Learn

**Abstract:** This research has objective to examine the use of audiovisual media, specifically the term platform wall, to motivate students at Permai Guidance Studio, Kulim, Malaysia. The method used was a participatory approach where both teachers and students are actively involved in the learning process. The activity started with socialisation on the importance of using audiovisual learning aids, followed by with training for teachers to use WordWall in their classrooms. The results of this study show that using interactive learning through wordwall increases students' participation and enthusiasm compared with traditional learning methods. These findings suggest that the integration of technology into education has a positive effect on student motivation, reducing boredom and enhances the learning process.

#### Abstrak

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menguji penggunaan media audiovisual, khususnya istilah platform dinding, untuk memotivasi siswa di Permai Guidance Studio, Kulim, Malaysia. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dimana pengajar dan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan dimulai dengan sosialisasi tentang pentingnya penggunaan alat bantu pembelajaran audiovisual, diikuti dengan pelatihan bagi para guru untuk menggunakan WordWall di kelas mereka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan pembelajaran interaktif melalui wordwall meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi ke dalam pendidikan memiliki efek positif pada motivasi siswa, mengurangi kebosanan dan meningkatkan proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Audio, Visual, Wordwall, Motivasi, Belajar.

## 1. PENDAHULUAN

Pilar utama dalam pengembangan sumber daya manusia adalah Pendidikan. Melalui pendidikan, seseorang mampu memperoleh keterampilan, pengetahuan dan sikap yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat (Arni et al., 2025). Dalam konteks saat ini, di mana komunikasi dan teknologi informasi berkembang sangat pesat, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting (Febriansyah & Fitriady, 2025). Penggunaan teknologi tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Menurut penelitian (Wahyudi & Suryani, 2025) salah satu bentuk teknologi yang efektif dalam pendidikan adalah media audio visual. Media ini mencakup berbagai format, seperti video, animasi, dan presentasi interaktif, yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Penelitian (Kholisoh et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka lebih terlibat dan tertarik pada materi yang disajikan dengan cara yang interaktif dan visual.

Wordwall adalah salah satu platform yang memungkinkan pengajar untuk membuat aktivitas pembelajaran interaktif (Lutfiana & Ihsan, 2024). Dengan Wordwall, guru dapat merancang berbagai jenis permainan, kuis, dan aktivitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Sanggar Bimbingan Permai di Kulim, Malaysia, adalah lembaga pendidikan yang berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran. Meskipun memiliki komitmen yang kuat, lembaga ini menghadapi tantangan dalam menjaga motivasi belajar siswa. Siswa sering kali merasa bosan atau kurang tertarik dengan metode pembelajaran tradisional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media audio visual, khususnya melalui platform Wordwall, dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa di Sanggar Bimbingan Permai.

Dengan pendekatan partisipatif, penelitian ini akan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas yang dirancang dengan menggunakan Wordwall, siswa diharapkan dapat berpartisipasi lebih aktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Arni et al., 2025). Penelitian ini tidak hanya akan memberikan wawasan tentang efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan, tetapi juga akan memberikan rekomendasi praktis bagi pengajar untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap praktik pendidikan di Sanggar Bimbingan Permai dan menjadi referensi bagi lembaga pendidikan lain yang ingin meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan teknologi.

## **Analisis Situasi**

Sanggar Bimbingan Permai di Kulim, Malaysia, merupakan lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa. Meskipun memiliki tujuan yang jelas, lembaga ini menghadapi tantangan dalam menjaga motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran tradisional yang digunakan sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik, yang berdampak negatif pada keterlibatan dan hasil belajar mereka. Tantangan yang dihadapi seperti Kurangnya Minat Siswa dan Keterbatasan Akses ke Teknologi. Penggunaan media audio visual, seperti video, animasi, dan presentasi interaktif, dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Siswa di Sanggar Bimbingan Permai berasal dari berbagai latar belakang, dengan tingkat pemahaman dan minat yang bervariasi, dengan memanfaatkan teknologi, khususnya media audio visual dan platform Wordwall, lembaga ini memiliki peluang untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dapat menjadi kunci untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan solusi yang dapat memberikan dampak positif terhadap Sanggar Bimbingan Permai di Kulim, Malaysia.

## **Permasalahan**

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat penting. Namun, banyak pengajar di Sanggar Bimbingan Permai yang belum memanfaatkan alat bantu pembelajaran berbasis teknologi, seperti audio visual, yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Banyak siswa di Sanggar Bimbingan Permai Kulim, Malaysia, menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah. Sumber daya pembelajaran yang tersedia di Sanggar Bimbingan Permai mungkin tidak memadai untuk mendukung metode pengajaran yang inovatif.. Banyak pengajar yang belum familiar dengan metode pembelajaran interaktif, seperti penggunaan Wordwall, yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Siswa sering kali merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah. Pengajar sering kali terjebak dalam kurikulum yang ketat, sehingga tidak memiliki cukup waktu untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

## **Solusi**

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang ada di Sanggar Bimbingan Permai di Kulim Malaysia, beberapa solusi yang dapat diberikan antara lain;

1. Mengintegrasikan alat bantu pembelajaran audio visual, seperti Wordwall, dalam proses pengajaran di Sanggar Bimbingan Permai. Dengan menggunakan Wordwall, pengajar dapat membuat kuis interaktif, permainan, dan aktivitas pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
2. Mengadakan pelatihan bagi pengajar tentang cara menggunakan teknologi dan alat bantu pembelajaran interaktif. Pelatihan ini dapat mencakup cara membuat konten menggunakan Wordwall, serta strategi untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum yang ada.
3. Menyediakan akses yang lebih baik terhadap sumber daya pembelajaran berbasis teknologi. Ini termasuk perangkat keras seperti komputer dan proyektor, serta akses internet yang memadai untuk mendukung penggunaan alat bantu pembelajaran digital.
4. Mengembangkan kurikulum yang lebih fleksibel dan memungkinkan pengajar untuk mengalokasikan waktu untuk metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Kurikulum ini harus mencakup elemen-elemen yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
5. Memberikan edukasi kepada siswa tentang manfaat dan cara menggunakan alat bantu pembelajaran digital. Dengan meningkatkan pemahaman siswa tentang teknologi, mereka akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan alat tersebut.

## **2. METODE**

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah pendekatan partisipatif, di mana pengajar dan siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif. Kegiatan dimulai dengan sosialisasi mengenai pentingnya penggunaan alat bantu pembelajaran audio visual, khususnya Wordwall. Pelatihan akan diberikan kepada pengajar tentang cara membuat dan menggunakan konten interaktif di Wordwall, serta strategi untuk mengintegrasikannya dalam pembelajaran sehari-hari. Setelah pelatihan, pengajar akan diajak untuk membuat konten pembelajaran menggunakan Wordwall. Konten ini akan mencakup kuis, permainan, dan aktivitas yang relevan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Konten yang telah dibuat akan diimplementasikan dalam sesi pembelajaran di Sanggar Bimbingan

Permai. Pengajar akan menggunakan alat bantu audio visual selama proses pengajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selama pelaksanaan, pengamat akan melakukan pengamatan terhadap interaksi siswa dan pengajar serta tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi akan dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh siswa dan pengajar untuk mengukur efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar.

### **3. HASIL**

Penggunaan alat bantu pembelajaran audio visual, khususnya Wordwall, dalam konteks pengabdian masyarakat di Sanggar Bimbingan Permai, Kulim, Malaysia, menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil dari implementasi metode ini menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran ketika menggunakan konten interaktif yang disediakan oleh Wordwall. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara keseluruhan .

Salah satu aspek penting yang diidentifikasi dalam diskusi ini adalah kemampuan Wordwall untuk menyediakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang menarik, seperti kuis dan permainan. Aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih interaktif. Penelitian oleh (Juita et al., 2025) menunjukkan bahwa alat bantu interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kelas, yang mendukung temuan kami .

Namun, tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan adalah kebutuhan untuk melatih pengajar dalam penggunaan teknologi ini. Meskipun Wordwall relatif mudah digunakan, pengajar perlu memahami cara mengintegrasikannya dengan efektif dalam kurikulum yang ada. Oleh karena itu, pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan sangat penting untuk memastikan bahwa pengajar dapat memanfaatkan alat ini secara maksimal. (Mahrudin et al., 2025) menekankan pentingnya pelatihan bagi pengajar dalam mengadopsi teknologi baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa .

Selain itu, umpan balik dari siswa dan pengajar menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan motivasi, beberapa siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan perlunya penyesuaian dalam konten yang dibuat di Wordwall agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. (Mizbah & Jaziah, 2025) mencatat bahwa konten yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa adalah kunci untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran menggunakan alat bantu digital .

Secara keseluruhan, penggunaan Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran di Sanggar Bimbingan Permai menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, menurut (Melati et al., 2025) untuk mencapai hasil yang optimal, diperlukan dukungan yang berkelanjutan dalam hal pelatihan pengajar dan penyesuaian konten pembelajaran. Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada siswa, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan profesional pengajar dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

#### **4. DISKUSI**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual melalui platform Wordwall memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Sanggar Bimbingan Permai. Sebagaimana dipaparkan dalam temuan, siswa yang terlibat dalam aktivitas yang menggunakan Wordwall menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa interaktivitas dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara keseluruhan (Eviota & Liangco, 2020)

Umpan balik yang diterima dari siswa dan pengajar juga menunjukkan bahwa meskipun banyak siswa merasa lebih termotivasi, beberapa di antaranya masih mengalami kesulitan dalam memahami konten yang disajikan. (Aqmarina & Susilo, 2025) mencatat perlunya konten yang relevan dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa agar efektivitas pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, adaptasi materi dan penyesuaian berdasarkan umpan balik siswa perlu dilakukan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Wordwall.

Secara keseluruhan, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Melalui pendekatan partisipatif dan penggunaan media audio visual, lembaga pendidikan seperti Sanggar Bimbingan Permai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Inisiatif ini tentu saja tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kompetensi profesional pengajar dalam menghadapi tantangan pendidikan modern.

## 5. KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual, khususnya platform Wordwall, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa di Sanggar Bimbingan Permai, Kulim, Malaysia. Melalui aktivitas interaktif yang dirancang dalam Wordwall, siswa mengalami peningkatan keterlibatan dan antusiasme dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan teknologi ini, termasuk kebutuhan akan pelatihan yang memadai bagi pengajar dan penyesuaian konten yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Oleh karena itu, lembaga pendidikan disarankan untuk memberikan dukungan berkelanjutan dalam hal pelatihan serta pengembangan konten yang relevan.

Secara keseluruhan, inisiatif ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi siswa dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan profesional pengajar, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Rekomendasi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan lain yang ingin meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui integrasi teknologi.

## DAFTAR REFERENSI

- Aqmarinal, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan*, 1.
- Arni, Y. P., Muhitotun, N., & Taswirul, A. (2025). Implementasi dalam pemanfaatan aplikasi Wordwall pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks argumentasi kelas XI di SMK Hasyim Asy'ari. *Jurnal Pendidikan*, 07(1), 118–136.
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Penilaian dan evaluasi pembelajaran flip book berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
- Febriansyah, R., & Fitriady, G. (2025). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas 1 SD Laboratorium. *Jurnal Pendidikan*, 3(3), 533–539. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p533-539>
- Juita, N., Raksun, A., & Budiman, M. A. (2025). Peningkatan minat belajar siswa kelas IV SDN 45 Ampenan menggunakan game edukasi berbasis Wordwall. *Jurnal Pendidikan*, 10, 199–205.
- Kholisoh, S. N., Tarbiyah, F., Agama, I., Negeri, I., Ariyanti, V., Tarbiyah, F., Agama, I.,

- Negeri, I., Setyani, D., Tarbiyah, F., Agama, I., Negeri, I., Nur, D. M. M., Tarbiyah, F., Agama, I., & Negeri, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis game edukasi digital Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 9 di MTS Tsamrotul Huda Kecapi Jepara. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 45–57.
- Lutfiana, K., & Ihsan, M. (2024). Pengaruh penggunaan media digital Wordwall terhadap peningkatan keaktifan belajar pendidikan agama Islam peserta. *Jurnal Pendidikan*, 3.
- Mahrudin, A., Laura, S., Hanipa, N., & Ramlan, Z. Z. (2025). Implementasi pembelajaran interaktif melalui games edukasi berbasis web pada siswa kelas VI SDN Cigombong 05. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 15744. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v6i1.15744>
- Melati, Y., Simaremare, A., Sitanggang, E. B., Jerman, P. B., & Medan, U. N. (2025). Analisis materi RPP Ferien und Urlaub media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas XII. *Jurnal Pendidikan*.
- Mizbah, & Jaziah. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Mad kelas IX di Misbah Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 1–14.
- Wahyudi, I., & Suryani, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game education Wordwall materi penjumlahan bilangan pecahan pada siswa kelas V SDN 92 Palembang. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45–60.