

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Menunjang Evaluasi Pembelajaran di Sekolah

Masra Latjompoh¹, Nurul Fajryai Usman^{1*}

¹Jurusan Biologi, Universitas Negeri Gorontalo

ABSTRACT

The very rapid development of technology demands changes in all aspects of education. Developing technology encourages teachers to be able to develop learning media. However, in fact, some teachers have not been able to develop the ability to use learning media as learning aids, especially learning evaluation tools. One of the learning media that can be used by teachers to assist learning activities, especially learning evaluation, is the wordwall application. Wordwall is a piece of software that works online and is used as a game-based learning medium for kahoots, quizzes, and so on. The wordwall application is unique as an assessment tool in the form of multiple choice questions (quizzes). Crossword puzzles, select cards or images according to match, match the correct answer (match search), etc., so that assessment tools can be used for assessment daily.

Keywords: Assessment, Learning Media, Word Wall

Received: 17.11.2023	Revised: 28.11.2023	Accepted: 02.12.2023	Available online: 30.12.2023
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Suggested citation:

Latjompoh, M., & Usman, N.F. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Menunjang Evaluasi Pembelajaran di Sekolah. *Damhil: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 43-49.

Open Access | URL: <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/damhil/index>

*Corresponding Author: Jurusan Biologi, FMIPA Universitas Negeri Gorontalo; Jl. Prof. Dr. Ing. B. J. Habibie, Moutong, Tilongkabila, Bone Bolango 96119, Gorontalo; email: nurulfajryaniusman@ung.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi saat ini mengharuskan semua individu untuk tetap update dengan setiap perkembangan terkini. Selain itu, diperlukan perhatian khusus dalam menciptakan inovasi terbaru, termasuk di bidang media pembelajaran (Sahanata et al., 2022). Adanya perkembangan iptek khususnya pada aplikasi berbasis teknologi digital, guru dituntut untuk mampu mengikuti dan memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas (Mu'ah et al., 2020). Penggunaan aplikasi digital sebagai sarana pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif (Sahanata et al., 2022). Teknologi yang berkembang menyebabkan lahirnya media pembelajaran yang beraneka ragam, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif (Aeni et al., 2022).

Tanpa adanya media pembelajaran, informasi yang ingin disampaikan kepada siswa tidak dapat diterima dengan baik (Khasanah et al., 2022). Hal ini dikarenakan media pembelajaran merupakan komponen penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk membantu melaksanakan proses evaluasi di sekolah. Evaluasi pembelajaran menjadi salah satu metode yang dapat digunakan oleh pendidik guna menilai sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran selama kegiatan belajar (Sulistyorini et al., 2023). Evaluasi juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, juga berpendapat bahwa evaluasi bisa membantu peserta didik untuk lebih semangat belajar dan juga dapat membantu pendidik agar lebih meningkatkan kualitas hasil belajar dari peserta didik (L, 2019).

Namun faktanya, beberapa guru belum mampu mengembangkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran terkhusus pada alat evaluasi pembelajaran (Hapsari, 2022). Guru dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran jarak jauh mengalami kesulitan dalam proses evaluasi dan dianggap kurang efektif (Idrus, 2022). Masalah yang muncul dalam evaluasi selama pendidikan jarak jauh seperti masalah teknis, masalah komunikasi, masalah metode, dan masalah siswa, mereka menyarankan teknis dukungan, dukungan komunikasi, memilih metode yang tepat, dan memotivasi siswa untuk solusi dari masalah. Salah satu masalah yang dihadapi guru selama proses Covid 19 adalah kurangnya penggunaan teknologi dalam kegiatan evaluasi. Keberadaan media pembelajaran yang berbasis teknologi mampu memudahkan guru untuk menjalankan proses pembelajaran baik kegiatan pembelajaran dan juga evaluasi (Özüdoğru, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu kegiatan pembelajaran terkhusus evaluasi pembelajaran adalah aplikasi wordwall. Penggunaan media aplikasi wordwall yang mudah untuk digunakan mengetahui hasil belajar peserta didik. Aplikasi wordwall memiliki keunikan sebagai alat penilaian berupa soal pilihan ganda (kuis). Teka teki silang, pilih kartu atau gambar sesuai dengan kecocokan (match), kecocokan jawaban yang benar (match search), dll, sehingga alat penilaian dapat digunakan untuk penilaian harian (Sahanata et al., 2022).

Wordwall adalah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game untuk kahoot, kuis, dan lain sebagainya. Aplikasi wordwall merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui wordwall.net dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh siswa. Aplikasi wordwall ini termasuk aplikasi evaluasi pembelajaran online (Reza & Nopiyad, 2022).

Berdasarkan permasalahan dan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim dari Universitas Negeri Gorontalo untuk

memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall untuk menunjang kegiatan evaluasi di sekolah. Tujuan kegiatan ini dilaksanakan agar bisa membantu para guru untuk memahami tentang penggunaan Wordwall dan memberikan model pembelajaran baru yang lebih menarik untuk para siswa karena berbasis game pembelajaran.

METODE

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi wordwall adalah 20 orang yang merupakan guru-guru di sekolah se Kecamatan Asparaga Kabupaten Gorontalo.

Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara luring (tatap muka) dan tetap mematuhi protokol kesehatan dengan menjaga jarak dan wajib menggunakan masker. Peserta yang mengikuti kegiatan berjumlah 20 orang yang merupakan guruguru di seluruh sekolah yang ada di Kecamatan Asparaga Kabupaten Gorontalo. Kegiatan akan dilaksanakan pada tanggal 06 Mei 2023 bertempat di Aula SMP Negeri 2 Asparaga, Kabupaten Gorontalo.

Metode Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Asparaga yang terdiri dari 20 guru. Kegiatan akan dilaksanakan pada tanggal 06 Mei 2023. Adapun bentuk pelaksanaan kegiatan ini dijabarkan di bawah ini:

1. Tahapan Persiapan

Tahap ini tim pelaksana akan mengidentifikasi permasalahan terkait media pembelajaran dan alat evaluasi yang digunakan oleh guru di SMP Negeri 2 Asparaga. Selanjutnya permasalahan tersebut dipetakan sehingga pelaksanaan pelatihan dapat sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahap ini tim pelaksana mengkoordinasikan dengan seluruh kepala sekolah tentang prosedur pelaksanaan pelatihan. Setelah mealkukan koordinasi dengan pihak sekolah, tim kemudian mengusulkan dan membuat surat tugas pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran *wordwall* di SMP Negeri 2 Asparaga.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* dilakukan dengan tatap muka dengan protokol Kesehatan. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh guru SMP Negeri 2 Asparaga. Materi pelatihan diantaranya yaitu 1) pelatihan penggunaan aplikasi wordwall; 2) pelatihan pembuatan aplikasi wordwall untuk evaluasi pembelajaran.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara langsung pada saat sesi akhir pertemuan. Evaluasi dilakukan untuk melihat tingkat capaian guru dalam mengimplementasikan hasil materi pelatihan secara konkrit. Setelah selesai pelatihan tim pelaksana tetap menjalin komunikasi baik dengan peserta pelatihan maupun dengan kepala sekolah melalui berbagai di media sosial seperti grup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* untuk menunjang kegiatan evaluasi pembelajaran di sekolah dilaksanakan pada tanggal 06 Mei 2023 dan diikuti oleh guru-guru se Kecamatan Asparaga Kabupaten Gorontalo yang berjumlah 20 orang. Kegiatan diawali dengan

Pembukaan oleh MC, kemudian dilanjutkan dengan menyajikan lagu kebangsaan Indonesia Raya, kemudian mendengarkan arahan Ketua Prodi S2 Pendidikan Biologi yang dilanjutkan dengan Ketua Koordinator Wilayah Guru Kecamatan Asparaga yang sekaligus membuka acara secara resmi. Selanjutnya diikuti dengan pelaksanaan inti yaitu sosialisasi dengan tema “Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Wordwall* untuk Menunjang Kegiatan Evaluasi Pembelajaran di Sekolah”. Pemberian materi oleh narasumber dipandu oleh moderator dan menggunakan metode ceramah, praktik, dan diskusi. Kegiatan awal sosialisasi berupa pembukaan materi dan kegiatan pembukaan oleh Korwil Guru di Kecamatan Asparaga. Kegiatan pembukaan dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall



Gambar 2. Sambutan oleh Korwil Kec. Asparaga

Materi yang disampaikan diawali dengan penjelasan tentang pemanfaatan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah. Kemudian pemateri menjelaskan aplikasi pembelajaran *wordwall* kepada peserta. Setelah kegiatan penyampaian materi oleh narasumber dilanjutkan dengan kegiatan diskusi. Kegiatan diskusi berlangsung dengan antusias dimana guru-guru bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Kegiatan penyampaian materi dan diskusi dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*. Media *Wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Beberapa kelebihan *Wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Sejalan dengan hasil penelitian (Wafiqni & Putri, 2021), yang

menyatakan bahwa Wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.



Gambar 3. Kegiatan Penyampaian Materi Penggunaan Aplikasi Wordwall



Gambar 4. Kegiatan Diskusi Guru dan Pemateri

Adapun sarana pemanfaatan *wordwall* untuk pembelajaran adalah: 1) Untuk pengujian, kita bisa membuka koneksi yang telah dibuat, dengan menulis nama dan setelah itu start. 2) Isi seperti yang ditunjukkan oleh perintah penyelidikan dengan jam yang terus berjalan. 3) Jika masih banyak kesalahan dalam melakukannya, Anda dapat mencoba lagi dengan mengklik mulai sekali lagi. 4) Kita bisa melihat skor yang tersirat dari jam. 5) Sebagai pendidik, untuk melihat rekap siswa yang menyelesaikan pekerjaan beserta nilai dan waktu, kita dapat membuka *wordwall*, klik hasil saya. Di sana Anda akan melihat siapa yang bekerja dan nilai/skor dan waktu dalam melakukannya (Sun'iyah, 2020).

Kelebihan dari media *wordwall* dapat membantu pendidik dalam merancang berbagai pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi, Memiliki banyak pilihan permainan, Mode penugasannya dapat diterapkan di *software wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat telpon pintar mereka dimanapun. Semua siswa yang mengakses dapat dengan mudah diketahui oleh pendidik sehingga memudahkan dalam pemberian nilai. Kekurangan dari media Wordwall, tidak semua template permainan bisa digunakan karena diantaranya ada yang tidak gratis sehingga jika ingin menggunakan harus melakukan pembayaran terlebih dahulu, ukuran font tidak bisa diubah dan ukuran tulisannya pengguna.

SIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran *Wordwall* di SMP Negeri 2 Asparaga bertujuan untuk membekali dan mengajarkan guru-guru dalam menggunakan aplikasi *wordwall* untuk mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran di SMA Negeri 2 Asparaga. *Wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak/Ibu Guru se Kecamatan Asparaga yang telah berpartisipasi pada kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* dan ucapan terima kasih kepada seluruh Civitas Akademika SMP Negeri 2 Asparaga yang telah menyediakan lokasi pelatihan.

REFERENSI

- Akbar, N., Zamani, N. P., & Madduppa, H. H. (2014). Keragaman genetik ikan tuna sirip kuning (*Thunnus albacares*) dari dua populasi di Laut Maluku, Indonesia. *Depik*, 3(1), 65–73.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Hapsari, T. P. R. N. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Webly kepada Guru SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/abdira.v2i4.242>
- Idrus, S. W. A. (2022). Analisis Problematika Evaluasi Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi: Kajian Literatur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), Article 3c. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.880>
- Khasanah, U., Sukmawati, F., Fatimah, M., & Mujibburohman. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(4), Article 4.
- L, I. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), Article 2.
- Mu'ah, M., Suyanto, U. Y., Romadhona, D., Hidayati, N., & Askhar, B. M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.32528/jpmm.v1i2.3986>
- Özüdoğru, G. (2021). Problems faced in distance education during Covid-19 Pandemic. *Participatory Educational Research*, 8(4), 321–333. <https://doi.org/10.17275/per.21.92.8.4>
- Reza, M. F., & Nopiyad, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi *Wordwall* pada Mata Kuliah Jarigan Komputer. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4).
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Wordwall* sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1.
- Sulistyorini, Y., Napfiah, S., & Mufidah, K. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Platform *Wordwall*. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 5(2), 162–175. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v5i2.2712>

- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.52166/dar>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>

Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2023 Masra Latjompoh, Nurul Fajryai Usman

Published by Damhil: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (DJPKM)