
Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penyusunan Instrumen Digital Melalui Pelatihan Penggunaan Platform Wordwall

Rina Sugiarti Dwi Gita¹⁾, Kustiyowati²⁾, Mispan³⁾
^{1,2,3} Universitas PGRI Argopuro Jember

gitarina16@gmail.com

ABSTRAK: Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun instrumen digital melalui pelatihan penggunaan platform *Wordwall*. Pelatihan ini dilaksanakan sebagai upaya pengembangan profesionalisme guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif yang melibatkan sesi teori, praktik langsung, dan pendampingan dalam penyusunan instrumen evaluasi berbasis *Wordwall*. Partisipan terdiri dari guru-guru SMP Negeri 1 Senduro yang memiliki latar belakang beragam dalam penggunaan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan ini secara signifikan meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun berbagai bentuk instrumen evaluasi digital, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif. Selain itu, guru menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelatihan ini juga mendapat respons positif dari peserta yang menilai bahwa platform *Wordwall* mudah digunakan dan sangat membantu dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan variatif. Dengan demikian, pelatihan penggunaan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam penyusunan instrumen digital yang kreatif dan inovatif.

Kata kunci: Kompetensi guru, instrumen digital, pelatihan, *Wordwall*, Evaluasi Pembelajaran.

ABSTRACT: *This study aims to enhance teachers' competence in developing digital assessment instruments through training on using the Wordwall platform. The training was conducted as an effort to improve teachers' professionalism in utilizing digital technology to support more interactive and effective learning processes. The method used was participatory training, which involved theoretical sessions, hands-on practice, and mentoring in creating Wordwall-based assessment instruments. The participants consisted of secondary school teachers with diverse backgrounds in technology usage. The results showed that this training significantly improved teachers' ability to create various types of digital assessment instruments, such as quizzes, crossword puzzles, and educational games. Additionally, the teachers became more confident in utilizing technology to enhance the quality of learning. The training also received positive feedback from participants, who found the Wordwall platform easy to use and helpful in creating engaging and varied learning media. Thus, Wordwall training effectively enhances teachers' competence in developing creative and innovative digital assessment instruments.*

Keywords: *Teacher competence, digital instruments, training, Wordwall, Learning Assessment.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi secara efektif guna

menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki guru adalah keterampilan dalam menyusun instrumen evaluasi digital yang dapat mengukur hasil belajar secara efektif (Asrul et al., 2022). Namun, kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam membuat instrumen digital yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan platform teknologi yang tersedia.

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk menyusun instrumen evaluasi digital adalah *Wordwall*. Platform ini memungkinkan guru membuat berbagai jenis latihan interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, permainan roda acak, dan banyak lagi. Selain mudah digunakan, *Wordwall* juga dapat diintegrasikan dengan berbagai metode pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Keunggulan utama dari *Wordwall* adalah kemampuannya untuk diintegrasikan dengan berbagai metode pembelajaran, termasuk pendekatan *blended learning*, *flipped classroom*, dan pembelajaran berbasis game (*game-based learning*). Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Lusiyani et al., 2021).

Pemanfaatan *Wordwall* dalam proses pembelajaran belum optimal karena sebagian besar guru belum familiar dengan fitur-fiturnya dan cara memanfaatkannya secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis, tetapi juga pengalaman praktis dalam menyusun instrumen evaluasi berbasis *Wordwall*, dengan fitur analisis hasil, pendidik dapat dengan mudah memantau perkembangan siswa dan menyesuaikan strategi pengajaran mereka secara lebih efektif (Wibowo, 2023). Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun instrumen evaluasi digital yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa percaya diri guru dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang efektif dan kreatif. Dengan meningkatnya kemampuan guru, proses evaluasi akan menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

SMPN 1 Senduro, Lumajang, merupakan sekolah menengah pertama yang terletak di wilayah pegunungan dengan akses teknologi yang cukup memadai, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran masih belum optimal. Sekolah ini memiliki sejumlah guru yang berdedikasi tinggi, namun sebagian besar belum terampil dalam menggunakan platform digital seperti *Wordwall* untuk membuat media evaluasi interaktif. Berdasarkan hasil survei awal, guru-guru di sekolah ini umumnya masih menggunakan metode evaluasi konvensional berupa ujian tertulis dan soal cetak, yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik.

Sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, SMPN 1 Senduro sangat mendukung program pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan evaluasi digital. Kepala sekolah dan para guru menyatakan bahwa pelatihan ini sangat dibutuhkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui teknologi. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat membantu guru memanfaatkan platform *Wordwall*, yang dikenal sebagai media yang mudah digunakan untuk membuat kuis interaktif, permainan edukatif, dan latihan soal secara digital.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan terjadi peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Selain itu, program ini diharapkan dapat menciptakan luaran berupa modul pelatihan dan contoh produk evaluasi digital hasil karya guru yang dapat digunakan secara berkelanjutan di sekolah. Sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa pengembangan profesional guru dalam bidang teknologi dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan hasil belajar siswa (Arini et al., 2024). Keseluruhan program ini merupakan upaya nyata untuk menjembatani kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan, sekaligus memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan mitra sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Mitra memiliki Anggota yang terdiri dari 12 orang yang membantu proses kegiatan pelatihan.

Tabel 1. Profil Mitra

No	Profil	Keterangan
1	Nama Mitra	SMP Negeri 1 Senduro
2	Berdiri Tahun	1981
3	Lokasi	Dsn. Jurang Langak, Desa Senduro Kecamatan Senduro Kab. Lumajang
4	Jumlah Guru	32 orang
5	Jumlah Siswa	621 orang
6	Jenjang Pendidikan	SMP

PERMASALAHAN

Beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu

1. Mitra belum menerapkan media evaluasi digital yang interaktif dan menarik. Meskipun pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang, sebagian besar guru masih menggunakan metode evaluasi konvensional seperti soal cetak atau ujian tertulis yang kurang bervariasi.
2. Mitra belum mengenal platform Wordwall, platform ini mudah diakses dan dapat digunakan untuk membuat berbagai bentuk evaluasi interaktif, seperti kuis, permainan edukatif, dan latihan soal.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat meliputi survei, analisis situasi, perencanaan, pelaksanaan, penyusunan laporan dan evaluasi. Rangkaian tahapan kegiatan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.

1. Identifikasi Permasalahan merupakan Survei awal dan wawancara dengan guru di SMPN 1 Senduro untuk mengetahui kebutuhan dan kendala terkait evaluasi digital.
2. Perencanaan Program merupakan Penyusunan materi pelatihan, pembuatan modul, dan penjadwalan kegiatan.
3. Pelaksanaan Pelatihan Meliputi Teori (Pengenalan Wordwall dan manfaatnya dalam evaluasi), Praktik (Pembuatan kuis, permainan edukatif, dan latihan soal), dan Pendampingan intensif (Simulasi penggunaan Wordwall di kelas)
4. Evaluasi Kegiatan merupakan Dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan guru.
5. Luaran Kegiatan merupakan Pembuatan modul pelatihan, contoh produk evaluasi digital, dan laporan hasil kegiatan.



Gambar 1. Bagan Metode Pelaksanaan

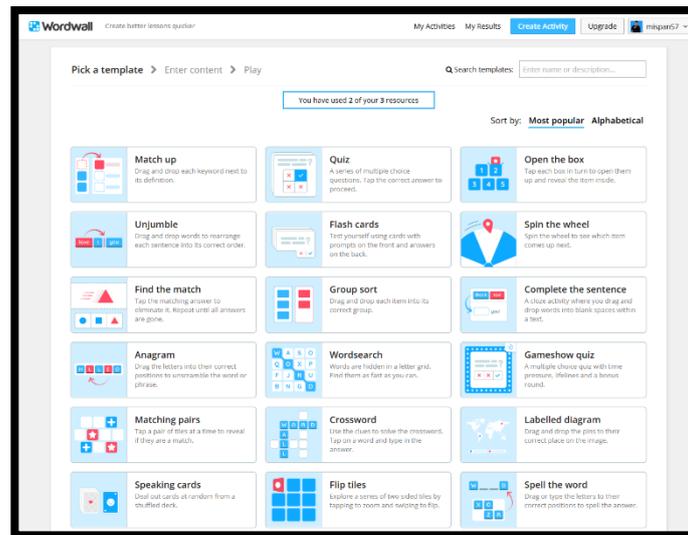
PELAKSANAAN

Berdasarkan survei awal, wawancara dengan guru di SMPN 1 Senduro. Pengabdian mengidentifikasi beberapa masalah utama yang dihadapi mitra, yaitu sebagai berikut.

1. Mitra belum menerapkan media evaluasi digital yang interaktif dan menarik. Meskipun pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang, sebagian besar guru masih menggunakan metode evaluasi konvensional seperti soal cetak atau ujian tertulis yang kurang bervariasi.
2. Mitra belum mengenal platform Wordwall, platform ini mudah diakses dan dapat digunakan untuk membuat berbagai bentuk evaluasi interaktif, seperti kuis, permainan edukatif, dan latihan soal.

Kegiatan Pelatihan Wordwall dalam Penyusunan Instrumen Digital

Kegiatan dilakukan pada hari Kamis 30 Januari 2025 di hadiri oleh 25 orang, terdiri dari 1 orang perwakilan Dinas Pendidikan Kabupaten Lumajang, 1 orang perwakilan Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Jember, 1 orang Pengawas Jenjang SD, 1 orang pengawas jenjang SMP dan 1 orang kepala sekolah. 3 orang perwakilan Kampus UNIPAR, 7 orang mahasiswa, dan 10 orang peserta. Platform Wordwall adalah sebuah platform digital yang digunakan untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, permainan roda keberuntungan, dan lain-lain. Platform ini memungkinkan guru atau pendidik untuk menyusun materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.



Gambar 2. Platform wordwall

Wordwall dapat digunakan dalam format online maupun dicetak sebagai lembar kerja. Dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, Wordwall sangat cocok untuk berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Aeni et al., 2022; Auliya, 2021; Maria, 2025; Nursirwan et al., 2023; Putra, 2023; Widodo et al., 2023). Selain itu, Wordwall juga mendukung kolaborasi antar pengguna serta dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone. Wordwall menyediakan banyak jenis aktivitas yang dapat dipilih dan disesuaikan, antara lain sebagai berikut.

1. Kuis meliputi pilihan ganda, isian singkat, atau benar/salah.
2. Teka-teki silang terdapat siswa mengisi kotak berdasarkan petunjuk yang diberikan.
3. Pencocokan kata yaitu mencocokkan gambar dengan kata atau pasangan konsep.
4. Roda keberuntungan merupakan putaran acak untuk memilih jawaban atau topik diskusi.
5. Anagram terkait dengan menyusun ulang huruf untuk membentuk kata yang benar.
6. Susun Kata yaitu menyusun kata dalam urutan yang benar.
7. Lacak Labirin terdapat Permainan memilih jalur yang benar untuk mencapai tujuan.
8. Peta Pikiran yang membantu siswa mengorganisasi informasi dengan diagram visual.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Platform Wordwall

HASIL DAN LUARAN

Hasil pengabdian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil dan luaran pengabdian

No	Sebelum penerapan	Sesudah penerapan
1	Mitra belum menerapkan media evaluasi digital yang interaktif dan menarik. Meskipun pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang, sebagian besar guru masih menggunakan metode evaluasi konvensional seperti soal cetak atau ujian tertulis yang kurang bervariasi.	Mitra telah menerapkan Wordwall sebagai media evaluasi digital yang lebih interaktif dan variatif, meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.
2	Mitra belum mengenal platform Wordwall, platform ini mudah diakses dan dapat digunakan untuk membuat berbagai bentuk evaluasi interaktif, seperti kuis, permainan edukatif, dan latihan soal.	Mitra telah memahami cara menyusun memahami cara menyusun instrumen evaluasi menggunakan Wordwall, termasuk pembuatan kuis interaktif, anagram, pencocokan kata, dan permainan edukatif lainnya.

KESIMPULAN

Penerapan media evaluasi digital berbasis Wordwall terbukti dapat meningkatkan keterlibatan guru dalam menyusun instrumen evaluasi yang lebih interaktif dan variatif. Sebelumnya, evaluasi masih berbasis cetak dan konvensional, namun setelah penerapan, guru lebih kreatif dalam mendesain kuis serta permainan edukatif yang menarik bagi siswa. Wordwall sebagai platform digital membantu guru dalam menyusun berbagai bentuk instrumen evaluasi, seperti kuis, anagram, pencocokan kata, dan permainan edukatif lainnya. Platform ini memberikan kemudahan dalam akses serta penggunaannya, sehingga guru dapat dengan cepat mengadaptasikan evaluasi berbasis digital ke dalam proses pembelajaran. Pelatihan dan pendampingan dalam pemanfaatan Wordwall berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun instrumen evaluasi berbasis teknologi. Guru yang sebelumnya mengalami keterbatasan dalam penggunaan

bahan ajar digital kini lebih terampil dalam mengembangkan evaluasi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. 2022. Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Arini, A. D., Setiyaningtiyas, A. N., Ningtyas, A., Nappa, A. S., Kokomaking, A. J., Iftitah, A. N., & Sukriono, D. 2024. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Aplikasi Wordwall Pada Kelas Vii A Smpn 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(6), 10.
- Asrul, A., Saragih, A. H., & Mukhtar, M. 2022. *Evaluasi pembelajaran*.
- Auliya, A. 2021. *Pengembangan instrumen evaluasi berbasis wordwall untuk mata pelajaran IPA SMP kelas VII*. UIN FAS BENGKULU.
- Lusiyani, R., Wahyunianto, D., & Agni, R. M. 2021. *CALL: Teori dan Praktik*. Penerbit Graniti.
- MARIA, Q. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Kegiatan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Di Sd/Mi*. Uin Raden Intan Lampung.
- Nursirwan, H., Arief, Z. A., & Hartono, R. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Zakuma Berbasis Wordwall Di SMP Cendekia Baznas Cibungbulang Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 50–58.
- Putra, A. I. 2023. *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan google sites pada muatan IPA kelas v subtema memelihara kesehatan organ pernapasan manusia di sekolah dasar*. UNIVERSITAS JAMBI.
- Wibowo, H. S. 2023. *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Widodo, M. B. P., Aula, A. F. Y., Riswanti, M. L., & Rozi, A. F. 2023. *Society 5.0 pembelajaran IPS*. Cahya Ghani Recovery.

