
Diklat Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi (Wordwall)

Hilyah Ashoumi^{1*}, Tholib Hariono², Muhammad Kris Yuan Hidayatulloh³, Faza Mufidatul Fikroh⁴, Irdha Setyaningsih⁵, Maysarotud Dinul Qoyyimah⁶, Dini Sanaya⁷, Sefindi Aulia⁸

^{1,4,5,6}Pendidikan Agama Islam, Universiyas KH. A. Wahab Hasbullah

²Sistem Informasi, Universiyas KH. A. Wahab Hasbullah

³Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Negeri Surabaya

⁷Pendidikan Bahasa Arab, Universiyas KH. A. Wahab Hasbullah

⁸Pendidikan Bahasa Inggris, Universiyas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: hira@unwaha.ac.id

ABSTRACT

Education plays a crucial role in human life, as it allows individuals to develop their potential and solve various life challenges. According to the National Education System Law Number 20 of 2003, education aims to develop spiritual abilities, self-control, personality, intelligence, noble character, and the skills needed by individuals and society. However, the limited use of educational media often hinders the achievement of these educational goals, as observed in several educational institutions in the village of Asemgede. The use of lecture methods and minimal teaching aids have resulted in a lack of student enthusiasm for learning. To address this issue, the KKN team organized a training session on creating educational evaluation media using the Wordwall platform. This training aimed to enhance teachers' skills in creating interactive and engaging learning materials and to increase student participation and motivation. Wordwall offers various interactive games that can be used as tools for learning evaluation, which have proven effective in increasing student engagement. The results of the training showed that teachers in Asemgede village were enthusiastic about learning and implementing Wordwall in their teaching practices. Although there were some technical challenges, overall, the training successfully improved the teachers' creativity in evaluating students and stimulated students' enthusiasm for learning. The use of Wordwall media is expected to be further developed in the learning process to improve the quality of education in Asemgede village.

Keywords: education, learning media, Wordwall, learning evaluation, interactive.

ABSTRAK

pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya dan menyelesaikan berbagai tantangan hidup. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh individu dan masyarakat. Namun, permasalahan dalam penerapan media pembelajaran yang terbatas sering kali menghambat pencapaian tujuan pendidikan, seperti yang ditemukan di beberapa lembaga pendidikan di Desa Asemgede. Penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran yang minim menyebabkan kurangnya semangat belajar siswa. Untuk mengatasi masalah ini, Tim KKN mengadakan pelatihan pembuatan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi dengan memanfaatkan platform Wordwall. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Wordwall menawarkan beragam permainan interaktif yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, yang terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa guru-guru di Desa Asemgede antusias dalam mempelajari dan mengimplementasikan Wordwall dalam pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan kreativitas guru dalam mengevaluasi siswa dan menumbuhkan semangat belajar di kalangan siswa.

Penggunaan media Wordwall diharapkan dapat terus dikembangkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Desa Asemgede.

Kata Kunci: pendidikan, media pembelajaran, Wordwall, evaluasi pembelajaran, interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah hal yang krusial bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia akan dapat berkembang dan memecahkan masalah dalam hidupnya. Oleh karena itu konsep pendidikan secara umum didefinisikan sebagai proses mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi melalui pendidikan, pelatihan, dan penelitian (Bramianto Setiawan, Apri Irianto 2021). Kemudian mengutip dari Undang-undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran guru yang profesional adalah meningkatkan minat sebagai salah satu cara untuk mendukung keterampilan kompleks yang dibutuhkan anak untuk berhasil abad ke-21.

Untuk menyampaikan ilmunya kepada siswa, guru dituntut untuk kreatif dan terus berinovasi. Mengingat kebutuhan siswa yang setiap individunya berbeda-beda, maka guru harus menyesuaikan cara penyampaian materi kepada siswa. Dalam penyampaian materi, salah satunya ialah dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat yang umum digunakan oleh guru untuk mengajar saat ini, karena media pembelajaran akan mempermudah guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Berikut beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar Sejarah pada siswa: 1) Pada saat guru mengajar jarang menggunakan media pembelajaran, 2) Kurang menariknya media pembelajaran, 3) Model pembelajaran masih berpusat pada guru, 4) Kurang tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung, 5) Kondisi kelas yang kurang kondusif, dan kurang pahamnya siswa dengan materi yang disampaikan oleh guru (Pertiwi 2015).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada tiga lembaga pendidikan di Desa Asemgede juga demikian, media yang digunakan oleh peserta didik hanya berupa buku paket dan peserta didik mengerjakan soal-soal yang ada pada buku paket tersebut. Selain itu metode yang digunakan oleh pendidik di tiga lembaga tersebut pada kegiatan pembelajaran yakni menggunakan metode ceramah. Di tiga lembaga pendidikan yang ada di Desa Asemgede pun demikian, pembelajaran Bahasa Inggris, Bahasa Arab dan Matematika dilakukan satu hingga dua kali dalam satu minggu dengan waktu yang terbatas yaitu 45 menit.

Salah satu media evaluasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru ialah *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah platform online yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi berbagai jenis permainan interaktif dan aktivitas edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, roda keberuntungan, dan banyak lagi. Alat ini sering digunakan oleh guru dan pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. *Wordwall* memungkinkan pengguna untuk memilih dari berbagai template yang sudah ada, menambahkan konten sendiri, dan kemudian membagikannya secara online atau mencetaknya untuk digunakan secara offline. Platform ini mendukung berbagai bahasa, sehingga dapat digunakan di berbagai negara dan oleh pengguna dengan latar belakang yang berbeda.

Wordwall memiliki fitur yang lengkap yaitu ada 18 model permainan, yaitu: 1. Match- up 2. Open the Box 3. Random Card 4. Anagram 5. Labelled Diagram 6. Categorize 7. Quiz 8 Find the Match 9. Matching Match 10. Missing Word 11. Wordsearch 12. Rank Order 13. "Random Wheel 14. Group Sort 15. Unjumble 16. Gameshow 17. Labyrinth Pursue 18. Pesawat (Novyanti, Dewi, and Winata 2022). *Wordwall* juga merupakan salah satu media interaktif dengan beberapa keunggulan di antaranya 1) Materi yang ditampilkan dalam bentuk video, games, dan lain sebagainya dapat meningkatkan pembelajaran. 2) Penggunaan waktu lebih efektif dan efisien. 3) Membuat siswa lebih interaktif dengan guru serta dapat meningkatkan aktivitas dikelas. 4) Minat belajar siswa menjadi lebih meningkat (Novyanti, Dewi, and Winata 2022). Berdasarkan permasalahan yang telah ada, kami membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan website *Wordwall* dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Dengan harapan, bahwa media wordwall ini bisa dikenal lebih luas lagi

oleh guru-guru, maka kami juga memberi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall pada Bapak dan Ibu Guru yang mengajar pada Instansi Pendidikan di Desa Asem Gede.

METODE

Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pendekatan presentasi, diskusi dan pendampingan. Metode tersebut membantu pendidik untuk lebih memahami materi yang dipaparkan mulai dari tahap pembuatan akun, pengoperasian hingga implementasinya dalam pembelajaran. Metode tersebut menawarkan keterlibatan keaktifan peserta dalam menerima dan pengembangkan materi yang telah disampaikan. Metode presentasi dan diskusi merupakan salah satu sarana untuk mempermudah penyampaian materi (Andayani et al. 2023). Sedangkan metode pendampingan adalah suatu metode pendekatan, sikap dan perilaku yang membantu partisipan untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu materi dengan cara pelaksanaan dan didampingi langsung oleh narasumber (Cahyanto et al. 2020).

Kegiatan pengabdian ini target sasaran yaitu tenaga pendidik di Desa Asemgede. Alasan menggunakan Metode presentasi, diskusi, dan pendampingan dianggap penting dilakukan karena minimnya pengetahuan tenaga pendidik di Desa Asemgede tentang teknologi, sehingga perlu dilakukan upaya intensif untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mereka dalam menghadapi perubahan teknologi yang semakin cepat dan kompleks. Pendidik di lembaga pendidikan terkait turut berpartisipasi dalam mengikuti pelatihan membuat media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* yang akan diimplementasikan ke peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses identifikasi ini dilakukan dengan cara survei secara langsung kegiatan belajar mengajar peserta didik di KB Permata Luir, TK Ar-Rohmah, dan SDN Asemgede. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, Tim KKN menemukan sebuah permasalahan yang dialami para pendidik, yakni kurangnya inovasi dalam penerapan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik. Sehingga, menyebabkan kurangnya semangat dari peserta didik saat evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, selanjutnya Tim KKN berinisiatif untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada kepada pendidik, yaitu dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk game *Wordwall* pada pembelajaran di Lembaga Pendidikan terkait di Desa Asemgede Ngusikan. Selain itu Tim KKN juga memberikan pelatihan kepada pendidik di Lembaga Pendidikan Desa Asemgede Ngusikan membuat media evaluasi pembelajaran berbentuk *game* secara mandiri dengan memanfaatkan *website Wordwall*. Kegiatan pelatihan membuat media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan menggunakan *website Wordwall* dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2024 di sekolah Desa Asemgede Ngusikan dan dihadiri oleh 15 peserta yakni guru yang ada di Desa Asemgede.



Gambar 1. Kegiatan Diklat pembuatan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall*

Setelah dilakukannya implementasi media *Wordwall* kepada para pendidik Asemgede Ngusikan, didapatkan hasil bahwa adanya inovasi baru bagi para pendidik Desa Asemgede dalam mengevaluasi pembelajaran peserta didik. Hal itu sesuai apa yang Tim KKN harapkan, yaitu dengan membuat dan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* diharapkan mampu memberi inovasi serta peningkatan kreatifitas para pendidik Asemgede dalam mengevaluasi pembelajaran peserta didik.

Sehingga, menimbulkan semangat peserta didik.

Akan tetapi disamping harapan yang sesuai dengan ekspektasi tersebut, media *Wordwall* yang digunakan sedikit ada kekurangan. Hal itu terlihat ketika para pendidik SDN Asemgede merasa kesulitan dan butuh ketelatenan dalam membuat materi evaluasi pembelajaran dalam *Wordwall*. Karena materi evaluasi tidak bisa dimasukkan secara instan atau sekaligus. Materi evaluasi dimasukkan satu persatu dalam kolom yang telah tersedia. Sehingga Tim KKN perlu meyakinkan pendidik mengenai kelebihan yang ada pada *Wordwall*. Seperti, dapat memasukkan soal atau jawaban dengan suara atau gambar, yang bisa langsung dicari dan dimasukkan secara online sekaligus praktis.

Dalam hal itu, tim KKN 01 berinisiatif untuk mengadakan kegiatan pelatihan pembuatan game edukasi *Wordwall* yang diikuti para guru Asemgede Ngusikan. Dalam kegiatan pelatihan tersebut, seluruh peserta memiliki antusias yang cukup tinggi karena dalam kegiatan ini dikemas secara menarik dan informal. Narasumber memberikan teori dan arahan dalam membuat dan mengaplikasikan media *Wordwall*, sedangkan peserta mengikuti arahan yang diberikan narasumber secara bertahap. Hasil dari pelatihan ini cukup memuaskan. Peserta dapat membuat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* secara langsung dan sesuai dengan kreatifitas masing-masing peserta, sehingga diperoleh berbagai macam template dan model yang menarik dari hasil pelatihan peserta.



Gambar 2. Pelatihan pembuatan dan pengoperasian media Wordwall



Gambar 3. Proses pembuatan Wordwall peserta pelatihan

Berdasarkan hasil pada diklat pembuatan dan pengoperasian game online untuk evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 26 September 2024 bertempat di SDN Asemgede Ngusikan, dapat disimpulkan bahwa peserta diklat pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi dengan website *Wordwall* yang diikuti seluruh guru dari tingkat KB, TK dan SDN Asemgede Ngusikan sangat antusias dan aktif mengikuti pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis gameonline dengan menggunakan website *Wordwall*. Berikut adalah sebagian dokumentasi kegiatan kegiatan yang di narasumberi oleh salah satu mahasiswa Tim KKN di Desa Asemgede.



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan pengoperasian Wordwall



Gambar 5. Dokumentasi seluruh peserta pelatihan dan Tim KKN 01



Gambar 6. Kelompok peserta diklat dan anggota KKN 01 bidang Pendidikan

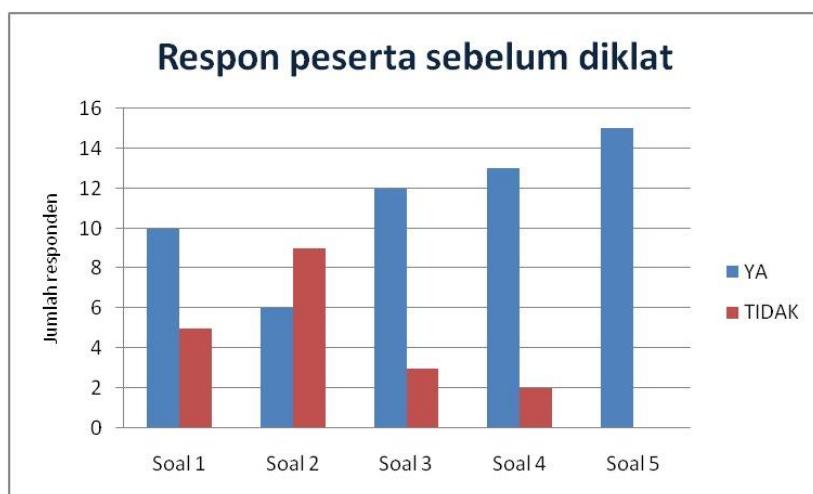
Hal ini dapat dilihat dari respon peserta selama proses pelatihan serta hasil angket yang diberikan kepada 15 peserta pelatihan di Desa Asemgede Ngusikan. Berikut diuraikan hasil angket 15 peserta pelatihan di Desa Asemgede Ngusikan pada tabel dan diagram dibawah ini:

Tabel 1. Angket respon peserta sebelum “Diklat Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Wordwal*”

No.	Pernyataan	Penilaian
-----	------------	-----------

		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda pernah membuat media pembelajaran sebelumnya?		
2.	Apakah Anda pernah mendengar tentang game edukasi Wordwall?		
3.	Apakah Anda memiliki motivasi untuk mengikuti pelatihan pembuatan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall?		
4.	Apakah Anda siap dalam menggunakan teknologi pada pembelajaran?		
5.	Apakah Anda akan menggunakan teknologi dalam pembelajaran setelah pelatihan?		

Adapun jawaban responden dari tabel tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Respon Peserta sebelum Diklat

Pada grafik di atas menunjukkan hasil respon peserta dalam pengisian pernyataan pada angket dari aspek pengetahuan peserta mengenai media pembelajaran *Wordwall*. Pada soal pertama, terdapat 10 responden yang pernah membuat media pembelajaran sebelumnya dan 5 responden lain belum pernah. Pada soal kedua, terdapat 6 responden yang pernah mendengar tentang Game Edukasi Wordwall dan 9 responden lainnya belum pernah. Pada Soal ketiga, terdapat 12 responden yang termotivasi untuk mengikuti pelatihan pembuatan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan 3 responden lainnya tidak termotivasi. Pada soal keempat, terdapat 13 responden yang siap menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan 2 responden lainnya belum siap. Pada soal kelima, terdapat 15 responden yang akan menggunakan teknologi dalam pembelajaran setelah pelatihan.



Gambar 8. Respon Peserta sebelum Diklat

Pada grafik di atas menunjukkan hasil respon peserta dalam pengisian pernyataan pada angket dari aspek pengetahuan peserta mengenai media pembelajaran *Wordwall*. Pada soal pertama, terdapat 15 merasa bahwa pelatihan pembuatan media evaluasi pembelajaran bermanfaat. Pada soal kedua, terdapat 15 responden yang akan menerapkan media *Wordwall* setelah pelatihan. Pada Soal ketiga, terdapat 13 responden yang merasa keterampilannya cukup untuk membuat media *Wordwall* setelah pelatihan dan 2 responden lainnya belum merasa memiliki keterampilan yang cukup. Pada soal keempat, terdapat 14 responden yang telah membuat media *Wordwall* setelah pelatihan dan 1 responden lainnya belum membuat. Pada soal kelima, terdapat 15 responden yang memiliki harapan baik setelah diadakannya pelatihan media *Wordwall*.

Berdasarkan tabel dan diagram hasil angket respon peserta diatas dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar peserta pelatihan pembuatan dan pengoperasian *minigames* menggunakan *website Wordwall* sangat puas dan tertarik dengan diklat pembuatan game dari *Wordwall* yang diselenggarakan oleh Tim KKN Kelompok 01 Desa Asemgede Ngusikan. Selain itu terlihat adanya antusias para guru untuk mengaplikasikan model evaluasi pembelajaran berbentuk game *Wordwall* kepada peserta didik untuk meningkatkan semangat dan daya ingat peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam penyusunan konsep materi evaluasi pembelajaran dan pemilihan variasi *template game* pada *Wordwall* akan dituangkan dalam akun *Wordwall* masing – masing. Sebagian besar para guru pun mulai memikirkan berbagai macam ide untuk mengaplikasikan *Wordwall* dan cara penggerjaan yang interaktif bagi siswa dan anak – anak nya yang sedang mengenyam pendidikan di KB Permata Iuir, TK Ar-rohmah dan SDN Asemgede Ngusikan. Dengan banyaknya respon positif dan keterbukaan berbagai pihak, khususnya para pendidik dalam proses evaluasi pembelajaran siswa, menjadikan kegiatan pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran berbentuk game online sebagai media evaluasi pembelajaran menggunakan *website Wordwall* sukses dengan penerapan maksimal berbagai pihak.

SIMPULAN

Diklat pembuatan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* telah berhasil dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengimplementasikan teknologi pendidikan yang inovatif. Melalui pelatihan ini, guru-guru diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi *Wordwall* untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran di kelas. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertema "Diklat Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Wordwall*" telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran di sekolah yang menjadi lokasi KKN. Beberapa poin penting yang dapat disimpulkan dari kegiatan ini adalah:

- Penerimaan Positif Terhadap Media *Wordwall*: Selama pelatihan, guru dan siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap media *Wordwall*. Mereka merasa bahwa game edukasi ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi meningkatkan keterlibatan siswa.
- Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar: Penggunaan game edukasi dalam evaluasi pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi siswa. Siswa yang sebelumnya kurang antusias dalam mengikuti pelajaran menjadi lebih aktif dan bersemangat saat belajar menggunakan media interaktif. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat mengubah cara siswa berinteraksi

dengan materi pelajaran.

- Peningkatan Pemahaman Materi: Melalui penggunaan game edukasi, siswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga berlatih dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih praktis. Ini membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan.
- Dukungan Terhadap Guru: Pelatihan yang diberikan kepada guru mengenai cara menggunakan Wordwall dan membuat media evaluasi berbasis game telah memperluas wawasan mereka dalam mengajar. Guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Andayani, Dyah Darma, Fhatiah Adiba, Andi Baso Kaswar, Gufran Darma Dirawan, Ridwansyah, and Marwan Eka Ramdhany. 2023. "Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi." *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1 (2): 106–11. <https://doi.org/10.61255/VOKATEKJPM.V1I2.109>.
- Bramianto Setiawan, Apri Irianto, Susi Hermin Rusminati. 2021. *DASAR-DASAR PENDIDIKAN: Kajian Teoritis Untuk Mahasiswa PGSD*. Banyumas: Pena Persada Redaksi.
- Cahyanto, Bagus, Sitti Dian Rahayu, Rhizma Nur Fitria, Pedja Rifki Azizi, Achmad Syuro Al Arobi, Masrukhin Masrukhin, Syifa Mutmainah, Novita Yulandra, Muhammad Arrozak, and Abd Malik. 2020. "Pendampingan Pembuatan Mural Sebagai Upaya Peningkatan Pendidikan Karakter." *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)* 1 (2): 73–78.
- Novyanti, Happy Indira Dewi, and Widia Winata. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Instruksional* 4 (1): 27–33.
- Pertiwi, Priskila Dwi. 2015. "Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peninggalan Sejarah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JPGSD* Volume 03.