*Vol 5 No.2 (2026) - Mei, pp 1568-1573* https://www.doi.org/10.59025/enz57x06

Jurnal Masyarakat Madani Indonesia
e-ISSN: 2829-6702
https://syadani.onlinelibrary.id/

# Penguatan Keterampilan Evaluasi Pembelajaran Guru melalui Edukasi Media Inovatif Wordwall di SMP Negeri 2 Banyuasin I

Astrid Sri Wahyuni Sumah[1], Marlina Ummas Genisa[2], Yetrie Octavury[3], Winda Fadhila Saputri[4]

[1]*Universitas Muhammadiyah Palembang*

**INFO ARTIKEL**

*Diserahkan 04/04/2026*
*Direvisi 17/04/2026*
*Diterima 26/04/2026*
*Diterbitkan 03/05/2026*

*Kata Kunci:*

*Evaluasi Hasil,*
*Evaluasi Pembelajaran Digital,*
*Keterampilan Guru,*
*Media Wordwall*

**ABSTRAK**

*Evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk mengambil keputusan sejauh mana tujuan program pembelajaran tercapai. Media evaluasi interaktif adalah alat penilaian pembelajaran digital yang menggabungkan elemen multimedia dan interaksi pengguna. Wordwall memiliki peran strategis sebagai media evaluasi interaktif yang mengubah penilaian hasil belajar dari sekadar tes kaku menjadi aktivitas yang menyenangkan (gamifikasi). Media Wordwall bukan sekadar situs penyedia kuis, melainkan alat bantu strategis bagi guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran tanpa harus menghabiskan banyak waktu persiapan. Akan tetapi, guru masih mengalami kesulitan dalam membangun desain permainan dari nol. Pemasukan materi (pertanyaan dan jawaban) pada templat yang diinginkan masih membingungkan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengevaluasi hasil pembelajaran melalui media aplikasi Wordwall. Metode kegiatan dilakukan secara partisipatif dengan observasi dan peran serta dalam kegiatan, serta wawancara dengan pihak-pihak yang memiliki hubungan dengan kegiatan pelatihan evaluasi hasil pembelajaran tersebut. Hasil kegiatan yang didapatkan adalah peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru terhadap pemanfaatan media Wordwall dalam proses evaluasi hasil pembelajaran. Hal ini diketahui dari peningkatan pemahaman guru setelah kegiatan sosialisasi berlangsung, dengan tanggapan salah seorang guru yang menyatakan kegiatan sosialisasi ini memiliki manfaat besar bagi para guru untuk mengenal media-media evaluasi pembelajaran berbasis digital yang mudah digunakan, misalnya media Wordwall.*

*Corresponding author email:*
*astrid.sumah@gmail.com*

*Copyright@ Author (2026). Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the CC BY SA license. All writings published in this journal are personal views of the author and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions.*

## 1. PENDAHULUAN

Penggunaan media evaluasi interaktif dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengolah hasil soal dan tugas siswa sekolah. Evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk mengambil keputusan sejauh mana tujuan program pembelajaran tercapai [1]. Evaluasi tidak hanya dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga untuk menilai proses pembelajaran yang dialami oleh guru dan siswa. Pemahaman baru yang lebih baik tentang bagaimana penggunaan media evaluasi interaktif dapat memengaruhi motivasi penilaian guru [2].

Media evaluasi interaktif adalah alat penilaian pembelajaran digital yang menggabungkan elemen multimedia (audio, video, simulasi) dan interaksi pengguna, seperti kuis, permainan, dan teka-teki, untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa [3]. Contoh meliputi *Quizizz*, *Kahoot, Wordwall*, dan *BookWidgets*, yang membuat evaluasi menjadi menyenangkan dan tidak menegangkan.

*Wordwall* adalah platform berbasis situs web yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif seperti kuis, permainan kata, dan aktivitas menarik lainnya bagi siswa [4]. Platform ini sering digunakan dalam model *Game Based Learning* untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar melalui elemen visual dan animasi [5].

*Wordwall* memiliki peran strategis sebagai media evaluasi interaktif yang mengubah penilaian hasil belajar dari sekadar tes kaku menjadi aktivitas yang menyenangkan (gamifikasi) [6]. *Wordwall* membantu guru mengukur tingkat pemahaman siswa secara lebih cepat melalui berbagai format kuis, seperti *match up*, *quiz*, atau *maze chase* [7]. Guru dapat langsung melihat sejauh mana siswa menguasai materi melalui fitur skor yang tersedia. Hasil evaluasi yang diperoleh melalui *Wordwall* menjadi bahan refleksi bagi guru untuk memperbaiki strategi pengajaran [8]. Jika hasil evaluasi menunjukkan ketidaktuntasan belajar yang tinggi, guru dapat menyesuaikan metode atau media pembelajaran selanjutnya.

Media *Wordwall* bukan sekadar situs penyedia kuis, melainkan alat bantu strategis bagi guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran tanpa harus menghabiskan banyak waktu persiapan [9]. Akan tetapi, guru masih mengalami kesulitan dalam membangun desain permainan dari nol. Pemasukan materi (pertanyaan dan jawaban) pada templat yang diinginkan masih membingungkan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengevaluasi hasil pembelajaran melalui media aplikasi *Wordwall*.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilakukan secara partisipatif dengan observasi dan peran serta dalam kegiatan, dilanjutkan dengan wawancara kepada pihak-pihak yang memiliki hubungan dengan kegiatan pelatihan evaluasi hasil pembelajaran tersebut. Subjek pada penelitian ini adalah guru sekolah di SMP Negeri 2 Banyuasin I, Sumatera Selatan. Jumlah guru yang ikut kegiatan ini berjumlah 20 orang. Kegiatan ini dilakukan pada pada bulan Januari 2026 bersamaan dengan kegiatan praktik berbagi baik.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui metode pelatihan dan praktik. Alur pelaksanaan kegiatannya dijabarkan dalam tiga tahapan, yakni persiapan (15 menit), pelaksanaan (20 menit), dan evaluasi (15 menit). Setelah kegiatan pelatihan dan praktik dilaksanakan, selanjutnya penyebaran kuesioner evaluasi kegiatan PKM kepada peserta pelatihan. Kuesioner ini menjadi instrumen bagi tim pelaksana untuk mengukur tingkat peningkatan pengetahuan dan kompetensi para guru setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Data diambil secara primer melalui observasi, wawancara, dan angket kepada peserta pelatihan. Data diolah secara narasi untuk menegaskan temuan yang diperoleh dan dihubungkan dalam suatu subteori pada komunikasi tingkatan kepercayaan diri. Analisis data dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan mengatalogikannya, dilanjutkan dengan mereduksi data yang terpilih menjadi aspek kajian dalam penelitian ini. Sebagaimana [10], [11] mengungkapkan, data kualitatif yang diolah sesuai dengan tujuan dan klasifikasi data yang dibangun di lapangan menyesuaikan dengan model kajian.

## 3. HASIL & PEMBAHASAN

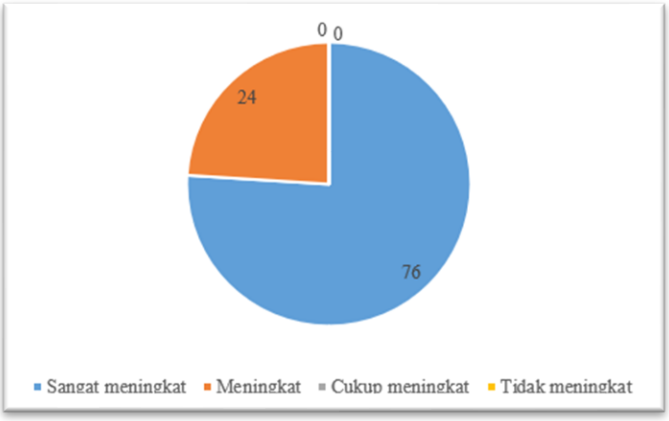
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengevaluasi hasil pembelajaran guru SMP Negeri 2 Banyuasin I melalui pelatihan penggunaan media aplikasi *wordwall.* Kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan teknis dalam mengelola soal dan tugas, tetapi juga pada pembentukan budaya akademik yang menghargai sumber rujukan bereputasi. Proses pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui dua tahapan utama: sosialisasi konsep literasi ilmiah dan pelatihan langsung penggunaan media *wordwall* (Gambar 1).



*Gambar 1. Sosialisasi konsep awal dan pelatihan penggunaan media wordwall.*

Dari hasil pelaksanaan kegiatan, ditemukan adanya perubahan signifikan pada perilaku dan keterampilan guru. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum mengenal perangkat media *wordwall* dan masih bergantung pada sumber tidak terverifikasi seperti blog dan Wikipedia. Setelah pelatihan, guru mampu menggunakan aplikasi tersebut untuk menyusun soal dan tugas. Peningkatan aspek teknis, kegiatan ini juga menimbulkan perubahan sikap positif terhadap proses akademik di lingkungan sekolah. Guru mulai menerapkan prinsip-prinsip *evidence-based learning* [12]. Perubahan ini mencerminkan transformasi sosial di lingkungan sekolah, di mana kegiatan literasi ilmiah mulai dipandang sebagai aktivitas menarik dan bergengsi. Perubahan perilaku seperti ini merupakan indikator kuat keberhasilan kegiatan pengabdian di bidang pendidikan karena menghasilkan dampak jangka panjang berupa peningkatan kualitas budaya belajar [13]. Dari sisi kelembagaan, kegiatan ini memberikan nilai tambah institusional bagi SMP Negeri 2 Banyuasin I karena memperkuat posisi sekolah sebagai pionir pembelajaran berbasis teknologi informasi. Dampak jangka panjangnya adalah munculnya inisiatif sekolah untuk mengintegrasikan pelatihan literasi digital ke dalam kurikulum muatan lokal. Hal ini selaras dengan kebijakan transformasi pendidikan digital yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Indikator keberhasilan kegiatan meliputi dua dimensi utama, yaitu: (1) peningkatan kemampuan teknis evaluasi hasil pembelajaran dan (2) perubahan sikap terhadap pentingnya media evaluasi digital. Berdasarkan Gambar 2, diketahui sebanyak 76% guru mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan evaluasi melalui aplikasi media *Wordwall* dan selebihnya hanya 24% yang cukup meningkat. Namun, kegiatan ini juga menghadapi beberapa tantangan pelaksanaan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan koneksi internet yang stabil di laboratorium sekolah. Selain itu, sebagian guru membutuhkan waktu adaptasi lebih lama untuk memahami istilah akademik dalam bahasa Inggris yang muncul di antarmuka aplikasi. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pengabdian melakukan modifikasi materi pelatihan dengan menyediakan panduan visual berbahasa Indonesia serta pendampingan intensif selama sesi praktik (Gambar 3). Adaptasi materi dan bahasa menjadi faktor penting dalam menjamin keberhasilan pelatihan berbasis teknologi di jenjang pendidikan dasar dan menengah [14], [15].




*Gambar 2. Grafik tingkat peningkatan pengetahuan dan keterampilan evaluasi guru*



*Gambar 3. Modifikasi panduan visual dan pendampingan intensif.*

Dari sisi keunggulan luaran, kegiatan ini menghasilkan model pelatihan yang interaktif dan inovatif dan berpotensi dikembangkan sebagai pelatihan evaluasi materi ajar digital untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka, terutama pada projek profil pelajar Pancasila bidang literasi digital. Kelemahannya, kegiatan masih terbatas pada satu sekolah dan belum melibatkan guru mata pelajaran lain secara lintas disiplin. Untuk pengembangan ke depan, program ini dapat diperluas ke tingkat kabupaten dengan pendekatan *training of trainers* (ToT), di mana guru-guru peserta pelatihan menjadi fasilitator bagi sekolah lain. Dari perspektif pendidikan jangka panjang, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa penguasaan perangkat digital seperti *wordwall* dapat menumbuhkan ekosistem akademik yang berkelanjutan di tingkat SMP. Hal ini sejalan dengan konsep *academic literacy empowerment* [13], [16] bahwa penguasaan literasi ilmiah sejak dini berperan dalam membangun karakter ilmiah yang kritis, etis, dan produktif di masa depan.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* berkontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan evaluasi hasil pembelajaran oleh guru yang menarik dan interaktif. Melalui perencanaan kegiatan yang baik serta keterlibatan guru, *wordwall* terbukti mampu membawa nuansa baru dalam evaluasi pembelajaran. Integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran memberikan alternatif evaluasi yang membantu guru menilai materi ajar dan tugas dengan cara yang berbeda dari evaluasi pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan media *wordwall* dapat menjadi salah satu strategi yang potensial untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam membantu evaluasi hasil pembelajaran pada era digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM UM Palembang atas pendanaan Hibah Internal 2025. Kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Banyuasin I, kami mengucapkan terima kasih atas dukungan fasilitasnya sehingga pengabdian masyarakat ini berjalan dengan baik

## DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Handayani, D. N. Huda, and S. P. Astuti. Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. J. Kabar Masy., vol. 1, no. 2, pp. 50-56, 2023.

[2] A. W. Kusumaningtyas and Y. Yuniawatika. Pengaruh Wordwall Game-Based Learning terhadap Higher Order Thinking Skils. Metodik Didaktik, vol. 20, no. 1, pp. 62–73, 2024, https://doi.org/10.17509/md.v20i1.69910

[3] U. H. Salsabila, I. S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, and S. Difany. Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. J. Ilm. Ilmu Terp. Univ. Jambi, vol. 4, no. 2, pp. 163-173, 2020.

[4] F. E. Tasia, N. Hamda, and H. I. Gunawan. Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Bagi Para Guru di SD Negeri Pabuaran 02 Kabupaten Bogor. J. Peng. Kep. Masy., vol. 2, No. 4, pp. 252–258, 2022.

[5] D. P. Utami. Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Solusi untuk Guru di Era Digital. J. Pend. Indonesia, vol. 9, No. 3, pp. 230-240, 2020.

[6] Z. Zaharah, M. Kirana, and F. Putri. Teknologi Pendidikan: Dampaknya terhadap Interaksi Guru dan Siswa di Kelas. J. Ilmu Pend., vol. 8, No. 4, pp. 320-330, 2020.

[7] I. R. Idrus, U. U. Mappe, Sunaniah, Mario, and B. Amsal. Peningkatan Ketahanan Keluarga melalui Pemanfaatan Teknologi dalam Produksi Abon Ikan Tuna Sinar Harapan Pulau Lae-Lae. J. Masy. Madani Indonesia, vol. 4, no. 3, pp. 296–306, 2025, doi: 10.59025/d3jkac27.

[8] R. B. Soemanto, Saelan, and S. T. Kurniawan. Penguatan Pengetahuan Tentang Pencegahan Malapraktik Melalui Pemahaman Kode Etik Keperawatan pada Mahasiswa Profesi Ners 21 Universitas Kusuma Husada Surakarta. J. Masy. Madani Indonesia, vol. 4, no. 3, pp. 284–289, 2025, doi: 10.59025/a7759r22.

[9] Ansori, H. Hendriana, S. M. Westhisi, N. Rukanda, and S. K. Alam, "Workshop Pembelajaran Inovatif untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur," Pendidikan Masyarkat dan Pengabdian, vol. 04, no. 1, pp. 57–66, 2024, doi: DOI:http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.4.1.57-66.2024.

[10] J. W. Creswell and J. D. Creswell, Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methodsapproaches. Sage publications, 2017.

[11] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. bandung: CV Alfabeta, 2017.

[12] M. Palennari, R. Rachmawaty, S. Saparuddin, A. R. Saleh, and A. Bin Jamaluddin, "Pelatihan Pembelajaran Inovatif Abad 21 Bagi Guru SMP Negeri 2 Galesong Utara," Jurnal IPMAS, vol. 3, no. 2, pp. 66–74, 2023, doi: 10.54065/ipmas.3.2.2023.272.

[13] H. Hamimah, L. Hilmi, A. U. Akmal, A. K. Kenedi, and A. Arwin, "Pelatihan Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Buku Cerita Elektronik Berbasis Etno-Sosial," Majalah Ilmiah UPI YPTK, vol. 29, no. 2, pp. 85–90, 2022, doi: https://doi.org/10.35134/jmi.v29i2.119.

[14] E. van Laar, A. J. A. M. van Deursen, J. A. G. M. van Dijk, and J. de Haan, "Determinants of 21st-century skills and 21st-century digital skills for workers: A systematic literature review," Sage Open, vol. 10, no. 1, 2020, doi: 10.1177/2158244019900176.

[15] N. M. Winursiti, R. Babang, and H. Uyun, "Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Abad 21: Menjawab Tantangan dan Kesenjangan," Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 9, no.

4, 2024.

[16] A. A. Kusumadinata, K. Khoulah, S. Z. Fauziah, and A. S. Wahyuni Sumah, "Membangun Konsepsi Literasi Digital Kepada Ikatan Remaja Masjid," J. Masy. Madani Indones., vol. 2, no. 3,pp. 193–200, Jul. 2023, doi: 10.59025/js.v2i3.102.