Jurnal Malikussaleh Mengabdi
Volume 4, Nomor 2, Oktober 2025, Halaman 431-437
e-ISSN: 2829-6141, URL: https://ojs.unimal.ac.id/jmm
DOI: https://doi.org/10. 29103/jmm.v4n2.24785

Transformasi Digital Evaluasi Pembelajaran: Implementasi *Wordwall* sebagai Media Interaktif Berbasis *Game-Based Learning* bagi Guru

Nurul Afni Sinaga[1*], Fitri Ayu Ningtiyas[2], Arlin Maya Sari[3] , Rifaatul Mahmuzah[4] , Togu Nadia[5] , Rahmadani[6]

[1,2,4,5,6] Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara
[3] Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara
[*]Email korespondesi: nurulsinaga@unimal.ac.id

ABSTRAK

Literasi digital merupakan keterampilan dasar dalam penggunaan dan produksi media digital, namun sangat disayangkan guru-guru di SMP Negeri 2 Dewantara jarang menggunakan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. Guru juga belum mengetahui bahwa ada banyak aplikasi pendukung media pembelajaran interaktif yang dapat diadaptasi untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar terutama belum tersedia akses belajar dan berlatih secara langsung perihal literasi digital dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif karena minimnya pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif. Tujuan dari pengabdian ini adalah Memberikan sosialisasi terkait pentingnya literasi digital di lingkungan sekolah dan memberikan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Wordwall* secara komperehensif sebagai solusi dari adaptasi dan pembiasaan literasi digital tersebut. Berdasarkan solusi tersebut, diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Wordwall* yang tepat guna untuk mendorong peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Adapun metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah *Participatory Rural Appraisal* (PRA). Tahapan kegiatan yang dilakukan pada pengabdian ini terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Hasil pengabdian ini berupa produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Wordwall* yang dapat meningkatkan kemampuan literasi digital guru. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital guru di SMP Negeri 2 Dewantara. Guru mampu memahami konsep serta mempraktikkan penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam merancang evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Respon peserta melalui angket penilaian menunjukkan apresiasi yang sangat tinggi, dengan rata-rata 87,5% berada pada kategori Sangat. Setiap aspek pelatihan, mulai dari materi, fasilitator, pendampingan, sarana, hingga manfaat yang diperoleh, dinilai positif dan sesuai dengan kebutuhan guru. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kompetensi digital guru dalam mengintegrasikan teknologi pada evaluasi pembelajaran, sehingga dapat dikategorikan sangat berhasil dan efektif.

Kata kunci: Literasi Digital, Evaluasi Pembelajaran, Media Pembelajaran Interaktif, *Wordwall*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga pada aspek evaluasi pembelajaran. Salah satu aplikasi yang semakin populer digunakan sebagai

media evaluasi adalah *Wordwall,* sebuah *platform* online yang memungkinkan guru membuat berbagai kuis dan permainan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Suparman (2020); Amanda (2021) dan Ayu & Moh (2022), penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Lebih lanjut, Nurhayati et al. (2021) dan Biby et al (2023) menegaskan bahwa aplikasi berbasis teknologi mampu membantu guru mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan siswa dengan lebih cepat serta memberikan umpan balik segera yang penting bagi efektivitas pembelajaran.

Meskipun manfaat *Wordwall* sudah jelas, penelitian Muliani (2021) dan Kusumaningrum et al. (2022) menunjukkan bahwa masih banyak guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi ini karena kurangnya pelatihan dan pengetahuan tentang teknologi. Hal ini juga tampak pada guru-guru SMP Negeri 2 Dewantara, Kabupaten Aceh Utara, yang berdasarkan observasi jarang menggunakan media digital dalam pembelajaran maupun evaluasi. Padahal, Kurikulum Merdeka yang mulai diimplementasikan sejak tahun 2022 menuntut guru memiliki literasi digital yang baik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi (Mahmuzah et al, 2022) dan (Sinaga & Ningtiyas, 2022). Kondisi ini menegaskan pentingnya pelatihan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media interaktif berbasis digital, khususnya melalui *Wordwall.*

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada guru mengenai pentingnya literasi digital dalam pembelajaran, serta melatih mereka menguasai penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis *game* yang interaktif dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini, guru didampingi dalam menyusun dan mengembangkan media evaluasi digital yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka (Nugraha, 2022) dan (Budiman, 2021).

State of the art dari pengabdian ini terletak pada pemanfaatan *Wordwall* sebagai media inovatif berbasis *game-based learning* yang dipadukan dengan strategi pendampingan langsung kepada guru. Hal ini sejalan dengan temuan Hidayat et al. (2023) dan Zonita & Nofrion (2024) yang menekankan pentingnya pelatihan berkelanjutan dan dukungan teknis untuk memastikan guru mampu memanfaatkan teknologi secara optimal. Melalui pendekatan ini, kegiatan pengabdian diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan guru dalam literasi digital, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa serta mendorong terciptanya budaya pembelajaran digital di sekolah.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Dewantara, Kabupaten Aceh Utara, selama dua hari, yaitu pada tanggal 20-21 Agustus 2025. Metode yang digunakan adalah *Participatory Rural Appraisal* (PRA), dimana guru sebagai mitra dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi (Muhsin, 2018). Mitra yang terlibat dalam kegiatan ini adalah guru SMP Negeri 2 Dewantara dengan jumlah peserta 20 orang, sementara pelaksanaan kegiatan dibantu oleh tim dosen dan dua orang mahasiswa yang bertugas sebagai fasilitator pendamping. Alat dan perangkat yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi laptop, LCD proyektor, koneksi internet, dan akun *Wordwall* yang digunakan untuk praktik pembuatan media pembelajaran interaktif. Selain itu, tim juga menyiapkan modul pelatihan berisi panduan penggunaan *Wordwall* yang dapat dipelajari secara mandiri oleh guru setelah kegiatan berakhir.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan agar solusi yang ditawarkan dapat berjalan efektif dan tepat sasaran. Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Tahap Perencanaan
   Pada tahap perencanaan, tim pengabdian melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kemampuan literasi digital guru SMP Negeri 2 Dewantara. Observasi ini penting sebagai dasar untuk mengetahui kondisi awal guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Selain itu, tim juga mengadakan diskusi bersama perwakilan guru guna merumuskan kebutuhan serta menentukan bentuk pelatihan yang sesuai. Diskusi ini memastikan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan guru di sekolah tersebut.
2. Tahap Persiapan
   Tahap persiapan difokuskan pada penyiapan seluruh aspek teknis dan administratif yang dibutuhkan untuk kelancaran pelatihan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penentuan jadwal kegiatan yang menyesuaikan dengan aktivitas guru di sekolah, pengurusan izin kepada pihak sekolah, serta penyediaan perangkat pendukung seperti ruang pelatihan, proyektor, modul, dan jaringan internet. Selain itu, tim juga menyusun rundown kegiatan dan menyiapkan materi pelatihan *Wordwall* agar proses pelatihan berjalan sistematis.
3. Tahap Pelaksanaan
   Pelaksanaan kegiatan terdiri atas dua bentuk kegiatan utama, yaitu pelatihan dan workshop. Pada sesi pelatihan, peserta diberikan materi mengenai pentingnya literasi digital serta penjelasan teknis tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Wordwall*. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan *workshop*, di mana guru secara langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Selama *workshop*, peserta didampingi oleh tim pengabdian dan mahasiswa untuk memastikan setiap guru mampu menghasilkan produk media interaktif yang siap digunakan di kelas.
4. Tahap Evaluasi
   Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur keberhasilan program serta manfaat yang dirasakan oleh peserta. Evaluasi dilaksanakan melalui angket penilaian yang diisi oleh guru peserta pelatihan untuk mengetahui tingkat kebermanfaatan, kepuasan, dan peningkatan pemahaman terhadap literasi digital. Selain itu, evaluasi juga mencakup penilaian terhadap produk media interaktif berbasis *Wordwall* yang dihasilkan guru sebagai indikator keberhasilan pelatihan. Dengan demikian, tahap evaluasi tidak hanya menilai proses, tetapi juga hasil konkret yang diperoleh guru setelah mengikuti kegiatan.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berlangsung di SMP Negeri 2 Dewantara dirancang melalui beberapa tahapan yang sistematis, mulai dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Setiap tahapan dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan lapangan dan melibatkan guru sebagai subjek utama, sehingga kegiatan benar-benar berorientasi pada solusi nyata terhadap tantangan pembelajaran di sekolah mitra.

Pada tahap perencanaan, hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun sebagian guru sudah terbiasa menggunakan perangkat digital dasar, namun pengalaman dalam mengintegrasikan media interaktif untuk evaluasi masih minim. Kondisi ini memperkuat urgensi pelatihan *Wordwall* sebagai media evaluasi yang mudah digunakan, interaktif, dan aplikatif. Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi intensif dengan pihak sekolah,

penentuan lokasi, penyusunan materi, serta penyediaan sarana pendukung sehingga kegiatan dapat berjalan lancar.

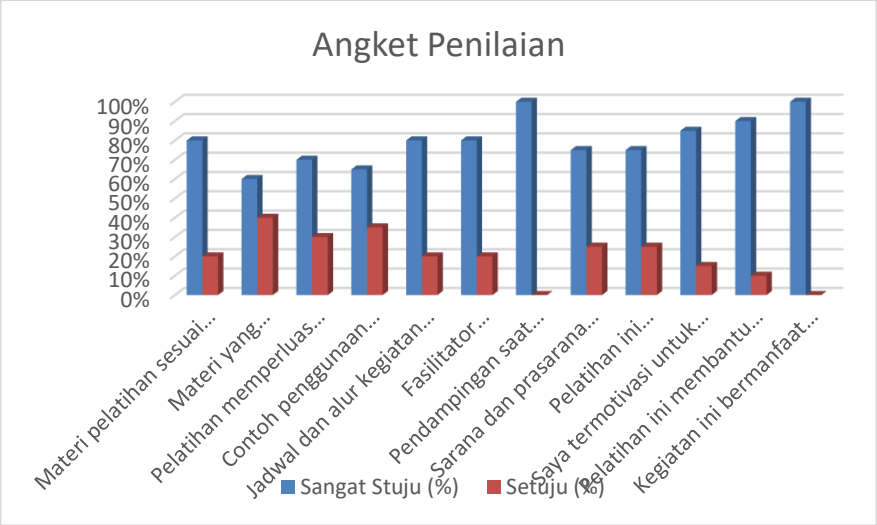
Tahap pelaksanaan terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu pelatihan dan workshop. Pada sesi pelatihan, guru diperkenalkan dengan literasi digital serta penggunaan aplikasi *Wordwall*, termasuk fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk evaluasi pembelajaran.

Gambar 1. Pelatihan *wordwall* kepada guru-guru

Sesi workshop kemudian memberikan kesempatan kepada guru untuk praktik langsung membuat media evaluasi berbasis *Wordwall* sesuai mata pelajaran masing-masing. Hasilnya, setiap guru berhasil menghasilkan minimal satu produk evaluasi digital yang siap diimplementasikan di kelas. Produk tersebut antara lain berupa kuis interaktif, permainan *matching pairs*, dan *quiz show* yang disesuaikan dengan materi ajar.

Gambar 2. *Workshop* dan pendampingan kegiatan *wordwall* kepada guru-guru

Evaluasi kegiatan menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan angket yang dibagikan, mayoritas peserta menyatakan bahwa pelatihan bermanfaat, relevan dengan kebutuhan, serta mampu meningkatkan keterampilan digital mereka.



Gambar 3. Hasil Angket Penilaian Peserta Pelatihan

Rata-rata penilaian kategori *sangat setuju* mencapai 85–90%, sementara sisanya menyatakan *setuju*. Hasil evaluasi angket menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan memperoleh apresiasi yang sangat tinggi dari peserta. Pada aspek pelaksanaan, mayoritas guru menilai sarana dan prasarana, pendampingan, fasilitator, serta jadwal kegiatan sudah sesuai dengan harapan dan kebutuhan. Aspek materi juga dinilai positif karena dianggap relevan, bermanfaat, dan mampu memperluas wawasan guru dalam memanfaatkan Wordwall. Sementara itu, pada aspek manfaat, hampir seluruh peserta menyatakan pelatihan ini membantu meningkatkan kemampuan, memotivasi untuk menerapkan hasil pelatihan, serta berkontribusi pada penguatan kompetensi digital guru. Secara keseluruhan, kegiatan ini dapat dikategorikan sangat berhasil dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan aplikatif. Lebih lanjut, sebagian guru sudah mulai mencoba menerapkan *Wordwall* di kelas, dan respon siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar serta partisipasi yang lebih aktif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan keterampilan guru, tetapi juga berpotensi menghasilkan dampak jangka panjang terhadap kualitas pembelajaran.

Kegiatan pengabdian ini memberikan pengaruh dan dampak yang signifikan bagi guru, sekolah, maupun kualitas pendidikan secara lebih luas. Pertama, dari sisi guru, pelatihan berhasil meningkatkan literasi digital mereka melalui pengalaman langsung dalam merancang instrumen evaluasi interaktif berbasis *Wordwall*. Guru menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi pendidikan untuk mendukung pembelajaran. Kedua, dari sisi proses pembelajaran, penggunaan *Wordwall* mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dampaknya, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan lebih mudah memahami materi yang disajikan. Evaluasi yang semula bersifat konvensional dapat ditransformasikan menjadi aktivitas yang lebih relevan dengan karakteristik generasi digital.

Ketiga, dari sisi sekolah, kegiatan ini memperkuat kapasitas lembaga dalam mengembangkan inovasi pendidikan. Kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi semakin meningkat, sehingga mendorong terbentuknya budaya inovasi dan kreativitas

dalam pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung juga mendukung peningkatan daya saing sekolah. Keempat, dari sisi mutu pendidikan, implementasi *Wordwall* mendukung pencapaian pembelajaran abad 21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Dengan meningkatnya keterampilan guru dalam mengelola evaluasi berbasis digital, kegiatan ini turut memperkuat kualitas pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Secara keseluruhan, hasil dan dampak kegiatan menunjukkan bahwa pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kompetensi digital guru sekaligus memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas evaluasi pembelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan ini berhasil dilaksanakan dengan baik dan memperoleh respon positif dari peserta. Pelatihan ini mampu meningkatkan literasi digital guru, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi *Wordwall* untuk mendukung evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek pelaksanaan, materi, dan manfaat pelatihan dinilai sangat memuaskan, serta memberikan dampak nyata berupa peningkatan keterampilan, motivasi, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi individu guru, tetapi juga turut berkontribusi pada penguatan kualitas pembelajaran di sekolah mitra.

Agar keberlanjutan program lebih terjamin, diperlukan pendampingan lanjutan bagi guru dalam penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* di kelas, sehingga hasil pelatihan dapat terus diimplementasikan secara konsisten. Selain itu, perlu dilakukan pengembangan pelatihan serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah peserta maupun variasi aplikasi digital yang digunakan. Sekolah juga disarankan mendukung dengan menyediakan fasilitas teknologi yang memadai serta mendorong terciptanya komunitas belajar guru berbasis teknologi agar inovasi pembelajaran dapat terus berkembang dan memberi dampak berkelanjutan terhadap mutu pendidikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Malikussaleh melalui dana PNBP UNIMAL Tahun 2025 yang telah mendukung pendanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Malikussaleh yang telah memberikan arahan dan fasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan. Penghargaan yang sebesar-besarnya ditujukan kepada pihak SMP Negeri 2 Dewantara yang telah menjadi mitra, khususnya kepala sekolah, guru, serta seluruh peserta pelatihan yang terlibat aktif dalam kegiatan. Tidak lupa, apresiasi juga diberikan kepada mahasiswa, tim pelaksana, serta semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Amanda, S. (2021). *Apa itu Literasi Digital, Prinsip Dasar, Manfaat, dan Contohnya*. Diambil kembali dari tirto.id: https://tirto.id/apa-itu-literasi-digital-prinsip-dasar-manfaat-dan-contohnya-gbhL

Ayu Rizki Septiana, & Moh. Hanafi. (2022). Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(3), 380–385. https://doi.org/10.56799/joongki.v1i3.832

Biby, S. dkk. (2023). Sosialisasi Literasi Digital pada Masyarakat Gampong Murong-Aceh Utara. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 3(2), 90-94. https://doi.org/10.1234/jsmd.v3i2.69

Budiman, I.A. dkk. (2021). Pentingnya Media Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

Hidayat, A., Sari, N., & Anggraini, D. (2023). Pentingnya Pelatihan Berkelanjutan bagi Guru dalam Menggunakan Teknologi Pembelajaran. Jurnal Manajemen Pendidikan, 17(1), 89-100.

Kusumaningrum, A., Putri, E., & Rahayu, T. (2022). Kendala dan Solusi dalam Penggunaan Aplikasi *Wordwall* oleh Guru Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 14(3), 200-210.

Mahmuzah, dkk. (2022). Improving Mathematical Reasoning Ability Students Through Strategy Learning Genius. *SERAMBI ILMU: Journal of Scientific Information and Educational Creativity*, 23(1), 90-98

Muhsin, A. (2018). Participatory Rural Appraisal (PRA) for Corporate Social Responsibility (CSR). Deepublish.

Muliani, A. dkk. (2021). Pentingnya Peran Literasi Digital bagi Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0 untuk Kemajuan Indonesia. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 87-92. https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/view/61/58

Nugraha, T.S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum,* 19(2), 251-262.

Nurhayati, R., Kusuma, D., & Wahyuni, S. (2021). Implementasi Aplikasi Berbasis Teknologi dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45-56.

Sinaga, N.A., & Ningtiyas, F.A. (2022). Implementasi Cooperative Learning Tipe STAD untuk Meningkatkan Sikap Matematika Siswa. *FRAKTAL: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 16-24.

Suparman. (2020). Penggunaan Teknologi dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 123-134.

Zonita, C. A., & Nofrion, N. (2024). Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X diSMA Negeri 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 5300–5305. https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13211