

**Peningkatan Kompetensi Calon Guru Matematika Melalui Penerapan Penilaian dengan Media Wordwall**

Dwi Kurniati<sup>1</sup>, Harfin Lanya<sup>2</sup>

<sup>1)</sup> MTs Mambaul Ulum Bata-Bata 1

Article history

Received : 06-04-2024

Revised : 10-04-2024

Accepted : 20-04-2024

\* dwikurniati25@gmail.com

**Abstrak**

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi calon guru matematika melalui penerapan media Wordwall dalam penilaian kelas. Kegiatan ini merupakan bagian dari program Praktisi Mengajar di Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Madura. Metode pelatihan yang digunakan adalah demonstrasi langsung, yang melibatkan pengenalan teori, praktik pengembangan soal, dan implementasi penilaian berbasis Wordwall di SMP Syekh Abdurrahman Rabah Pamekasan. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kompetensi mahasiswa, terutama dalam merancang penilaian interaktif yang berbasis teknologi. Mahasiswa juga mampu mengaplikasikan media ini secara efektif di kelas, yang tercermin dari tingginya tingkat keaktifan dan motivasi siswa selama penilaian berbasis Wordwall berlangsung. Selain itu, respons guru dan siswa terhadap penggunaan Wordwall sangat positif, memperkuat efektivitas media ini dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Program ini membuktikan bahwa integrasi teknologi seperti Wordwall dapat menjadi inovasi yang relevan dalam mengembangkan keterampilan calon guru untuk menghadapi tantangan pendidikan modern.

**Kata Kunci:** kompetensi guru, media Wordwall, penilaian kelas, teknologi pendidikan, pembelajaran interaktif.

**Abstract**

*This training aims to enhance the competencies of prospective mathematics teachers through the application of Wordwall as a classroom assessment tool. This activity is part of the Practitioners Teaching Program in the Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Madura. The training method used was direct demonstration, encompassing theoretical introduction, practice in question development, and the implementation of Wordwall-based assessments at SMP Syekh Abdurrahman Rabah Pamekasan. The results showed a significant improvement in students' competencies, particularly in designing interactive, technology-based assessments. Students effectively applied this media in classrooms, as reflected in the high level of student engagement and motivation during Wordwall-based assessments. Furthermore, the responses from teachers and students toward using Wordwall were overwhelmingly positive, reinforcing its effectiveness in supporting 21st-century learning. This program demonstrates that technological integration such as Wordwall can be a relevant innovation in equipping prospective teachers with the skills needed to face modern educational challenges.*

**Keywords:** *teacher competence, Wordwall media, classroom assessment, educational technology, interactive learning.*

© 2024 Some rights reserved

---

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal metode pembelajaran dan penilaian. Dalam pembelajaran matematika, keberadaan media digital semakin diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas proses belajar. Salah satu inovasi teknologi yang saat ini berkembang adalah Wordwall, sebuah platform pembelajaran interaktif yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Menurut Ristiana dan Dahlan (2021), media berbasis teknologi seperti Wordwall dapat mendorong motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit, seperti matematika.

Penggunaan Wordwall sebagai alat penilaian menawarkan kemudahan dalam merancang evaluasi berbasis gamifikasi, di mana siswa dapat terlibat dalam aktivitas belajar melalui permainan edukatif. Huang dan Hew (2020) menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan perhatian siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dalam konteks pembelajaran matematika, hal ini sangat relevan karena membantu mengurangi kecemasan siswa terhadap penilaian. Dengan kata lain, Wordwall bukan hanya alat penilaian, tetapi juga sarana untuk mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif.

Bagi calon guru matematika, menguasai teknologi seperti Wordwall menjadi kompetensi yang esensial. Djamarah dan Zain (2020) menekankan bahwa guru masa kini tidak hanya dituntut untuk memahami konten, tetapi juga

mampu mengintegrasikan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Sebagai bagian dari program pengabdian di Universitas Madura, pelatihan ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis dalam menggunakan Wordwall untuk penilaian kelas.

Program ini juga dirancang untuk memperkuat keterampilan pedagogis mahasiswa melalui pendekatan berbasis praktik. Menurut Kristanto (2020), pelatihan yang memadukan teori dan praktik membantu peserta memahami konsep secara holistik. Dengan metode demonstrasi, peserta dapat mempelajari langsung cara menggunakan Wordwall serta mengimplementasikannya dalam konteks nyata.

Lebih dari itu, pelatihan ini memberikan peluang kepada mahasiswa untuk merasakan pengalaman langsung mengajar di lapangan. Mahasiswa tidak hanya belajar menggunakan Wordwall, tetapi juga mempraktikkan penilaian tersebut di SMP Syekh Abdurrahman Rabah Pamekasan. Tahap ini memungkinkan mereka untuk memahami respons siswa terhadap media baru, mengevaluasi efektivitasnya, dan mengembangkan keterampilan reflektif sebagai calon pendidik.

Wordwall memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung penggunaannya sebagai alat evaluasi. Selain mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, media ini juga memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang berbagai jenis soal sesuai kebutuhan pembelajaran. Epriliyanti (2022) menyebutkan bahwa Wordwall membantu mempermudah guru dalam memantau kemajuan belajar siswa secara real-time. Oleh karena itu, pelatihan ini

diharapkan dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam merancang dan melaksanakan penilaian berbasis teknologi.

Melalui kegiatan ini, diharapkan calon guru matematika dapat mengembangkan keterampilan profesional yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Pelatihan ini juga menjadi model pengembangan kompetensi guru di masa depan, di mana teknologi akan terus menjadi elemen penting dalam mendukung pembelajaran.

### **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelatihan yang digunakan adalah demonstrasi, yang memungkinkan peserta belajar melalui observasi langsung dan praktik. Djamarah dan Zain (2020) mengungkapkan bahwa metode demonstrasi sangat efektif dalam pembelajaran keterampilan praktis karena melibatkan aspek visual, kinestetik, dan interaktif. Pelatihan ini terdiri dari lima tahap utama yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif.

Tahap pertama adalah pengenalan teori, di mana peserta diberikan pemahaman dasar tentang konsep penilaian berbasis teknologi. Materi ini mencakup pengantar tentang gamifikasi, manfaatnya dalam pembelajaran, dan cara Wordwall mendukung proses tersebut. Menurut Kristanto (2020), pemahaman teori adalah langkah awal yang penting sebelum mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran.



**Gambar1. Pengenalan wordwall kepada mahasiswa**

Tahap kedua adalah demonstrasi penggunaan Wordwall. Peserta diajarkan cara membuat kuis, memilih jenis aktivitas interaktif, dan menyesuaikannya dengan kebutuhan penilaian kelas. Huang dan Hew (2020) menyebutkan bahwa demonstrasi langsung memungkinkan peserta mempelajari fitur-fitur teknologi secara lebih mendalam.

Tahap ketiga melibatkan praktik pengembangan soal evaluasi berbasis Wordwall. Mahasiswa diminta untuk merancang soal sesuai dengan materi matematika yang relevan, seperti aljabar atau geometri. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan teknis tetapi juga mendorong kreativitas dalam merancang penilaian yang menarik (Epriliyanti, 2022).

Tahap keempat adalah implementasi, di mana mahasiswa menerapkan penilaian berbasis Wordwall di SMP Syekh Abdurrahman Rabah Pamekasan. Praktik lapangan ini memungkinkan mahasiswa untuk menguji efektivitas media dalam situasi nyata dan memahami respons siswa terhadap pendekatan baru. Wirawan dan Yulian (2018) mencatat bahwa praktik di lapangan membantu calon guru memahami tantangan dan peluang dalam pengajaran berbasis teknologi.



**Gambar2. Penerapan wordwall di sekolah**

Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi. Peserta diminta untuk merefleksikan

pengalaman mereka selama pelatihan dan memberikan umpan balik tentang manfaat serta kendala yang mereka hadapi. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelatihan sekaligus membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan evaluatif.

## PEMBAHASAN

Pelatihan penggunaan Wordwall sebagai media penilaian berhasil meningkatkan kompetensi calon guru matematika, khususnya dalam memahami dan mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran. Pada tahap awal pelatihan, mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap konsep penilaian berbasis teknologi. Mereka mengakui bahwa Wordwall menawarkan pendekatan baru yang tidak hanya memudahkan penilaian tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebagaimana disebutkan oleh Djamarah dan Zain (2020), teknologi yang mendukung partisipasi aktif siswa dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran.

Pada sesi pengenalan teori, mahasiswa diberikan pemahaman tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran abad ke-21. Materi yang disampaikan mencakup konsep dasar gamifikasi, manfaatnya dalam pendidikan, serta bagaimana Wordwall mendukung proses tersebut. Huang dan Hew (2020) menjelaskan bahwa gamifikasi dapat mengurangi kebosanan siswa, meningkatkan perhatian, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Mahasiswa mulai memahami bahwa media seperti Wordwall tidak hanya mempermudah tugas guru, tetapi juga memperkaya proses belajar-mengajar.

Tahap demonstrasi memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa tentang cara menggunakan fitur-fitur Wordwall.

Dalam sesi ini, mahasiswa diajarkan membuat kuis interaktif, memilih tipe permainan, dan mengatur parameter yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses ini memperlihatkan bahwa Wordwall memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam mendukung berbagai jenis evaluasi. Epriliyanti (2022) mencatat bahwa media digital seperti Wordwall membantu guru mengatur evaluasi secara efisien dan menarik. Para peserta pelatihan merasa percaya diri untuk menggunakan platform ini dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tahap praktik pengembangan soal menjadi salah satu sesi paling menarik dalam pelatihan ini. Mahasiswa diminta untuk membuat soal berbasis Wordwall dengan materi matematika tertentu, seperti aljabar dan geometri. Proses ini melatih kreativitas mahasiswa dalam merancang penilaian yang interaktif dan relevan. Selain itu, mereka juga diajak untuk mengeksplorasi bagaimana soal yang dirancang dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Wirawan dan Yulian (2018), yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam penilaian harus mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa.

Implementasi di SMP Syekh Abdurrahman Rabah Pamekasan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menguji efektivitas Wordwall dalam konteks nyata. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti penilaian berbasis Wordwall. Mereka merasa lebih termotivasi karena format kuis yang menyerupai permainan. Sebagaimana disebutkan oleh Kristanto (2020), pembelajaran berbasis teknologi yang menarik secara visual dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Mahasiswa juga melaporkan bahwa Wordwall membantu mereka memahami

bagaimana teknologi dapat memengaruhi keterlibatan siswa secara langsung.

Respons positif siswa terhadap Wordwall memberikan gambaran nyata tentang potensi media ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa merasa bahwa penilaian berbasis Wordwall tidak hanya membantu mereka memahami materi lebih baik tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, siswa merasa lebih percaya diri dalam menghadapi penilaian karena formatnya yang bersifat non-tradisional dan menarik. Hal ini menguatkan temuan Huang dan Hew (2020) mengenai dampak positif gamifikasi pada pembelajaran.

Dari sisi mahasiswa, pengalaman ini memberikan wawasan berharga tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Mereka menyadari bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan bergantung pada kemampuan guru untuk merancang aktivitas pembelajaran yang relevan dan menarik. Menurut Djamarah dan Zain (2020), guru masa kini harus memiliki keterampilan teknologi yang baik untuk menghadapi kebutuhan pembelajaran di era digital. Dengan pengalaman praktik ini, mahasiswa lebih percaya diri dalam memanfaatkan Wordwall untuk kebutuhan pengajaran di masa depan.

Evaluasi terhadap hasil pelatihan menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan kompetensi signifikan, baik dari sisi pemahaman konsep maupun keterampilan teknis. Mereka mampu merancang soal berbasis Wordwall secara mandiri, memahami bagaimana media ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, dan mengevaluasi efektivitasnya. Proses refleksi juga membantu mereka mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dalam desain penilaian. Hal ini

sejalan dengan pendapat Wirawan dan Yulian (2018) bahwa refleksi adalah langkah penting dalam pengembangan profesionalisme guru.

Kegiatan ini juga memberikan manfaat langsung bagi SMP mitra, di mana guru dan siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran berbasis teknologi. Guru di sekolah mitra mengakui bahwa Wordwall adalah alat yang mudah digunakan dan efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Selain itu, mereka merasa termotivasi untuk mengintegrasikan teknologi serupa dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Kolaborasi antara universitas dan sekolah ini menjadi model pengembangan pendidikan yang saling menguntungkan.

Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa Wordwall adalah media yang efektif untuk mendukung pembelajaran matematika di era digital. Mahasiswa tidak hanya memperoleh keterampilan baru tetapi juga memahami pentingnya inovasi dalam pendidikan. Dengan pengalaman ini, calon guru matematika diharapkan mampu menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 dengan lebih adaptif dan kreatif. Pelatihan ini menjadi langkah awal yang penting dalam menciptakan generasi pendidik yang kompeten dan inovatif.

## **KESIMPULAN**

Pelatihan penggunaan Wordwall sebagai media penilaian memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi calon guru matematika. Mahasiswa tidak hanya memahami teori di balik penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga menguasai keterampilan teknis dan pedagogis yang relevan. Implementasi di lapangan memperlihatkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Program ini menjadi model pengembangan profesionalisme guru yang adaptif terhadap kebutuhan era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Epriliyanti, L. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Huang, R., Ritzhaupt, A. D., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., Valle, N., ... & Li, J. (2020). The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1875-1901.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279–291. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Rasilah, R., Dahlan, J. A., & Sudirman, S. (2021). Technological, Pedagogical and Content Knowledge untuk Guru Matematika di Era Digital: Literature Review. *Gema Wiralodra*, 12(1), 84-94. doi: <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v12i1.165>
- Wirawan, Y. M., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 329-335. Doi: <http://dx.doi.org/10.24042/djm.v1i3.2964>