



Pelatihan Permainan *Wordwall Quiz* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Evaluasi Pembelajaran pada Pelajar SMA

Dian Sukmawati Sudrajat^{1,*}, Nur Fatikhatul Jannah¹, Fiantika Mutia Rahma¹, Fatkhatur Naela¹, Imam Prayogo Pujiono¹

¹Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Pekalongan, Indonesia

Article Information

Article History:

Submit: 21 Desember 2025

Revision: 23 Desember 2025

Accepted: 09 Januari 2026

Published: 30 Januari 2026

Keywords

Wordwall; Learning Evaluation; Training; Student Motivation; Digital Learning

Correspondence

E-mail: fatkhatunnaela@gmail.com*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelatihan penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media evaluasi berbasis *game* pada siswa SMAN 1 Kedungwuni serta mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek sebanyak 33 siswa. Data diperoleh melalui observasi, *pre-test*, *post-test*, dan dokumentasi kegiatan pelatihan. Pelatihan dimulai dari pengenalan *Wordwall*, demonstrasi penggunaan, pendampingan praktik, hingga siswa mencoba membuat serta memainkan kuis digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum pelatihan sebagian besar siswa belum familiar dengan *Wordwall*. Setelah mengikuti kegiatan, pemahaman siswa meningkat, terlihat dari hasil *post-test* dan kemampuan mereka menggunakan berbagai template *Wordwall*. Siswa juga menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang lebih tinggi selama evaluasi berbasis *game*. Dengan demikian, *Wordwall* terbukti efektif membantu meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

Abstract

This study aims to describe the training process for students at SMAN 1 Kedungwuni in using the Wordwall application as a game-based evaluation tool and to determine its impact on their understanding and motivation to learn. This study used a descriptive qualitative method with 33 students. Data were obtained through observation, pre-tests, post-tests, and documentation of the training activities. The training began with an introduction to Wordwall, followed by demonstrations of its use, practical guidance, and students attempting to create and play digital quizzes. The results showed that before the training, most students were unfamiliar with Wordwall. After participating in the training, students' understanding improved, as evidenced by the post-test results and their ability to use various Wordwall templates. Students also demonstrated greater engagement and enthusiasm during the game-based evaluation. Thus, Wordwall proved effective in increasing students' understanding and interest in participating in learning evaluations.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi guna mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran serta menilai

efektivitas proses belajar mengajar. Evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan umpan balik bagi guru dalam memperbaiki strategi, metode, dan kegiatan pembelajaran, Phafiandita dkk. (2022). Selain itu, evaluasi dipahami sebagai rangkaian langkah terencana yang mencakup penentuan tujuan, penyusunan instrumen, pengumpulan data, hingga penafsiran hasil sebagai dasar pengambilan keputusan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan, Fitria dkk. (2024). Lebih jauh, evaluasi berperan penting dalam menilai tingkat pemahaman siswa, karena melalui proses ini guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai konsep, menemukan materi yang belum dipahami, serta mengidentifikasi berbagai kesulitan belajar yang dialami peserta didik, Sari dkk. (2025). Namun demikian, praktik evaluasi konvensional sering menimbulkan kejenuhan karena pendekatannya yang kaku dan minim interaksi, sehingga kurang mampu mendorong partisipasi aktif maupun motivasi belajar siswa, Sunaryo dkk. (2022). Pendekatan konvensional juga dinilai kurang adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran modern, sehingga proses evaluasi yang dilakukan tidak memberikan pengalaman belajar yang menarik maupun bermakna bagi peserta didik, Hotimah dkk. (2022).

Begitu mudahnya memperoleh sumber belajar berbasis teknologi di era digital sekarang, hal tersebut bermanfaat agar siswa tidak mudah bosan dalam belajar. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *wordwall*, Ma'wa (2024). *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai alat bantu belajar, sumber belajar, atau media evaluasi yang menarik. Keunggulan aplikasi ini adalah banyaknya template yang mudah diakses oleh banyak orang, tanpa adanya batasan jenjang pendidikan, Rinov dkk. (2023). Media *wordwall* adalah situs web menarik yang memungkinkan siswa belajar sambil bersenang-senang, karena aplikasi ini memiliki banyak fitur, seperti permainan dan kuis, Sinaga & Soesanto (2022).

Wordwall menampilkan kumpulan kata-kata yang disusun secara metodis untuk memberikan tampilan istilah-istilah yang diperlukan untuk menyusun kalimat, Arsini dkk. (2022). *Wordwall* telah digunakan cukup lama. Ketika siswa melakukan pembelajaran tatap muka dengan menggunakan media *wordwall*, maka kata-kata yang ditampilkan pada *wordwall* akan mudah dibaca dan diingatnya, Monita & Sihombing, (2015). Hal ini sama seperti ketika digunakan dalam kelas tradisional, satu-satunya perbedaan adalah *wordwall* versi modern menggunakan teknologi yang lebih maju. *Wordwall* adalah situs web hiburan edukatif yang menawarkan berbagai permainan pengembangan kosa kata, yang dapat dimainkan secara interaktif atau individu, Hasram dkk. (2021).

Pelatihan sangat diperlukan agar siswa terbiasa menggunakan media evaluasi berbasis *game* seperti *Wordwall*. Banyak siswa yang pada awalnya masih canggung atau bingung dengan format digital, sehingga pelatihan membantu mereka memahami alur kuis, cara menjawab, serta teknis penggunaan platform. Dengan pelatihan yang terarah, siswa dapat mengikuti evaluasi dengan lebih percaya diri dan tanpa hambatan teknis. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari (2021) yang menyatakan bahwa pelatihan media digital mampu meningkatkan kesiapan dan keterampilan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, Mahmudi & Ananda (2020) menjelaskan bahwa penggunaan kuis digital memerlukan pembiasaan agar proses evaluasi benar-benar mengukur kemampuan siswa, bukan terhambat oleh ketidakterbiasaan mereka dengan teknologi.

Pelatihan *Wordwall* tidak hanya membuat siswa mahir secara teknis, tetapi juga membantu mereka memahami materi melalui pendekatan *game-based learning*. Kuis interaktif dapat memperkuat memori, meningkatkan fokus, dan membuat siswa lebih aktif. Dengan pelatihan, siswa dapat memanfaatkan kuis sebagai sarana belajar ulang (*review*), bukan sekadar sebagai tes. Menurut Nugraha (2022), aktivitas kuis berbasis *game* meningkatkan retensi materi karena sifatnya yang kompetitif dan menyenangkan. Sementara Putri & Wicaksono (2020) menemukan bahwa media *Wordwall* efektif membantu siswa memahami konsep melalui latihan yang interaktif, sehingga cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Aini dan Rulviana (2021) melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPS siswa melalui media *game* interaktif *Wordwall*, dengan melibatkan enam siswa kelas V SDN Ngaglik 2 selama tiga siklus. Hasil observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa pada setiap siklus, khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Sejalan dengan temuan tersebut. Pamungkas dkk. (2021) mengembangkan media pembelajaran interaktif *Wordwall* menggunakan model ADDIE dan mengujikannya pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih; hasilnya menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki tingkat keefektifan sebesar 84,83%, lebih tinggi dibandingkan penggunaan PowerPoint yang hanya mencapai 75,2%. Kedua penelitian ini sama-sama menegaskan bahwa *Wordwall* sebagai media interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar, sejauh ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan media tersebut di SMAN 1 Kedungwuni. Berdasarkan celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pelatihan penggunaan *Wordwall Quiz* sebagai media evaluasi berbasis *game* bagi siswa di SMAN 1 Kedungwuni. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelatihan tersebut mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan *Wordwall*. Penelitian ini selanjutnya menganalisis pengaruh penggunaan *Wordwall Quiz* terhadap motivasi, keterlibatan, dan sikap siswa dalam menghadapi proses evaluasi pembelajaran, sehingga diperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas media digital tersebut dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran di tingkat SMA.

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak, yaitu: 1) bagi siswa, penelitian ini membantu mereka memahami penggunaan media evaluasi digital serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses evaluasi; 2) bagi guru, penelitian ini menyediakan alternatif media evaluasi yang menarik, mudah digunakan, dan efisien karena hasil penilaian dapat diperoleh secara otomatis; dan 3) bagi sekolah, penelitian ini menjadi contoh implementasi inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendorong peningkatan kualitas proses pembelajaran serta evaluasinya secara keseluruhan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci proses pelatihan penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi berbasis *game* di SMAN 1 Kedungwuni. Metode deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemaparan aktivitas, respons, pemahaman, dan pengalaman siswa selama mengikuti pelatihan, bukan pada perhitungan statistik ataupun uji hipotesis. Dalam pendekatan ini, peneliti berperan langsung dalam kegiatan pelatihan dan melakukan pengamatan terhadap setiap tahapan yang berlangsung untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan observasi awal yang dilakukan peneliti untuk mengetahui sejauh mana siswa mengenal aplikasi *Wordwall* dan kesiapan mereka dalam menggunakan media digital. Observasi ini juga mencakup pengamatan situasi kelas, fasilitas yang digunakan, serta kesulitan-kesulitan yang mungkin muncul selama pelatihan. Setelah memperoleh gambaran umum, peneliti melanjutkan kegiatan dengan pengenalan aplikasi *Wordwall*, dimana siswa diberi penjelasan mengenai pengertian, fungsi, dan manfaat *Wordwall*. Pada tahap ini, peneliti juga menunjukkan berbagai template yang tersedia dalam aplikasi, seperti *Quiz*, *Random Wheel*, dan *Match Up*, agar siswa memahami ragam bentuk evaluasi digital yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Tahap berikutnya adalah demonstrasi penggunaan aplikasi *Wordwall*. Peneliti

memperagakan langkah-langkah login, membuat akun, memilih template, menambahkan pertanyaan, mengatur tampilan kuis, hingga membagikan link kuis kepada siswa. Proses demonstrasi ini dilakukan secara perlahan agar siswa dapat mengikuti setiap instruksi dengan baik. Setelah itu, siswa diberi kesempatan untuk mencoba langsung menggunakan *Wordwall*. Mereka membuat soal sederhana, memainkan kuis yang telah disediakan, dan mencoba fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi. Selama tahap praktik berlangsung, peneliti mendampingi siswa secara langsung, memberikan arahan, serta membantu siswa yang mengalami kendala teknis seperti gagal login, kesulitan memilih template, atau belum memahami cara melihat hasil skor.

Untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa, peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum pelatihan dimulai untuk mengukur sejauh mana pengetahuan awal siswa terkait penggunaan *Wordwall*. Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, peneliti memberikan *post-test* yang berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana mengenai penggunaan *Wordwall*, manfaatnya, dan pengalaman siswa setelah mengikuti kuis digital. Hasil *pre-test* dan *post-test* ini kemudian dibandingkan untuk melihat peningkatan pemahaman siswa, sekaligus menjadi data pendukung dalam analisis penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, instrumen *pre-test-post-test*, serta dokumentasi foto selama pelatihan berlangsung. Observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa, tingkat keterlibatan, respons terhadap permainan, serta hambatan yang mereka alami. Sementara itu, dokumentasi foto berfungsi sebagai bukti visual bahwa siswa benar-benar mengikuti kegiatan dari tahap pengenalan hingga pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan *Wordwall*. Seluruh data yang diperoleh melalui berbagai teknik tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif melalui tiga tahap utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Melalui metode penelitian ini, peneliti dapat menggambarkan secara detail bagaimana pelatihan *Wordwall* dilaksanakan, bagaimana respons dan pemahaman siswa selama kegiatan berlangsung, serta bagaimana media digital ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, metode penelitian deskriptif kualitatif dianggap paling tepat untuk menjawab tujuan penelitian dan memberikan gambaran mendalam mengenai efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi di SMAN 1 Kedungwuni.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian ini disusun berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan pelatihan permainan *Wordwall Quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada siswa SMAN 1 Kedungwuni. Data penelitian diperoleh melalui observasi kegiatan, dokumentasi, serta hasil *pre-test* dan *post-test* yang diikuti oleh 33 siswa. *Pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan *Wordwall*.

Pelaksanaan pelatihan *Wordwall* diawali dengan pengenalan konsep dasar, fungsi, dan manfaat *Wordwall*. Siswa diperkenalkan bahwa *Wordwall* merupakan platform evaluasi pembelajaran digital berbasis permainan yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam belajar. Selanjutnya, siswa dikenalkan pada berbagai template permainan seperti *Quiz*, *Random Wheel*, dan *Match Up*, serta diberi kesempatan untuk praktik langsung membuat dan mengikuti kuis. Aktivitas ini didokumentasikan dalam bentuk foto dan catatan observasi (Gambar 1-3).

Hasil penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*. Data *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum familiar dengan *Wordwall*, terlihat dari jawaban yang menunjukkan mereka belum pernah melihat maupun menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran sebelumnya. Data lengkap *pre-test* dan *post-test* ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Pemahaman *Wordwall* Siswa (n = 33)

No	Indikator Pemahaman	<i>Pre-test</i> (S+SS)	<i>Post-test</i> (S+SS)
1.	Mengetahui pengertian <i>Wordwall</i>	28	33
2.	Pernah melihat <i>Wordwall</i> digunakan dalam pembelajaran	0	33
3.	Mengetahui <i>Wordwall</i> sebagai media kuis interaktif	24	29
4.	Mampu mengikuti kuis <i>Wordwall</i> tanpa kesulitan	25	27
5.	Menilai <i>Wordwall</i> menarik digunakan dalam evaluasi	31	30
6.	Mengetahui hasil nilai <i>Wordwall</i> muncul secara otomatis	19	30

Sumber: Data Penelitian (2025)

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa pada seluruh indikator setelah mengikuti pelatihan *Wordwall*. Persentase siswa yang memilih setuju (S) dan sangat setuju (SS) dihitung dari jumlah siswa yang memilih S + SS dibagi total 33 siswa. pembahasan dapat disajikan dalam satu bagian (sebagai bagian 'temuan dan pembahasan') atau dua bagian terpisah (sebagai 'subjudul temuan' dan 'subjudul pembahasan'). Temuan adalah penyajian penelitian yang murni berdasarkan data yang dianalisis, sedangkan pembahasan adalah penjelasan temuan yang relevan dengan literatur yang dibahas dalam pendahuluan dan teori serta gagasan relevan lainnya. Penulis diharuskan untuk memberikan temuan dan pembahasan pada urutan yang sama dengan tujuan penelitian, dan juga harus memberikan ringkasan pembahasan yang ditujukan untuk menjawab pertanyaan besar penelitian di akhir bagian pembahasan.

Peningkatan pemahaman ini terjadi karena pelatihan dilakukan secara bertahap dan interaktif. Pengenalan konsep, fungsi, serta berbagai template kuis membantu siswa membangun pemahaman awal dan mempersiapkan mereka untuk praktik langsung. Selama praktik, siswa diberi kesempatan membuat soal, mengikuti kuis, dan melihat hasil secara otomatis. Proses ini memberi pengalaman nyata yang meningkatkan keterampilan teknis, kepercayaan diri, dan pemahaman siswa. Template permainan interaktif, seperti *Quiz* dan *Random Wheel*, juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Tampilan visual yang menarik dan mekanisme bermain yang interaktif mendorong siswa aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, dan menunggu giliran bermain. Hal ini mendukung keterlibatan kognitif dan sosial secara bersamaan. Fitur penilaian otomatis memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat segera mengetahui jawaban benar atau salah dan melakukan refleksi terhadap pemahamannya. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami pengertian *Wordwall*, menggunakan berbagai template, mengikuti kuis tanpa kesulitan, menilai media menarik, serta memahami hasil evaluasi otomatis.

3.1. Hasil

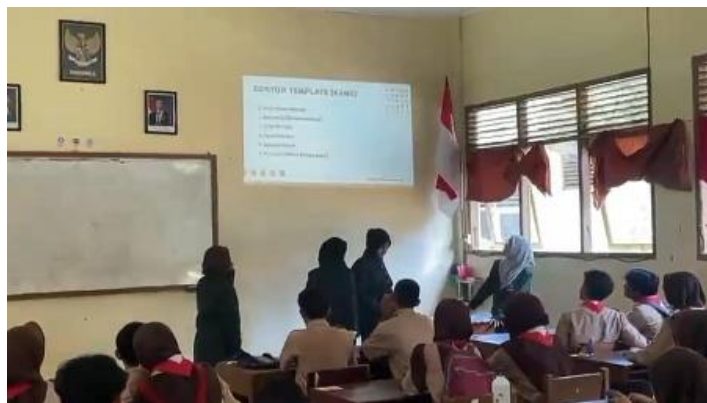
Hasil penelitian ini disusun berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan pelatihan permainan *Wordwall Quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada siswa SMAN 1 Kedungwuni. Data yang dihimpun meliputi dokumentasi foto kegiatan, hasil *pre-test* dan *post-test*, serta catatan observasi yang merekam respons, keterlibatan, dan kemampuan siswa selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Seluruh data tersebut digunakan untuk menggambarkan secara objektif bagaimana proses pelatihan berlangsung dan bagaimana hasil penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi berbasis permainan.

Pelaksanaan pelatihan *Wordwall* diawali dengan pengenalan konsep dasar *Wordwall* kepada siswa. Pada tahap ini, peneliti menjelaskan pengertian *Wordwall* sebagai platform evaluasi pembelajaran digital yang mengintegrasikan unsur permainan, fungsi *Wordwall* dalam kegiatan evaluasi, serta manfaatnya dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. Proses pengenalan ini didokumentasikan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1 yang memperlihatkan penjelasan awal mengenai pengertian *Wordwall*, serta menampilkan pemaparan manfaat dan fungsi *Wordwall* bagi siswa.



Gambar 1. Pengenalan pengertian, manfaat dan fungsi *Wordwall*

Setelah siswa memahami konsep dasar, peneliti melanjutkan kegiatan dengan memperkenalkan berbagai template kuis yang tersedia di *Wordwall*. Beberapa template yang diperkenalkan antara lain *Quiz*, *Random Wheel*, dan *Match Up*. Pengenalan template ini bertujuan untuk memberikan gambaran kepada siswa mengenai variasi bentuk evaluasi yang dapat digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran. Dokumentasi kegiatan ini ditunjukkan pada Gambar 2 yang memperlihatkan contoh template *Wordwall* yang dikenalkan kepada siswa.



Gambar 2. Pengenalan contoh template *Wordwall*

Tahap selanjutnya adalah praktik penggunaan *Wordwall*. Siswa dipandu untuk melakukan login menggunakan perangkat masing-masing dan memastikan seluruh siswa dapat mengakses platform *Wordwall* tanpa kendala berarti. Peneliti kemudian mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan soal, mulai dari memasukkan pertanyaan, menentukan jawaban, hingga mengatur tampilan kuis. Setelah demonstrasi selesai, siswa diberi kesempatan untuk mencoba menggunakan *Wordwall* secara mandiri, baik dalam membuat soal sederhana maupun memainkan kuis yang telah disediakan. Aktivitas ini terdokumentasi pada Gambar 3 yang menunjukkan siswa sedang mencoba menggunakan *Wordwall*.



Gambar 3. Siswa mencoba menggunakan *Wordwall*

Selain praktik pembuatan dan permainan kuis, siswa juga diperkenalkan pada fitur penilaian otomatis yang tersedia di *Wordwall*. Peneliti menjelaskan cara melihat skor akhir serta bagaimana sistem *Wordwall* menampilkan hasil secara langsung setelah kuis selesai dikerjakan. Berdasarkan observasi, siswa dapat memahami fitur ini dengan baik dan menilai bahwa kemunculan skor secara otomatis memudahkan mereka dalam mengetahui hasil evaluasi secara cepat dan jelas.

Hasil penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi juga diperoleh melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test* yang diikuti oleh 33 siswa. Dokumentasi kegiatan pengerjaan *pre-test* dan *post-test* ditunjukkan pada Gambar 4. Berdasarkan hasil *pre-test*, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum familiar dengan *Wordwall*. Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang menunjukkan bahwa mereka belum pernah melihat maupun menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran sebelumnya. Sebagian siswa juga masih merasa ragu dan belum percaya diri dalam menghadapi evaluasi berbasis digital.



Gambar 4. Siswa mengerjakan *pre-test* dan *post-test*

Namun, setelah siswa mengikuti pelatihan dan evaluasi menggunakan *Wordwall*, hasil *post-test* menunjukkan adanya perubahan yang signifikan. Sebagian besar siswa menyatakan telah memahami apa itu *Wordwall* dan merasa lebih mampu mengikuti kuis digital tanpa kesulitan. Siswa juga menyatakan bahwa *Wordwall* membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik karena tampilannya menyerupai permainan. Selain itu, kemudahan dalam melihat skor dan hasil evaluasi secara otomatis membuat siswa merasa lebih nyaman dan tidak terbebani saat mengerjakan soal.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, pelatihan permainan *Wordwall Quiz* terbukti memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa dalam menghadapi evaluasi pembelajaran berbasis digital. Pada awal kegiatan, sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman menggunakan *Wordwall*, sehingga muncul rasa ragu dan kurang percaya diri. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik siswa yang masih terbiasa dengan evaluasi konvensional dan belum sepenuhnya akrab dengan media evaluasi berbasis teknologi.

Pelaksanaan pelatihan yang diawali dengan pengenalan konsep, fungsi, dan manfaat *Wordwall* menjadi langkah penting dalam membangun pemahaman awal siswa. Pengenalan ini membantu siswa memahami bahwa evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukur hasil belajar, tetapi juga dapat dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan memahami konsep dasar *Wordwall*, siswa menjadi lebih siap untuk mengikuti tahap praktik dan evaluasi.

Penggunaan berbagai template permainan, khususnya template *Random Wheel*, berperan besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Tampilan visual yang dinamis serta mekanisme permainan yang interaktif mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, dan menunggu giliran bermain. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat mendorong keterlibatan kognitif dan sosial siswa secara bersamaan. Selain meningkatkan

motivasi, *Wordwall* juga membantu siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan terkait pengertian *Wordwall*, manfaat, dan jenis-jenis template menunjukkan bahwa siswa mampu menyerap dan mengingat materi yang disampaikan selama pelatihan. Fitur umpan balik langsung yang menampilkan jawaban benar atau salah secara otomatis juga membantu siswa melakukan refleksi terhadap pemahamannya sendiri.

Hasil *post-test* yang menunjukkan peningkatan sikap positif siswa terhadap evaluasi digital mengindikasikan bahwa *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Siswa merasa lebih nyaman, lebih percaya diri, dan lebih antusias dalam mengikuti evaluasi. Dengan demikian, pelatihan permainan *Wordwall Quiz* dapat disimpulkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap evaluasi pembelajaran sekaligus menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar di SMAN 1 Kedungwuni.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi berbasis *game* di SMAN 1 Kedungwuni mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran. Pada tahap awal, sebagian besar siswa belum familiar dengan *Wordwall* dan masih mengalami kesulitan dalam mengakses maupun memahami fitur-fiturnya. Namun setelah melalui serangkaian kegiatan berupa pengenalan aplikasi, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, terlihat dari hasil *post-test* serta kemampuan mereka menggunakan berbagai template *Wordwall*. Selain itu, *Wordwall* terbukti mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Siswa tampak lebih antusias, fokus, dan aktif dalam menjawab kuis digital yang memberikan umpan balik otomatis. Dengan demikian, *Wordwall* efektif digunakan sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran yang mampu memperkuat retensi materi, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMAN 1 Kedungwuni yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan *Wordwall*. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru mata pelajaran yang telah membantu mengkoordinasikan siswa selama proses penelitian berlangsung. Selain itu, penulis berterima kasih kepada seluruh siswa kelas X yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pelatihan. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan sebagai lembaga afiliasi yang memberikan fasilitas serta dukungan akademik dalam penyusunan manuskrip ini.

Daftar Pustaka

- Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). Upaya meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPS siswa melalui media *game* interaktif *Wordwall*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1038-1049.
- Arsini, N. N. (2022). Hospitality school students' perception on the use of *Wordwall* to enrich. *Elsya: Journal of English Language Studies*, 2(1), 1-11.
- Fitria, N. A., Julianur, M. Y., & Widyanti, E. (2024). Langkah-langkah evaluasi pembelajaran. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 285-294.
- Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Rahman, M. J. A., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). The effects of *Wordwall* online games (Wow) on English language vocabulary learning among year 5 pupils. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(9), 1059-1066.
- Hotimah, H., & Rohman, B. (2022). Pengelolaan dunia pendidikan di Indonesia: Tinjauan kritis terhadap sumberdaya manusia dan kebijakan, perspektif konvensional dan perspektif Islam. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 189-204.

- Mahmudi, R., & Ananda, R. (2020). Pembiasaan media kuis digital dalam meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 115-123.
- Ma'wa, P. F. (2024). Penerapan media *Wordwall* kuis Wordsearch untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa pada materi sistem tata surya siswa kelas VI. *Jurnal Pendidikan*, 2(2).
- Monita, D., & Sihombing, L. (2015). Improving junior high school students' vocabulary achievement in reading by applying *Wordwall*. *TRANSFORM: Journal of English Teaching and Learning*.
- Nugraha, D. A. (2022). Pengaruh *game*-based quiz terhadap retensi materi siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 7(1), 45-54.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135-148.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 3(2), 111-121.
- Putri, L. A., & Wicaksono, H. (2020). Efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 5(3), 210-219.
- Rinov, M., Cahyaningrum, Y., & Junarti, J. (2023). Implementasi *Wordwall* sebagai upaya peningkatan minat siswa pada era sociality 5.0. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249.
- Sari, G. R. M., Pariha, L., Nugraha, P. L., & Iskandar, S. (2025). Analisis pentingnya evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 448-459.
- Sari, M. P. (2021). Pelatihan pemanfaatan media digital untuk peningkatan kesiapan belajar siswa. *Jurnal Media Pendidikan*, 6(2), 98-107.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya membangun kedisiplinan melalui media *Wordwall* dalam pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845-1857.
- Sunaryo, E., Sumadinata, R. W. S., & Alexandri, M. B. (2022). Evaluasi kebijakan penegakan hukum kejahatan konvensional di Polres Banjar Polda Kalimantan Selatan. *Responsive: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Administrasi, Sosial, Humaniora dan Kebijakan Publik*, 5(4), 3017-319.