Kapas : Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat
Volume 2, No. 1, Agustus 2023, hal. 92 - 99
E-ISSN: 2961 - 9637

PKM Pelatihan Pembuatan Tes Formatif Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Di SDN Menteng Atas 01 Jakarta

Vickry Ramdhan[1*], Randi Ramliyana[2]
[1,2] Universitas Indraprasta PGRI
* E-mail: [1]vickry.ramdhann@gmail.com, [2]randi.ramliyana@gmail.com

Sejarah Artikel
Diterima : 10 Juni 2023
Disetujui : 22 Juli 2023
Dipublikasikan : 15 Agustus 2023

Kata kunci: *E-learning,* Aplikasi *wordwall,* Tes formatif.

Abstrak

Dalam konteks pendidikan, evaluasi formatif merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat tes formatif yang menarik dan interaktif adalah Wordwall. Wordwall adalah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam alat dan template untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif, termasuk tes formatif. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat tes formatif dengan mudah tanpa perlu keterampilan teknis yang mendalam. Masalah penelitian ini adalah Apakah penggunaan aplikasi Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi formatif? Selain itu tujuan dari penelitian ini untuk mempelajari efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembuatan tes formatif dan Mengukur peningkatan keterampilan dan pemahaman peserta dalam pembuatan tes formatif setelah mengikuti pelatihan menggunakan aplikasi Wordwall. Pelatihan ini akan menggunakan metode kombinasi antara presentasi, demonstrasi, dan praktik langsung. Peserta akan diberikan penjelasan mengenai materi pelatihan melalui presentasi, diikuti dengan demonstrasi langkah-langkah praktis dalam menggunakan aplikasi Wordwall. Setelah itu, peserta akan memiliki kesempatan untuk mencoba sendiri membuat tes formatif menggunakan Wordwall dengan bimbingan dari fasilitator pelatihan. Selain itu, sesi diskusi dan kolaborasi akan diadakan untuk memfasilitasi pertukaran ide dan pengalaman antara peserta.

Keywords: *E-learning, wordwall application, formative test.*

Abstract

In the context of education, formative evaluation is an important aspect of the learning process. One application that can be used to create engaging and interactive formative tests is Wordwall. Wordwall is an online learning platform that provides a wide range of tools and templates to create various types of interactive activities, including formative tests. It allows teachers to create formative tests easily without the need for in-depth technical skills. The problem of this study is whether the use of the Wordwall application can increase student engagement in the formative evaluation process. In addition, the purpose of this research is to study the effectiveness of using the Wordwall application in making formative tests and Measure the improvement of participants' skills and understanding in making formative tests after attending training using the Wordwall application. This training will use a combination of presentation, demonstration, and hands-on methods. Participants will be given an explanation of the training material through a presentation, followed by a demonstration of the practical steps in using the Wordwall application. Afterwards, participants will have the opportunity to try their hand at creating formative tests using Wordwall with guidance from the training facilitator. In addition, discussion and collaboration sessions will be held to facilitate the exchange of ideas and experiences between participants.

PENDAHULUAN

"Ini bukanlah masa depan yang menunggu, tetapi masa depan yang telah tiba." Kutipan tersebut menggambarkan realitas saat ini di mana teknologi terus mengubah dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan kita. Salah satu sektor yang terkena dampak signifikan adalah pendidikan, di mana aplikasi dan platform digital telah merevolusi cara pengajaran dan evaluasi dilakukan.

Dalam konteks evaluasi pembelajaran, tes formatif memainkan peran penting dalam mengukur pemahaman dan perkembangan siswa secara berkala. Tes formatif tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur pengetahuan siswa, tetapi juga sebagai sarana untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan membantu mereka memperbaiki keterampilan dan pemahaman mereka.

Dalam upaya untuk memanfaatkan kekuatan teknologi dan memperkaya pengalaman belajar, sebuah jurnal ilmiah yang berjudul "Pelatihan Pembuatan Tes Formatif Menggunakan Aplikasi Wordwall" menawarkan solusi yang inovatif. Dalam jurnal ini, penulis menguraikan tentang penggunaan aplikasi Wordwall sebagai alat yang efektif untuk menciptakan dan menyampaikan tes formatif interaktif kepada siswa.

Wordwall, sebuah platform berbasis aplikasi, menawarkan berbagai macam template dan fitur yang memungkinkan guru untuk dengan mudah membuat tes formatif yang menarik dan melibatkan siswa. Aplikasi ini menawarkan variasi format dan gaya pertanyaan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, memungkinkan guru untuk menyesuaikan tes dengan materi pelajaran dan tingkat kesulitan yang tepat.

Dalam konteks ini, pelatihan menjadi faktor kunci dalam memanfaatkan potensi penuh dari aplikasi Wordwall. Pelatihan yang komprehensif dan efektif akan memungkinkan guru untuk memahami secara mendalam bagaimana mengoptimalkan fitur-fitur Wordwall untuk menciptakan tes formatif yang efisien dan bermanfaat bagi siswa.

Dalam pendahuluan ini, kami akan menjelajahi lebih lanjut kontribusi jurnal ilmiah ini dalam memperkenalkan konsep pelatihan pembuatan tes formatif menggunakan aplikasi Wordwall. Kami akan membahas pentingnya integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran, kemudahan penggunaan Wordwall sebagai platform interaktif, serta manfaat pelatihan bagi guru dalam mengoptimalkan penggunaan aplikasi ini. Melalui pemahaman yang mendalam tentang konsep ini, diharapkan dapat membuka jalan menuju pendekatan evaluasi pembelajaran yang lebih efektif dan melibatkan dalam konteks pendidikan saat ini yang terus berkembang.

Dengan demikian, inovasi dalam pembuatan tes formatif menggunakan aplikasi Wordwall melalui pelatihan yang komprehensif dapat memberikan sumbangan yang signifikan dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memberdayakan pendidik dalam menghadapi

tantangan pendidikan abad ke-21 yang semakin kompleks. Media pembelajaran game interaktif *wordwall* merupakan salah satu jenis media pembelajaran multimedia. Arsyad (2011) mengemukakan bahwa multimedia adalah jenis media yang menggabungkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam proses atau kegiatan pembelajaran. Penggunaan game interaktif *wordwall* dalam pembelajaran melibatkan indra pengelihatan, pendengaran, dan peraba, serta memanfaatkan media interaktif berbasis smartphone dan teknologi komunikasi dan informasi.

Pengembangan media pembelajaran mengikuti lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Tahapan-tahapan ini dikenal juga sebagai model ADDIE (Cahyadi, 2019). Model ADDIE menggunakan pendekatan sistem dalam mendesain sistem instruksional. Pendekatan sistem ini memecah proses perencanaan pembelajaran menjadi beberapa langkah untuk menyusun urutan logis langkah-langkah tersebut. Hasil dari setiap langkah menjadi input untuk langkah berikutnya.

Kekuatan dari produk yang dikembangkan terletak pada beragamnya game yang digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini mendorong peserta didik untuk mengerjakan soal atau tugas dari pendidik karena disajikan dalam bentuk game. Keunggulan media ini adalah game tersebut berbasis website (Layyinnati, 2021), sehingga peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasi lain dari playstore dan tidak menyebabkan penyimpanan smartphone menjadi penuh.

Media pembelajaran game interaktif wordwall juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengolah nilai atau skor peserta didik. Hasil dari pengerjaan 66 soal oleh peserta didik sudah dianalisis oleh sistem sehingga pendidik dapat langsung mengakses nilai peserta didik (Nissa & Renoningtyas, 2021). Kemudahan ini juga memungkinkan orang tua untuk melihat hasil belajar anak dengan mudah.

Kelemahan produk terletak pada ketergantungan produk terhadap jaringan internet sehingga produk tersebut tidak dapat digunakan pada daerah yang memiliki akses internet buruk. Kelemahan produk yang terletak pada ketergantungan pemakaian produk terhadap jaringan internet dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran game interaktif *wordwall* secara offline dengan memanfaatkan fasilitas printable (Surahmawan dkk., 2021).

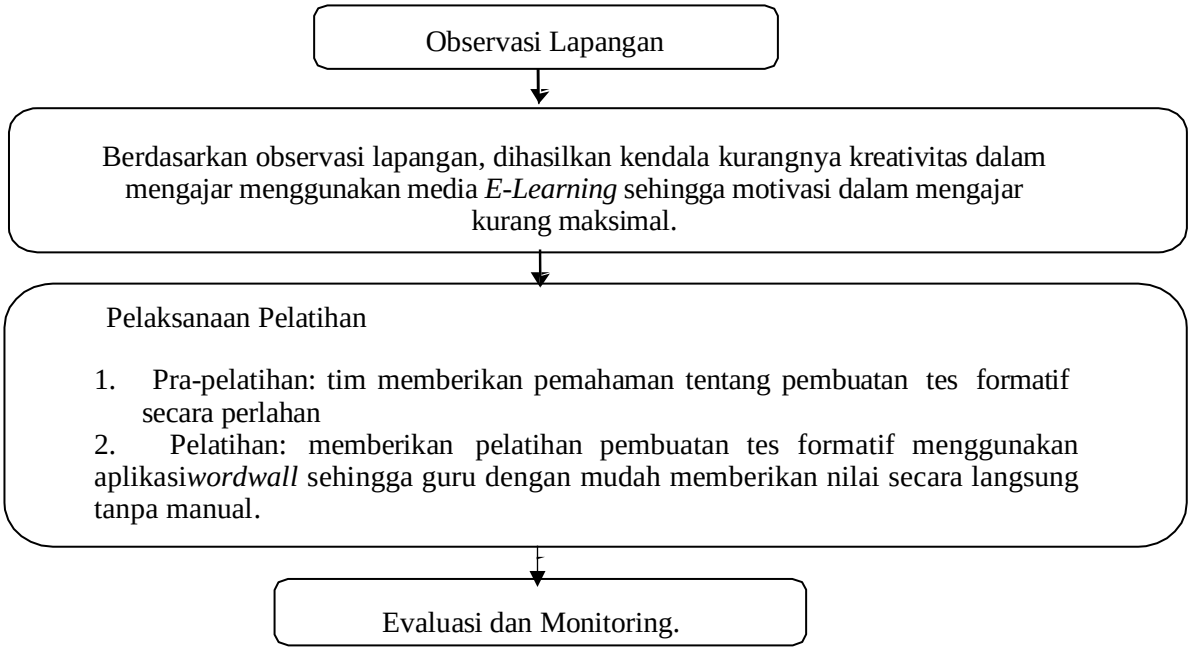
Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi, yaitu: (1) Sekolah membatasi penggunaan teknologi (gadget) dalam pembelajaran; (2) Ada guru yang tidak memiliki kemampuan dalam menggunakan laptop karena kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran terutama E-Learning; dan (3) Kurangnya pengetahuan guru-guru tentang penggunaan Wordwall untuk memberikan tes formatif di kelas. Oleh karena itu, tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pembekalan kepada guru-guru SDN Menteng Atas 01 Jakarta Selatan dalam menggunakan e-learning untuk menyelenggarakan tes formatif di kelas serta memberikan evaluasi berupa kritik dan saran tertulis terhadap pelatihan yang telah dilakukan oleh TIM Pengabdian Masyarakat dari UNINDRA.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM (Pengabdian kepada Masyarakat) adalah metode kombinasi antara presentasi, demonstrasi, dan praktik langsung. Peserta akan diberikan penjelasan mengenai materi pelatihan melalui presentasi, diikuti dengan demonstrasi langkah-langkah praktis dalam menggunakan aplikasi Wordwall. Setelah itu, peserta akan memiliki kesempatan untuk mencoba sendiri membuat tes formatif menggunakan Wordwall dengan bimbingan dari fasilitator pelatihan. Selain itu, sesi diskusi dan kolaborasi akan diadakan untuk memfasilitasi pertukaran ide dan pengalaman antara peserta. Kegiatan yang memecahkan masalah atau melakukan perbaikan terhadap suatu permasalahan baru serta dihasilkannya pengetahuan baru yang berkaitan dengan permasalahan tersebut. Menurut Iqbal, dkk. (2016) bahwa kaji tindak harus mencerminkan konsep strategi pengujian, perbaikan dan pengembangan metode dalam rangka memperbaiki situasi dan kondisi permasalahan tertentu yang dinilai tidak optimal.

Kegiatan ini dilakukan dengan tindakan serta keikutsertaan masyarakat didalamnya. Sesuai pendapat Iqbal et al., (2016) bahwa kaji tindak partisipasif ialah kerjasama antara peneliti dengan "pemilik masalah" merupakan hal penting yang harus dilakukan. Hubungan yang saling menguntungkan antara peneliti dengan masyarakat ialah adanya masalah yang harus diselesaikan dengan cara terampil, adanya pengalaman serta kemampuan sehingga proses tersebut dapat dikembangkan dan mencapai tujuannya. Adanya kesadaran dari masyarakat akan permasalahan yang harus diselesaikan serta semangat guna mencari solusi lain yang lebih efektif melalui pendekatan kaji tindak (Iqbal, dkk, 2016).

Pada kenyataannya kegiatan ini dilakukan oleh tim PkM sebagai fasilitator dan pelaksana melakukan kegiatan PkM sesuai kesepakatan dengan mitra yaitu SDN Menteng Atas 01 Jakarta Selatan melalui tahapan yang direncanakan. Ini untuk memberikan petunjuk pelaksanaan PKM agar lebih terarah dan efektif. Desain dan Langkah kerja dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tabel peta pelaksanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan dengan baik, meskipun dalam keadaan adaptasi dari pandemik menjadi endemik seperti sekarang ini, namun rasa ingin tahu peserta menjadikan motivasi kami untuk memberikan pengetahuan yang kami ketahui. Antusias yang tinggi serta sambutan yang hangat dari pihak sekolah membuat kegiatan ini berjalan dengan lancar dan diterima secara baik. Para guru yang mengikuti kegiatan ini sangat antusias dan merasakan langsung manfaatnya seakan antusias untuk mencoba penggunaan aplikasi *Wordwall* tersebut. Kepala sekolah mendukung kegiatan ini, karena merasa bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat bagi para gurunya terutama saat guru sudah dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Usulan dan Solusi: Pelatihan Pembuatan Tes Formatif Menggunakan Aplikasi Wordwall. Tes formatif adalah alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Aplikasi Wordwall adalah alat yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis tes secara interaktif, termasuk pilihan ganda, pertanyaan benar/salah, jigsaw, dan masih banyak lagi.

Pelatihan ini ditujukan kepada guru-guru atau pendidik yang ingin memanfaatkan teknologi dan alat bantu dalam proses pengajaran mereka. Tujuan pelatihan ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta dalam menggunakan aplikasi Wordwall secara efektif untuk membuat tes formatif yang menarik dan bermakna. Solusi yang diberikan, memulai pelatihan, lakukan survei atau wawancara dengan peserta untuk memahami

kebutuhan dan tingkat pemahaman mereka terkait penggunaan teknologi dan alat evaluasi. Informasi ini akan membantu dalam menyesuaikan materi pelatihan dengan kebutuhan peserta. Memulai dengan memberikan penjelasan tentang tes formatif, pentingnya penggunaannya dalam pembelajaran, dan manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan aplikasi Wordwall. Jelaskan bagaimana tes formatif dapat membantu mengidentifikasi kelemahan siswa dan memperbaiki proses pengajaran. Memberikan demonstrasi praktis tentang cara menggunakan aplikasi Wordwall untuk membuat tes formatif. Jelaskan langkah-langkah dalam membuat tes yang interaktif dan menarik, seperti menambahkan gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya. Memberikan contoh-contoh tes formatif yang relevan dengan subjek atau topik yang diajarkan oleh peserta. Setelah demonstrasi, berikan kesempatan kepada peserta untuk berlatih secara mandiri dalam membuat tes formatif menggunakan aplikasi Wordwall. Memberikan bimbingan dan dukungan saat mereka mencoba mengaplikasikan pengetahuan yang baru mereka peroleh. Menyelenggarakan sesi diskusi dan pertukaran ide antara peserta pelatihan. Mendorong mereka untuk berbagi pengalaman, ide, dan tips terkait penggunaan Wordwall dalam konteks pembelajaran mereka. Diskusikan juga strategi dan tantangan yang mungkin mereka hadapi dalam mengimplementasikan tes formatif menggunakan aplikasi tersebut. Setelah peserta memiliki pemahaman yang cukup tentang penggunaan Wordwall untuk membuat tes formatif, lakukan sesi evaluasi dan umpan balik. Berikan kesempatan kepada peserta untuk membagikan tes formatif yang mereka buat dan berikan umpan balik konstruktif. Diskusikan cara meningkatkan penggunaan Wordwall dalam konteks pengajaran mereka. Setelah pelatihan selesai, tim kami memberikan dukungan pasca-pelatihan yang tersedia untuk peserta. Memberikan sumber daya tambahan, tutorial, atau forum online di mana mereka dapat terus berinteraksi dan belajar dari pengalaman sesama pengguna Wordwall.

Dengan melalui pelatihan ini, diharapkan peserta akan memiliki pemahaman yang baik tentang penggunaan aplikasi Wordwall untuk membuat tes formatif yang efektif dan dapat menjadikan jawaban atas permasalahan untuk penelitian ini. Kemudian dapat untuk mengimplementasikan alat evaluasi ini dalam proses pembelajaran mereka dan meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan.

Gambar 2. Penyampaian Materi

Gambar 3. Pemateri dan Peserta

Kegiatan yang dilakukan oleh tim abdimas bersama salah seorang mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI memberikan warna baru kepada para guru dalam melaksanakan kegiatan ini. Mahasiswa belajar menyampaikan informasi mengenai cara pembuatan media ajar interaktif dengan aplikasi *wordwall*. Kegiatan ini memberi perubahan cara kerja yang praktis, efisien dan inovatif bagi gurunya. Dengan menggunakan Aplikasi wordwall para guru dapat membuat pembelajaran di kelas lebih variatif dan tidak membosankan bagi muridnya karena banyak sekali fitur-fitur yang membuat siswa untuk semangat dalam belajar. Kepala sekolah pun merasa kegiatan ini perlu diadakan secara berkala guna memberi variasi cara atas teknologi yang semakin berkembang kepada para gurunya.

PENUTUP

Selama proses pelatihan, tim pelaksana kegiatan pengabdian melakukan pemantauan kepada peserta pelatihan sekaligus melakukan wawancara terhadap materi, metode dan praktek dalam kegiatan ini. Secara umum peserta yang hadir mengatakan pelatihan ini sangat baik dan materi yang diberikan merupakan materi yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah karena penjelasan penggunaan aplikasi nya sangat menarik sehingga dapat mudah

digunakan oleh guru-guru yang mengikuti pelatihan ini. Kegiatan yang dilaksanakan tergolong cukup efektif sehingga dapat memberikan tambahan wawasan dan pemahaman pentingnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam kegiatan pengajaran kedepannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh peserta yang telah hadir dan Universitas Indraprasta PGRI Jakarta yang telah memberikan dukungan terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agarwal, P., & Johnson, E. B. (2018). Synchronous and asynchronous quizzes: Comparing student perceptions and achievement in an online undergraduate course. Journal of Educational Technology Systems, 47(3), 401-415.

Ani Cahyadi, M. P. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Serang. Laksita Indonesia.

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Sage publications.

Idzi' Layyinnati. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah 12 Palirangan. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 7 No. 1.

Kumar, R. (2019). Research methodology: A step-by-step guide for beginners (5th ed.). Sage Publications.

Marzano, R. J. (2007). The art and science of teaching: A comprehensive framework for effective instruction. ASCD.

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3 (5), 2854 – 2860.

Wordwall. (n.d.). [Official Website]. Retrieved from https://wordwall.net/

Wikipedia. (2013, April 6). *SaaS.* Retrieved October 06, 2022, from Wikipedia: id.wikipedia.org/wiki/SaaS.