

PEMANFAATAN APLIKASI WORDWALL BERORIENTASI EVALUASI PEMBELAJARAN DI PENDIDIKAN DASAR

Maulana Nurdin Yulian

Email : maulananurdin090@gmail.com

Nurhasanah

Email : nurhasanah@staibanisaleh.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
STAI Bani Saleh Kota Bekasi

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami konsep pemanfaatan aplikasi Wordwall berorientasi evaluasi pembelajaran di pendidikan dasar dan diharapkan peningkatan kuantitas dan kualitas peserta didik dalam evaluasi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa dalam menjawab soal *Match Up* IPA kelas II SD dengan skor 5 dan rata-rata siswa dalam menjawab soal *Gameshow Quiz* Matematika kelas VI SD dengan skor tertinggi 2.097 dan terendah 474. Dari hasil studi literatur ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan aplikasi wordwall berorientasi evaluasi pembelajaran pada usia sekolah dasar.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Aplikasi Wordwall, Evaluasi Pembelajaran.

Abstract

The aim of this reseach is to understand the concept of using Wordwall applications oriented to evaluation of learning in basic education and it is expected to increase the quantity and quality of students in learning evaluation. This study uses a qualitative research approach and the method used in this study is a literature study. The results of this study indicate that the average student in answering the Match Up Science class II SD with a score of 5 and the average student in answering the Math Quiz Gameshow question for class VI SD with the highest score of 2,097 and the lowest 474. From the results of this literature study, it can be concluded that there is a positive influence on the use of evaluation-oriented wordwall applications. learning at elementary school age.

Key words: Utilization, Wordwall Application, Learning Evaluation

PENDAHULUAN

Pada masa pandemi COVID-19 yang telah terjadi di Indonesia, pemerintah menetapkan kebijakan *new normal* (Mahardhani, 2020). Pola kehidupan baru seperti bertatap muka secara langsung menjadi model online dikarenakan interaksi fisik tidak

boleh dilakukan. Sehingga pembelajaran pun mengharuskan untuk belajar dari rumah sejak tahun 2020/2021 sesuai dengan Surat Edaran Sekretaris Jenderal No.15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah (Kemendikbud, 2020). Berdasarkan peraturan tersebut, guru memiliki tugas memberikan materi selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain. (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS))

Apalagi pada era *society* 5.0 ini guru dapat memanfaatkan teknologi-teknologi yang sudah tersedia. Karena dalam era *society* 5.0 ini pembelajaran menekankan peserta didik untuk berpikir kritis, konstruktif dan inovatif agar pengetahuan yang didapatkannya bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari secara konkret serta dapat memecahkan suatu permasalahan yang ada dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan sebagai wujud luaran dari pembelajaran yang telah diperoleh peserta didik di sekolah (Tyas & Arsanti, 2022).

Perlu adanya suatu media yang bisa mengangkat motivasi peserta didik untuk tetap fokus dalam pembelajaran dan tetap terjamin yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*, *e-learning* merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat digunakan untuk mempermudah suatu proses pembelajaran. Salah satu jenis *e-learning* yaitu *wordwall*. Dengan ini peneliti menggunakan media aplikasi *wordwall* yang sangat mudah digunakan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik. Dalam kegiatannya dengan menggunakan media aplikasi *wordwall* dapat diakses oleh peserta didik secara individual atau melalui bimbingan guru. Dan aplikasi ini termasuk aplikasi evaluasi pembelajaran online. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran menggunakan daring sehingga memotivasi dalam belajarnya semakin bertambah.

Berdasarkan latar belakang tersebut diperlukan pemanfaatan aplikasi *wordwall* untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran di Sekolah Dasar. Dari penelitian yang sudah ada media *Wordwall* adalah media yang tepat dan efektif untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk memahami konsep pemanfaatan aplikasi *Wordwall* yang berorientasi evaluasi pembelajaran di pendidikan

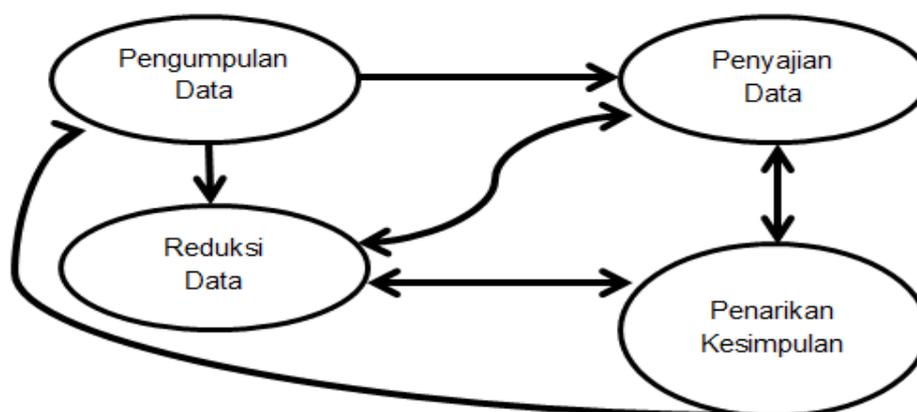
dasar dan diharapkan adanya peningkatan kuantitas dan kualitas pada peserta didik dalam evaluasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Library Review* (Studi Pustaka). Penelitian ini mendeskripsikan kajian teoritis dan beberapa referensi dengan melakukan pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian yang dibutuhkan. Sumber informasi dan data empirik dalam penelitian ini bersifat kepustakaan atau berasal dari berbagai literatur, diantaranya buku, jurnal online, *Google scholar*, surat kabar, dokumen pribadi lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dan diolah oleh peneliti dengan tahapan: *Library Research*, Tes, dan Dokumentasi. Prosedur dalam penelitian ini yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Analisis Miles dan Huberman dalam menganalisis data primer dan sekunder dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1. Proses Analisis data menurut Miles dan Huberman

- a. **Pengumpulan data**, yaitu mengumpulkan kegiatan mengumpulkan data-data di lapangan.

Di bawah ini adalah hasil penelitian dari beberapa jurnal tentang aplikasi wordwall.

Tabel 1. Hasil Penelitian yang berhubungan dengan aplikasi wordwall ini yang dibagi ke primer dan sekunder

No. (1)	Peneliti (2)	Judul (3)	Tahun (4)	Halaman (5)	Hasil (6)
1	Nafia Wafiqni dan Fanny Mestyana Putri	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan	2021	79 dan 82	Hasil dari penelitian ini adalah (1) pada kuesioner respon peserta didik dalam penggunaan media Wordwall pada kegiatan penutup pembelajaran daring matematika materi bilangan cacah sudah sangat efektif dengan nilai rata-rata angket 32,3 (2) hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik dihasilkan persentase ketuntasan sebesar 88,04 dan sudah 75% jumlah peserta didik sehingga sudah dinyatakan efektif.
2	Siti Faizatun Nissa dan Novida Renoning tyas	Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	2021	2858	Hasil dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (online) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya

					terhadap materi yang belum dipahami.
3.	Nurhami da, Fanny Mestyana Putri	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN Pada Materi Hak Dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 Di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat	2020	1253 dan 1255	Hasil dari penelitian ini adalah (1) aktivitas penutup pendidikan muatan PKN materi hak dan kewajiban terhadap tumbuhan pada penggunaannya media wordwall di aktivitas penutup telah efektif, dari 20 orang peserta didik di peroleh hasil 15 orang mendapatkan nilai tuntas, 5 orang untuk nilai tidak tuntas pada ulangan I (2) 17 orang mendapatkan nilai tuntas dan 3 orang yang belum tuntas untuk ulangan II. Dalam penggunaan media Wordwall dapat di lihat hasil prestasi belajar peserta didik sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan I pertama sebesar 70 % dan hasil ulangan kedua sebesar 85% (naik 15%).
4.	Syahrizal Dwi Putra; Diah Aryani; Hani Dewi Ariessant i	Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring	2021	83	Untuk meningkatkan proses pembelajaran daring di era pandemi ini, pihak sekolah menginginkan pemanfaatan dari konsep gamifikasi ke dalam proses pembelajaran daring. Disamping itu guru menginginkan pula cara membangun konten pembelajaran sekolah yang dapat meningkatkan keterlibatan murid untuk pembelajaran daring khususnya di masa pandemi saat ini. Maka

					<p>tim abdimas memberikan solusi dengan menawarkan penyuluhan tentang pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan wordwall. Wordwall dipilih agar guru dapat dengan mudah memahami konsep gamifikasi dan membuat berbagai <i>template quiz/evaluasi</i> yang dimiliki oleh wordwall. Target yang diharapkan adalah agar guru dapat memahami konsep dan memanfaatkan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran daring.</p>
5.	Juliana M. H. Nenohai, Siprianus S. Garak, Christine K. Ekowati, dan Patrisius A. Udil	Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Inpres Maulafa Kota Kupang	2021	101	<p>Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan melalui penyajian materi, diskusi, demonstrasi dan simulasi, kerja kelompok, dan pendampingan. Ini kegiatan menunjukkan bahwa peserta sangat antusias, aktif, dan partisipatif dalam mengikuti pelatihan dan pendampingan. Selain itu, kegiatan ini dapat membantu peserta mengatasi kendala dalam merancang pembelajaran tematik. Kegiatan ini juga dapat menambah pengetahuan guru tentang penerapan teknologi untuk membuat media pembelajaran berupa inovasi media pembelajaran online</p>

					matematika SD, yaitu melalui pelatihan teknis di pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi wordwall dalam pembelajaran matematika untuk guru. Selanjutnya, ini Kegiatan tersebut juga telah mampu meningkatkan wawasan dan kemampuan guru dalam mengimplementasikan media dalam pembelajaran kegiatan yaitu melalui pendampingan pembuatan desain pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall dan pendampingan dalam melaksanakan (strategi) pembelajaran menggunakan media wordwall.
6.	A.I. Nadia, K.D.A. Afiani, dan I. Naila	Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19	2022	33	Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tahap prasiklus yaitu 64,7. Setelah dilaksanakan tindakan menggunakan aplikasi wordwall pada siklus I nilai siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata hasil belajar 74,5. Peningkatan ini masih belum mencapai ketuntasan secara klasikal sehingga dilakukan siklus II. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88,7. Peningkatan pada siklus II ini sudah mencapai ketuntasan secara

					<p>klasikal sehingga tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai keterlaksanaan aktivitas guru pada siklus I mencapai 72,5%. Pada siklus II nilai keterlaksanaan aktivitas guru mengalami peningkatan mencapai 92,5%. Nilai keterlaksanaan aktivitas siswa pada siklus I mencapai 75%. Pada siklus II nilai keterlaksanaan aktivitas siswa mengalami peningkatan mencapai 95%.</p>
7.	Khusnul Maghfiroh	Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda	2018	64	<p>Analisis hasil tes menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara konsisten pada kedua siklus bila dibandingkan dengan hasil belajar pada saat studi pendahuluan. Kriteria sukses juga tercapai pada implementasi tindakan di kedua siklus. Data pendukung melalui observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan media word wall dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan perolehan nilai keaktifan yang tinggi. Penggunaan</p>

					media word wall dalam pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika.
8.	Sulfi Purnama sari, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, dan Fiqoh Afriliani	Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall	-	70	Dari hasil kegiatan diketahui bahwa sebagian besar guru sudah dapat menggunakan aplikasi Wordwall melalui praktek langsung. Sebagian besar peserta juga sudah memahami mengenai manfaat penggunaan aplikasi Wordwall dalam kegiatan pembelajaran.
9.	Benediktus Kasa, Silvester P. Taneo, Andriyana A. Dua Lehan, Adam Bol Nifu Benu, Vera Bulu, Liliana Elisabeth Loko, dan Maria C. G. Nota	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar	2021	154	Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kelas hasil belajar IPS peserta didik kelas tinggi adalah sebesar 79.99. Ditinjau dari KKM 70, maka diketahui 55 dari 58 (94.83%) orang peserta didik tuntas, 3 orang (5.20%) tidak tuntas. Angket menunjukkan tingkat capaian responden (peserta didik) sebesar 91.90% atau sangat efektif, hasil wawancara kepala sekolah dan guru mengindikasikan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan antusias mengerjakan kuis-kuis, menggabungkan kata, menemukan kata, dan melakukan games.

10.	Adelia Savitri, Ilmatus Sa'diyah, Salsa Febiola Gading Widjaya, Falih Wicaksono, dan Al Danny Rian Wibisono	Pelatihan Pemanfaatan Game Edukasi melalui Wordwall dan Educandy sebagai Kreasi Media Pembelajaran pada Guru	2022	79	Hasil dari pengabdian pada masyarakat ini adalah guru-guru dapat mengembangkan kreasi media pembelajaran menggunakan Educandy dan Wordwall dalam memberikan latihan soal kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar dan mengurangi kejenuhan siswa, terutama pembelajaran di masa pandemi. Kedepannya, diharapkan para guru juga dapat mengaplikasikan pemanfaatan Educandy dan Wordwall secara berkelanjutan baik secara daring maupun luring di kelas.
-----	---	--	------	----	---

Pada data hasil pengerjaan soal untuk melihat pemanfaatan aplikasi Wordwall dalam evaluasi pembelajaran daring yang telah dilakukan akan dikelompokkan berdasarkan kelas, semester, dan mata pelajaran. Dapat dilihat pada gambar di bawah yaitu peringkat dari hasil pengerjaan soal dengan menggunakan Wordwall.

Leaderboard			
Rank	Name	Score	Time
1st	M fayyaz al ghazali	5	13.3
2nd	Arissa	5	13.6
3rd	Adhyasta Abiyyu	5	13.9
4th	M.fitrah alfarizqi	5	14.3
5th	-	-	-
6th	-	-	-
7th	-	-	-
8th	-	-	-
9th	-	-	-
10th	-	-	-

Gambar 1. Papan peringkat soal IPA kelas II SD tentang hewan peliharaanku dengan *Match Up*.

Papan Peringkat		
Peringkat	Nama	Skor
ke1	Kayla Nabilah C	2097
ke2	Putri Maharani	474
ke3	-	-
ke4	-	-
ke5	-	-
ke6	-	-
ke7	-	-
ke8	-	-
ke9	-	-
ke10	-	-

Gambar 2. Papan peringkat soal Matematika kelas VI SD Materi Operasi Bilangan, KPK dan FPB, dan Perbandingan

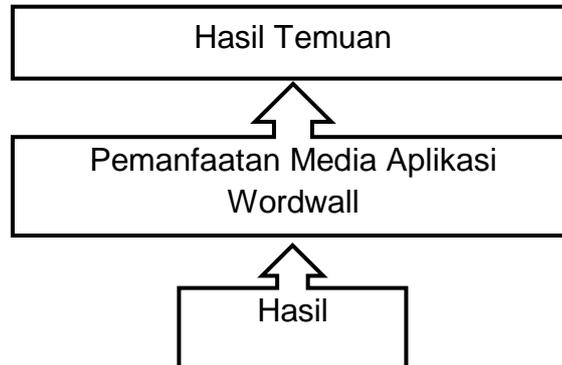
- b. *Reduksi data*, data-data yang dikumpulkan harus sesuai dengan perumusan masalah.

Tabel 2. Hasil Analisis Penelitian

No.	Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Berorientasi Evaluasi Pembelajaran di Pendidikan Dasar	Analisis
1	Penggunaan Aplikasi Wordwall Bagi Anak Usia SD	<p>Wordwall adalah aplikasi berbasis web (<i>webbased application</i>) yang memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Untuk mengatasi kebosanan peserta didik guru harus mengemas pembelajaran kedalam sebuah permainan (<i>Game</i>) dimainkan bagi anak usia SD terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi.</p> <p>Sebagian besar guru sudah dapat menggunakan aplikasi Wordwall melalui praktek langsung. Sebagian besar peserta juga sudah memahami mengenai manfaat penggunaan aplikasi Wordwall dalam kegiatan pembelajaran.</p>

2	Penggunaan Aplikasi Wordwall Bagi Evaluasi Pembelajaran di SD	<p>Aplikasi wordwall sangatlah membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran bagi siswa. Pada evaluasinya aplikasi evaluasi pembelajaran online, yaitu bermain aktif, dimana peserta didik dengan melalui bermain aktif mereka dapat berbagi pengalaman lewat bermain melalui eksplorasi situasi dan kondisi yang mereka hadapi. Dan dimata peserta didik bermain juga dijadikan sarana sosialisasi, menjalin keakraban dengan teman dan sebagai sarana belajar, meskipun melalui virtual game minim aktivitas gerak (Putri, 2020). Berdasarkan hasil peringkat di atas dapat disimpulkan dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi suatu materi pembelajaran menggunakan daring sehingga memotivasi dalam belajarnya semakin bertambah, sehingga aplikasi ini sangat efektif di terapkan di sekolah khususnya pada tingkat sekolah dasar, dapat dilihat dari beberapa score dan time yang dihasilkan, keseluruhan rata-rata siswa dalam menjawab soal IPA kelas II SD tentang hewan peliharaanku dengan <i>Match Up</i> dengan score 5 dan waktu yang dikerjakan berkisar 13-14 second (detik). Dan keseluruhan rata-rata siswa dalam menjawab soal Matematika kelas VI SD Materi Operasi Bilangan, KPK dan FPB, dan Perbandingan dengan score tertinggi 2.097 dan terendah 474</p>
---	---	--

- c. **Display data**, memuat bagan, gambar, atau tabel sesuai dengan perumusan masalah



PELAKSANAAN	EVALUASI
<p>Mengawali dengan pembukaan seperti pada saat pembelajaran tatap maya (daring), selanjutnya media pembelajaran aplikasi <i>wordwall</i> ini dapat dimodifikasi dengan template dari <i>Wordwall</i>, guru harus mengemas pembelajaran kedalam sebuah permainan (<i>Game</i>) dimainkan bagi anak usia SD terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. Setelah itu disampaikan di <i>WhatsApp Group</i> beserta linknya lalu dikerjakan.</p>	<p>Evaluasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>online</i> ialah dengan penggunaan aplikasi <i>Wordwall</i> dengan menunjukkan hasil <i>score</i> (rangking) dan <i>time</i> (waktu) pada masing-masing siswa yang sudah dikerjakan di <i>wordwall</i>.</p>

- d. **Kesimpulan dan pembahasan**, dapat menjawab semua perumusan dari satu sampai dua yang dikaitkan dengan teori.

1. Penggunaan Aplikasi Wordwall Bagi Anak Usia SD

Dalam pelaksanaan penggunaan aplikasi wordwall bagi anak usia SD mengawali pembelajaran dengan sedikit narasi pembuka pada *WhatsApp Group*, lalu guru menyertakan link yang akan disampaikan melalui media pembelajaran berbasis online seperti *WhatsApp Group*.

- a) Soal Tematik IPA kelas II semester 1 tema Hewan Peliharaanku (<https://wordwall.net/resource/36649587>)
- b) Soal Matematika kelas VI semester 1 materi operasi bilangan, KPK dan FPB, dan perbandingan (<https://wordwall.net/resource/36649587>)

2. Penggunaan Aplikasi Wordwall Bagi Evaluasi Pembelajaran Di SD

Evaluasi pembelajaran berbasis online di SD adalah dengan media aplikasi wordwall. Penggunaan medianya ialah guru membuat beberapa evaluasi dari keseluruhan materi yang telah dipelajari dalam buku tema. Selanjutnya soal diketik dalam wordwall, sehingga peserta didik dapat mengakses dan mengisinya secara langsung pada waktu yang telah ditentukan oleh guru. Setelah siswa mengerjakan soal di aplikasi wordwall, dapat dilihat dari beberapa score dan time yang dihasilkan, keseluruhan rata-rata siswa dalam menjawab soal IPA kelas II SD tentang hewan peliharaanku dengan Match Up dengan score 5 dan waktu yang dikerjakan berkisar 13-14 second (detik). Dan rata-rata siswa dalam menjawab soal Matematika kelas VI SD Materi Operasi Bilangan, KPK dan FPB, dan Perbandingan dengan score tertinggi 2.097 dan terendah 474.

PEMBAHASAN

1. Penggunaan Aplikasi Wordwall Bagi Anak Usia SD

Pembahasan dari penggunaan aplikasi ini yaitu, bahwa aplikasi wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa bagi anak usia SD. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan

belajar mengajar secara daring (online) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami (Nissa & Renoningtyas, 2021). Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran daring jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca. Ataupun guru hanya menyuruh anak untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku tema.

Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan aplikasi wordwall minat dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak usia SD dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan tampilan aplikasi wordwall, menggairahkan dengan konsep soal yang berbeda-beda macam, mau bertanya di grup whatshapp jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, keaktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas. Senada dengan Benediktus Kasta , Melalui aplikasi wordwall, pembelajaran juga berlangsung dibawah suasana yang menyenangkan, menggairahkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, berdiskusi, berpendapat, berargumen dan juga mengeksplor bahan-bahan pembelajaran secara mendalam (Kasta, 2021). Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan serta media yang dipakai untuk mengolah materi. Penelitian ini dapat mejadi tolak ukur dan menjadi salah satu sumber pengetahuan terkait media yang dapat digunakan oleh pendidik lain dalam mengajarkan. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

2. Penggunaan Aplikasi Wordwall Bagi Evaluasi Pembelajaran Di SD

Pembahasan dari penggunaan evaluasi ini yaitu, bahwa evaluasi wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun dalam sistem pendidikan nasional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin S. Bloom yang lebih dikenal dengan Taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni kognitif, afektif dan psikomotoris (Sudjana, 2011). Evaluasi

penggunaan media wordwall pada dasarnya, hasil evaluasi dapat dilakukan perbaikan-perbaikan yang diperlukan, baik pada waktu media tersebut sedang digunakan maupun setelah digunakan. Pada penggunaannya di Sekolah Dasar peserta didik semangat dalam pengerjaan soal melalui aplikasi Wordwall, adapun kelemahannya terkadang mengalami gangguan saat proses permainan dikarenakan software ini membutuhkan jaringan kuat dan stabil (Supendi & Nurhidayat, 2007). Pada penelitian yang sudah dilaksanakan ada 1 orang peserta didik mengalami kendala dalam pengerjaannya soal dikarenakan sinyal yang tidak mendukung.

Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan aplikasi wordwall hasil belajar anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau bertanya di grup whatshap jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas. Senada dengan Azizah, dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan media wordwall mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata pada mata pelajaran (Azizah, 2020). Selain itu, dalam penelitian Bachry juga menyatakan bahwa media wordwall dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada siswa tunarungu (Bachry & Yuwono). Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan serta media yang dipakai untuk mengolah materi. Penelitian ini dapat mejadi tolak ukur dan menjadi salah satu sumber pengetahuan terkait media yang dapat digunakan oleh pendidik lain dalam mengajarkan. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

SIMPULAN

Dari hasil studi literatur ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan aplikasi wordwall berorientasi evaluasi pembelajaran pada usia sekolah dasar. Artinya salah satu upaya untuk memanfaatkan aplikasi wordwall pada evaluasi pembelajaran adalah dengan mengemas pembelajaran

kedalam sebuah permainan (*Game*) dimainkan bagi anak usia SD terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi.

UCAPKAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah terimakasih ku kepada Allah SWT atas segala kemudahan yang telah diberikan kepadaku, pakdehku dan budehku serta saudaraku dan adikku juga keluarga besarku yang selalu mendukung perjuanganku selama ini, terimakasih kepada teman-teman Mahasiswa STAI Bani Saleh Koversi UNIAT karena telah berjuang bersama, serta sahabat yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya. Sukses selalu untuk kita semua dan selamat mengawali perjalanan baru dengan gelar Sarjana Pendidikan yang telah disandang saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, H. N. 2020. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Alsuniyat*, 1(1), 1-16.
- Bachry, H., & Yuwono, J. P. (n.d.). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung (Studi Single Subject Research Pada Siswa Tunarungu Kelas III di SKH Negeri 02 Kota Serang Banten) . 15.
- Kasta, B., dkk. 2021. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 154-159.
- Kemendikbud. 2020. *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran dan Tahun Akademik Baru di Masa Pandemi Covid-19: Satuan Pendidikan di Zona Kuning, Oranye dan Merah Dilarang Melakukan Pembelajaran Tatap Muka Jakarta. Artikel disajikan dalam Siaran Pers Nomor:*

- 137/sipres/A6/VI/2020. Diakses: 15 Juni 2020, dari www.kemendikbud.go.id:
<https://www.kemendikbud.go.id/main/files/download/d16ebb4e0e2245e>
- Mahardhani, A. J. 2020. Menjadi Warga Negara yang Baik pada Masa Pandemi Covid-19: Perspektif Kenormalan Baru. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(2), 65-76, HYPERLINK "https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp65-76"
[doi:10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp65-76](https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp65-76)
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860, HYPERLINK "https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880"
[doi:10.31004/edukatif.v3i5.880](https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880)
- Putri, F. M. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supendi, P., & Nurhidayat. (2007). *Fun Game*. Jakarta: Penebar Plus.
- Tyas, I. R., & Arsanti, M. (2022). Evaluasi Pembelajaran di Era Society 5.0 pada Pendidikan Bahasa Indonesia. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*. 2, pp. 882-885. Bojonegoro: IKIP PGRI Bojonegoro, HYPERLINK "https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1436/pdf"
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1436/pdf>
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*.