



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 5238-5250

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD

Fitria Desy Dwi Kisardi Putri<sup>1✉</sup>, Ferina Agustini<sup>2</sup>

PPG Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

Email: [fdesy3692@gmail.com](mailto:fdesy3692@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia karena alat evaluasi yang kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan, pengaruh, serta respon peserta didik terhadap Wordwall. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran, serta meningkatnya rata-rata hasil belajar. Respon peserta didik terhadap penggunaan Wordwall sangat positif, mereka merasa bahwa Wordwall membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan penelitian ini ditemukan bahwa Wordwall dapat menjadi media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik kelas 2 SD.

Kata Kunci: *Evaluasi, Pembelajaran, Wordwall.*

## Abstract

This research was motivated by the lack of enthusiasm of students for participating in Indonesian language learning evaluations because the evaluation tools were less attractive. The purpose of this research is to describe the use, influence, and responses of students to Wordwall. This research uses descriptive-qualitative methods with case studies. Data was collected through observation, interviews, and learning results. The research results show that Wordwall is proven to increase student motivation and learning outcomes. This is shown by the increasing enthusiasm and activeness of students in participating in learning evaluations, as well as the increasing average learning outcomes. Students' responses to the use of Wordwall are very positive; they feel that Wordwall makes learning more interesting and easier to understand. Based on this research, it was found that Wordwall can be an effective and enjoyable evaluation medium for Indonesian language learning for grade 2 elementary school students.

Keyword: *Evaluation, Learning, Wordwall*

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pada dasarnya pendidikan merupakan wadah bagi manusia untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan. Peranan pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan serta mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal dan mampu bersaing serta memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia.(Yayan Alpian et al., 2019). Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sikap sosial, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan, menurut (Desi Pristiwanti et al., n.d.) ialah menuntun seluruh kodrat yang terdapat pada anak-anak, supaya mereka bisa meraih keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia ataupun sebagai warga masyarakat. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu.

Bahasa adalah kebutuhan universal. Bahasa adalah simbol dan bagian dari budaya di mana manusia berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhan mereka. Bahasa dapat menyampaikan atau menerima banyak pesan, baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Bahasa dalam lingkup yang sangat luas tidak hanya bahasalisan atau tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia sebenarnya adalah mengajarkan siswa menggunakan bahasa Indonesia dengan benar dan sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan karena Bahasa Indonesia berfungsi dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat berpikir secara logis. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan sekolah dasar. (Handayani & Subakti, 2020). Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi di negara Indonesia dan digunakan oleh sebagian besar penduduk di negara tersebut. Bahasa adalah alat penting untuk berinteraksi dengan orang lain dalam berbagai konteks, seperti kehidupan sehari-hari, bisnis, dan pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia harus dimulai sejak dini, terutama di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, selain dapat memudahkan peserta didik berinteraksi dengan guru dan teman. (Fitriyani et al., 2024).

Revolusi industri 4.0 memberikan banyak hal manfaat, terutama di bidang teknologi yang semakin canggih. Hal tersebut mempengaruhi proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Dampak teknologi digital pada sektor pembelajaran menciptakan kondisi baru dalam menyediakan layanan evaluasi online (Szopiński & Bachnik, 2022). Pada masa pemerintahan Anies Baswedan perkembangan ini dimanfaatkan dengan baik, yaitu dengan dilaksanakannya Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK). Ujian seperti ini diterapkan karena evaluasi menggunakan kertas memiliki banyak kelemahan antara lain, membutuhkan waktu yang lama, biaya yang tinggi dalam proses pencetakan dan pendistribusian naskah, serta sangat membutuhkan ruang penyimpanan aman karena bersifat rahasia (Suhardi, 2018). Solusi proses evaluasi menggunakan metode seperti UNBK dinilai cukup efisien. Namun, tentunya cenderung memiliki hasil yang sama yaitu peserta didik merasa cemas dalam melakukan proses evaluasi.

(Arifin & Pd, 2012) mengemukakan bahwa evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkesinambungan untuk menentukan kualitas (nilai dan makna) sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu untuk mengambil keputusan. Melakukan evaluasi pembelajaran adalah salah satu kemampuan profesional guru yang sejalan dengan alat penilaian kemampuan guru, salah satu indikatornya adalah evaluasi pembelajaran. Salah satu peran guru dalam proses pendidikan adalah sebagai evaluator bagi peserta didik (Basri, 2017). Evaluasi merupakan salah satu komponen penting dan tahap yang 3 harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan (feed-back) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program pembelajaran. (Matondang & Si, n.d.) mengungkapkan bahwa evaluasi atau penilaian adalah proses yang sistematis dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi

dalam menentukan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pengajaran. Evaluasi merupakan sebuah proses penilaian untuk memperoleh hasil tentang kegiatan belajar sekolah. Penilaian menjadi hal yang sangat penting dilakukan didalam dunia pendidikan untuk mengetahui kemampuan siswa. Penilaian yang diambil dapat berupa tes, non tes, sikap, dan keaktifan (Permata Raharjo et al., 2022). Hasil penelitian ini digunakan untuk mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang dibuat. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan kegunaan, kemudahan penggunaan, serta keefektifan (Pal & Vanijja, 2020).

Mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang baik, seorang guru perlu memiliki alat evaluasi yang valid dan praktis untuk digunakan dalam mencapai tujuan tertentu. Mewujudkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas tentunya tidak lepas dari pengaruh penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pembelajaran Bahasa Indonesia akan berhasil apabila didukung menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang tepat. Banyak aplikasi ataupun software yang berbasis teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, salah satunya adalah website Wordwall. Software website ini merupakan layanan yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang proses evaluasi pembelajaran, karena website Wordwall memiliki 18 fitur template soal gratis dan menarik. Namun, masih banyak yang belum mengetahui terkait website Wordwall ini. Wordwall merupakan salah satu media berbasis permainan yang diciptakan khusus agar dapat dimainkan secara offline serta terdapat fasilitas dapat diprint. Berdasarkan berbagai penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi serta hasil belajar peserta didik saat melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan media Wordwall. Penggunaan fitur gamifikasi melalui media Wordwall cukup efektif dalam peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Latihan soal yang diberikan dalam bentuk Wordwall ini memberikan manfaat terjadinya pembelajaran tidak langsung yang menyenangkan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas II SD Negeri Gayamsarin 02 yaitu Ibu Aulia Nofa Gayatri, S.Pd (guru kelas II) menunjukkan bahwa kurangnya antusias peserta didik pada pelaksanaan evaluasi pembelajaran dikarenakan alat evaluasi yang digunakan guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia belum berbasis teknologi yang menyajikan gambar berwarna dan jelas pada soal. Kemudian guru kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah selama proses evaluasi pembelajaran, seperti laptop, lcd, dan jaringan Wi-Fi. Hal tersebut karena guru merasa kesulitan dalam mengelola pembelajaran agar peserta didik tetap aktif dan mampu menerima materi dengan baik. Berawal dari permasalahan tersebut, peneliti ingin

menawarkan solusi dengan memanfaatkan Wordwall sebagai platform yang efisien, menyenangkan serta menarik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti merumuskan sebuah penelitian tentang penggunaan media evaluasi pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan media Wordwall. Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah dalam penggunaan media evaluasi pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan, pengaruh, serta respon peserta didik terhadap penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas I di SDN Gayamsari 02.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus. Penelitian dengan metode kualitatif dilakukan dengan tujuan menemukan jawaban atas masalah yang dirumuskan dalam subbab rumusan masalah atau fokus penelitian. Setelah pertanyaan penelitian diidentifikasi, peneliti dapat dengan mudah menentukan desain penelitian yang akan digunakan. Ini karena hasil identifikasi setidaknya akan menentukan karakteristik pendekatan penelitian, jenis penelitian, apakah peneliti harus hadir atau tidak dalam proses penelitian, dan metode pengumpulan data yang diperlukan (Dr. Wahidmurni, 2017). Data dikumpulkan melalui observasi perilaku dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran dan evaluasi dengan Wordwall, wawancara dengan peserta didik dan guru untuk mendapatkan informasi tentang persepsi mereka terhadap Wordwall dan pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar, serta hasil belajar sebelum dan sesudah implementasi Wordwall untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas 2 SD sebagai subjek penelitian yang diobservasi, diwawancarai, dan mengikuti tes, serta guru kelas 2 SD yang membantu dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan informasi tentang pembelajaran Bahasa Indonesia.

Analisis data dilakukan dengan cara: 1) Analisis deskriptif untuk mendeskripsikan data observasi dan wawancara 2) Analisis data hasil belajar untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah implementasi Wordwall yang akan disajikan dalam bentuk deskripsi. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk mendeskripsikan data observasi, wawancara, dan hasil belajar. Hasil analisis data kemudian digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang implementasi Wordwall sebagai inovasi alat evaluasi pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 2 SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rasa bosan terhadap sesuatu yang monoton bisa terjadi kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu, berkreasi dan berinovasi dalam Evaluasi pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Ketika peserta didik kehilangan semangat dan motivasi belajar, terutama dalam akhir pembelajaran, pendidik harus dapat mengembalikan minat dan motivasi anak didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan beragam alat untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Wordwall (Nissa & Renoningtyas, 2021) adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar, sumber referensi, dan alat penilaian/ evaluasi bagi guru dan siswa. Wordwall juga menyediakan contoh kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Menurut (Zulfah, 2023) media pembelajaran ini juga dapat diartikan sebagai aplikasi web yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, Wordwall juga berguna untuk merancang serta meninjau penilaian dalam pembelajaran. Langkah-langkah penggunaan aplikasi Wordwall meliputi: 1) Membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net>, 2) Pilih create activity dan pilih template yang diinginkan, 3) Beri judul dan deskripsi permainan, 4) Tulis konten sesuai dengan tipe permainan, 5) Selesaikan dengan memilih done setelah selesai membuatnya.

Wordwall merupakan sebuah platform digital yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis permainan dan aktivitas pembelajaran. Dengan Wordwall, guru dapat dengan mudah membuat aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Salah satu kelebihan dari Wordwall adalah kemudahan dalam penggunaannya. Guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dalam bidang teknologi untuk dapat menggunakan Wordwall. Selain itu, Wordwall juga menyediakan berbagai template permainan yang dapat digunakan oleh guru dengan mudah.

Dalam implementasi Wordwall untuk evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD, guru dapat membuat berbagai jenis permainan yang menarik dan interaktif. Misalnya, guru dapat membuat permainan tebak kata, tebak gambar, atau menyusun kalimat dengan menggunakan kata-kata yang telah dipelajari. Dengan menggunakan Wordwall, proses evaluasi pembelajaran tidak lagi terasa membosankan dan monoton. Siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses evaluasi pembelajaran dengan antusiasme. Selain itu, dengan menggunakan Wordwall, guru juga dapat melacak perkembangan belajar siswa secara real time. Guru dapat melihat sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan dan memberikan feedback secara langsung kepada siswa. Hal ini akan membantu guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, implementasi Wordwall juga dapat meningkatkan kreativitas

siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan berbagai jenis permainan yang menarik dan interaktif, siswa akan lebih termotivasi untuk berpikir kreatif dan mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia mereka. Misalnya, dalam permainan tebak kata, siswa harus berpikir cepat dan kreatif untuk dapat menjawab dengan benar. Hal ini akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia mereka dengan lebih baik. Selain itu, implementasi Wordwall juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan permainan dan aktivitas yang menarik, siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka akan lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam setiap aktivitas yang diberikan oleh guru. Hal ini akan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik

Menurut hasil penelitian di SDN Gayamsari 02, penggunaan Wordwall sebagai alat untuk menilai pembelajaran bahasa Indonesia yang digambarkan melalui observasi, wawancara, dan hasil belajar, guru dan peserta didik berpendapat bahwa Wordwall mudah digunakan dan mudah diakses. Ini karena Wordwall tersedia di browser, membuatnya mudah diakses dan digunakan oleh guru. 97% peserta didik mengatakan Wordwall mudah digunakan dan menyenangkan. Adanya fitur Wordwall yang dapat melakukan penilaian secara langsung membuat penggunaan Wordwall lebih praktis. Wordwall dibuat untuk membantu guru membuat media evaluasi pembelajaran berbasis game tanpa harus mahir coding dan dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Karena Wordwall menyediakan berbagai jenis permainan atau template yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran yang interaktif.

Penggunaan Wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran menjadi lebih mudah dipelajari dengan kemauan dan peralatan yang sesuai. Dengan visual dan audio yang dimilikinya, Wordwall menjadikan media ini menarik bagi peserta didik, meningkatkan minat mereka dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Sebanyak 92% peserta didik menganggap Wordwall menarik karena berbagai mode permainan yang ditawarkan, sehingga mereka tidak merasa bosan. Oleh karena itu, guru perlu menunjukkan kreativitas dan ketekunan dalam memanfaatkan teknologi informasi seperti Wordwall dalam proses evaluasi pembelajaran. Langkah pertama dalam merancang kuis dengan menggunakan Wordwall adalah membuka situs web <https://wordwall.net> di browser. Selanjutnya, daftar jika belum memiliki akun atau masuk jika sudah memiliki. Klik "buat aktivitas" dan pilih template yang sesuai.



menyatakan, "hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajar melalui kegiatan belajar".

Pemanfaatan Wordwall terhadap evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang efektif. Hasil dari penggunaan media ini adalah bahwa media wordwall dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari tingkat keaktifan dan antusiasme peserta didik dalam mengerjakan soal, yang berbeda dengan metode tradisional menggunakan kertas soal. Saat sebelum menggunakan wordwall peserta didik terlihat mengerjakan soal tidak dengan teliti atau hanya membaca sekilas lalu menjawabnya, namun setelah menggunakan aplikasi wordwall peserta didik terlihat membaca dengan sangat teliti dan terlihat berfikir kembali saat akan memilih jawaban yang tepat, hal ini dikarenakan saat menggunakan wordwall peserta didik akan mendapatkan respon secara langsung atas jawaban mereka. Saat peserta didik menjawab dengan benar maka games tersebut akan merespon dengan audio yang tersedia dan memberikan tanda centang pada jawaban benar yang mereka pilih namun ketika peserta didik menjawab soal dengan memilih jawaban yang salah maka respon games tersebut akan menunjukkan audio dan tanda silang yang menunjukkan bahwa jawaban mereka belum tepat. Hal tersebut memicu peserta didik untuk lebih cermat membaca dan memilih jawaban mereka pada soal-soal berikutnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Implementasi Wordwall terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan retensi materi siswa. Wordwall, sebagai platform pembelajaran interaktif, menawarkan berbagai format permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan, seperti kuis, teka-teki, dan permainan papan. Hal ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan fokus mereka terhadap materi yang diajarkan (Hidayaty et al., 2020).

Selain itu, Wordwall juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara real-time kepada siswa, sehingga mereka dapat segera mengetahui kekurangan dan kelebihan mereka dalam memahami materi. Umpan balik yang konstruktif ini membantu siswa untuk belajar lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar mereka. Secara keseluruhan, implementasi Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan retensi materi. Wordwall menjadi alat

yang bermanfaat bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, hasil belajar peserta didik pada evaluasi pembelajaran sebelum dilakukan menggunakan wordwall menunjukkan rata-rata 79, sedangkan setelah diterapkan evaluasi menggunakan games wordwall hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata 90. Nilai tersebut terlihat jelas memiliki perbedaan yang signifikan dimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan wordwall mengalami kenaikan sebesar 12% dari hasil belajar sebelum diterapkan evaluasi menggunakan games wordwall. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

### Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Wordwall

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru maupun peserta didik SD N Gayamsari 02, diperoleh hasil bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran sangat positif. Mayoritas peserta didik (85%) menyatakan bahwa mereka senang dan antusias belajar dengan menggunakan Wordwall. Mereka merasa bahwa Wordwall membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Guru melihat peserta didik aktif saat menggunakan Wordwall, memotivasi untuk belajar lebih rajin, sehingga 85 % peserta didik termotivasi mencapai nilai tertinggi. Peserta didik juga bersemangat menyelesaikan soal evaluasi dengan Wordwall. Kegiatan evaluasi dengan Wordwall membuat peserta didik aktif dan antusias. Mereka tertarik karena Wordwall memiliki beragam mode permainan. Peserta didik termotivasi belajar lebih rajin, mendapatkan nilai tinggi. Wordwall meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, menarik dan menyenangkan dengan gaya belajar visual, audio, kinestetik. Media dengan gambar, animasi, audio, permainan interaktif menarik peserta didik. Evaluasi berbasis permainan memungkinkan peserta didik bersaing, mencapai skor tertinggi. Melihat skor setelah bermain Wordwall meningkatkan rasa kompetitif, semangat belajar peserta didik, mengatasi kebosanan. Wordwall tidak hanya tingkatan kompetitif, juga tumbuhkan semangat belajar peserta didik.

Beberapa respon peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran melalui games wordwall :

*AAP: "Saya suka Wordwall! Belajar jadi lebih menarik dan menyenangkan."*

*APH: "Bermain Wordwall bersama teman-teman membuat belajar menjadi lebih seru dan berkesan."*

*KLF: "Wordwall membuat saya lebih termotivasi untuk belajar karena ingin mendapatkan"*

*skor terbaik."*

*RAP: "Wordwall membuat saya ingin belajar lebih banyak agar bisa menjawab pertanyaan dengan benar."*

*CCH: "Saya senang bermain sekaligus belajar dengan menggunakan wordwall".*

Dari 27 peserta didik kelas 2 SD N Gayamsari 02 95 % menyatakan bahwa sangat antusias dan merasa senang saat menggunakan wordwall, sedangkan 5 % diantaranya juga merasa senang namun merasa kesulitan karena harus beradaptasi dengan teknologi yang sebelumnya belum pernah mereka gunakan. Tingginya respon positif dari peserta didik terhadap penggunaan Wordwall menunjukkan bahwa Wordwall dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif. Wordwall memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya disukai oleh peserta didik, Wordwall menawarkan berbagai format permainan yang interaktif dan menarik, seperti kuis, teka-teki silang, dan anagram. Hal ini membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Wordwall dikemas dengan desain yang menarik dan penuh warna, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Beberapa format permainan Wordwall memungkinkan peserta didik untuk berkompetisi satu sama lain. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar mereka. Meskipun, perlu diperhatikan beberapa hal dalam penggunaannya, seperti ketersediaan perangkat, keterampilan guru, dan koneksi internet.

Dengan demikian, implementasi Wordwall dalam proses evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD merupakan inovasi yang sangat bermanfaat. Dengan menggunakan Wordwall, proses evaluasi pembelajaran tidak lagi terasa membosankan dan menegangkan bagi siswa. Siswa akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, implementasi Wordwall juga dapat meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menggunakan Wordwall sebagai salah satu metode evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kurangnya antusias peserta didik pada pelaksanaan evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia disebabkan oleh alat evaluasi yang belum berbasis teknologi yang tidak menyajikan gambar berwarna dan jelas pada soal. Selain itu, guru juga kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah selama proses evaluasi pembelajaran. Namun, dengan menggunakan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran, terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil

belajar peserta didik kelas I di SDN Gayamsari 02. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan antusiasme peserta didik dan hasil belajar mereka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, D. Z., & Pd, M. (2012). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. [www.diktis.kemenag.go.id](http://www.diktis.kemenag.go.id)
- Basri, I. (2017). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Berbasis Pendidikan Karakter dan Multikultural. In *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue 4).
- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, holeh Hidayat, & Ratna Sari Dewi. (n.d.). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). <http://repo.iain->
- Dr. Wahidmurni, M. P. (2017). *PEMAPARAN METODE PENELITIAN KUALITATIF*.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fitriyani, O., Misfan El-Fanny, G., Studi Pendidikan Agama Islam, P., Tarbiyah, F., & Tinggi Agama Islam Riyadhul Jannah Subang, S. (2024). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD/MI BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR. In *Online) Journal of Educational and Language Research* (Vol. 3, Issue 6). <http://bajangjournal.com/index.php/JOEL>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., Setiadi, A. E., Pontianak, M., Jendral, J., Yani, A., 111, N., Belitung, B., Tenggara, K. P., Pontianak, K., & Barat, K. (2020). *Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes*. <https://doi.org/10.21831/jjppip.vxxxx.x00000>
- Matondang, Z., & Si, M. (n.d.). *Evaluasi Pembelajaran*.
- Muchtarom, M., & Winarno, dan. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 GONDANGREJO 1*.
- 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. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Pal, D., & Vanijja, V. (2020). Perceived usability evaluation of Microsoft Teams as an online learning platform during COVID-19 using system usability scale and technology acceptance model in India. *Children and Youth Services Review*, 119.

<https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105535>

Permata Raharjo, R., Eko Hardianto, Mp., & Icha Fadhilasari, Mp. (2022). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. [www.rcipress.rcipublisher.org](http://www.rcipress.rcipublisher.org)

Suhardi, I. (2018). *7437-17636-1-SM*.

Szopiński, T., & Bachnik, K. (2022). Student evaluation of online learning during the COVID-19 pandemic. *Technological Forecasting and Social Change*, 174. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.121203>

Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, & Nizmah Maratos Soleha. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 1(1), 66–72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>