



Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran

Putri Nabilatuz Zahroh, Wiwin Fachrudin Yusuf, dan Achmad Yusuf

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam
Universitas Yudharta Pasuruan

Jl. Yudharta No.7, Kembangkuning, Sengonagung, Kec. Purwosari, Kab. Pasuruan, Jawa Timur
67162

Volume 8 Nomor 1
April 2024: 123-139
DOI: 10.30997/jtm.v8i1.12805

Article History

Submission: 15-01-2024
Revised: 02-02-2024
Accepted: 19-03-2024
Published: 30-04-2024

Kata Kunci:

Media pembelajaran, wordwall,
evaluasi pembelajaran

Keywords:

*Instructional media, wordwall,
learning evaluation*

Korespondensi:

Putri Nabilatuz Zahroh
(085764361015)
(Putri.nabila0927@gmail.com)

Abstrak: Era perkembangan teknologi telah membawa banyak perubahan pada semua aspek, salah satunya juga dalam dunia pendidikan. Penelitian ini memaparkan tentang: (1) penggunaan media *Wordwall* dalam evaluasi mata pelajaran SKI kelas X di Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo (2) kelebihan dan kekurangan penggunaan media *Wordwall* dalam evaluasi mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo. Tujuan dalam penelitian ini ialah untuk menjadi bahan pengembangan serta inovasi media evaluasi yang lebih praktis dan efisien. Peneliti menggunakan penelitian *field research* dengan menggunakan metode deskriptif dalam pendekatan kualitatif. Langkah-langkah dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu studi literatur, observasi, wawancara, identifikasi masalah, serta pengumpulan dan pengolahan data. Penggunaan media *Wordwall* dalam evaluasi mata pelajaran SKI kelas X di Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo terbukti memberikan banyak dampak positif dalam proses evaluasi pembelajaran. Hal ini terbukti dengan peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Platform ini berhasil menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan secara seimbang dan konsisten, yang dapat membangun minat serta memperkuat motivasi belajar peserta didik. Selain itu berdasarkan data yang diperoleh, ditemukan bahwa kelebihan media *wordwall* dalam evaluasi mata pelajaran SKI kelas X antara lain fleksibilitas, fitur menarik, efektivitas waktu, peningkatan minat dan antusiasme, serta kemampuannya mengatasi rasa bosan. Meskipun demikian, terdapat kelemahan seperti ketergantungan pada jaringan internet dan batasan fasilitas gratis. Namun, kelemahan tersebut dapat dibatasi dengan kemampuan pengguna untuk mencetak materi dan menggunakan fitur premium.

The Use Of Wordwall Media In The Evaluation

Abstract: *The era technological development has brought many changes in all aspects, one of which is also in the world of education. This study explains about: (1) the use of wordwall media in the evaluation of class X SKI subjects at Madrasah Aliyah Ma'arif*



Sukorejo (2) the advantages and disadvantages of using Wordwall media in the evaluation of SKI subjects at Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo. The purpose of this research is to become material for the development and innovation of evaluation media that is more practical and efficient. Research use field research using descriptive methods in a qualitative approach. The steps in this research are carried out through several stages, namely literature study, observation, interviews, problem identification, and data collection and processing. The use of Wordwall media in the evaluation of class X SKI subjects at Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo has proven to have many positive impacts in the learning evaluation process. This is proven by increasing the motivation and participation of students in achieving optimal learning outcomes. This platform successfully combines elements of education and entertainment in a balanced and consistent manner, which can build interest and strengthen students' learning motivation. In addition, based on the data obtained, it was found that the advantages of wordwall media in the evaluation of class X SKI subjects include flexibility, attractive features, time effectiveness, increased interest and enthusiasm, and the ability to overcome boredom. However, there are disadvantages such as dependence on the internet network and limitations on free facilities. However, such weaknesses can be limited by the user's ability to print materials and use premium features.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah elemen kunci yang mendukung kemajuan suatu bangsa (Abdulloh 2020; Adri, Suwarjono, Sapari, & Maryani (2023) Lebih dari sekedar kekayaan alam, kemajuan suatu bangsa tercermin dalam kompetensi sumber daya manusia.(Abdullah 2017) Sumber daya manusia yang berkualitas akan mampu mengelola dengan baik sumber daya alam yang dimiliki suatu negara, dan pastinya juga akan mempercepat kemajuan suatu bangsa.(Achmat 2018)

Di era revolusi 4.0 atau era digitalisasi, pendidikan juga banyak mengalami transformasi. Perkembangan

teknologi mengubah paradigma pendidikan menuju pembelajaran yang berbasis teknologi, dan mengharuskan pendidik untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam mengembangkan potensi peserta didik.(Ardiansyah 2022)

Namun, tantangan utama yang dihadapi pendidikan saat ini adalah kurangnya efektivitas dalam proses pembelajaran.(Hidayati and Kirom 2018) Banyak peserta didik yang merasa bosan karena pembelajaran cenderung teoritis dan monoton, yang membuat mereka kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.(Imamah and Ma'ruf 2019) Pembelajaran didalam

kelas cenderung fokus pada pemahaman konsep, namun kurang menekankan pada penerapan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadi penyebab utama kesulitan peserta didik dalam memahami materi. Pendidik dihadapkan pada tantangan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik sehingga mereka tidak hanya memiliki pemahaman teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk menjadikan kehidupan masa depan yang lebih baik.(Nurrita 2018)

Peran media pembelajaran dalam konteks proses belajar mengajar merupakan elemen yang tak terpisahkan dari bidang pendidikan. Pentingnya pemilihan media ini menjadikan fokus utama karena penannya sangat strategis dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik jika pendidik mampu merancang dan menggunakan media dengan tepat sesuai dengan fungsinya.(Arieska et al. 2023) Media pembelajaran mencakup berbagai alat atau teknologi yang digunakan

dalam mendukung proses pembelajaran dan penyampaian informasi kepada peserta didik.(Abdul Mun'im Amaly et al. 2021) Media pembelajaran bukan hanya sekedar alat komunikasi, tetapi juga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.(Nuril Wilda Maghfiroh, Askhabul Kirom 2016) Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Ruth Lautfer dalam sebuah jurnal komunikasi pendidikan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bantu alat mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.(Tafonao 2018)

Dalam konteks lainnya, media dapat dianggap sebagai alat yang berperan dalam menyapaikan pesan-pesan pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan proses komunikasi yang melibatkan interaksi antara pembelajar, pengajar, dan materi pembelajaran. Oleh karena itu komunikasi tidak akan terjadi secara efektif tanpa adanya media sebagai sarana untuk menyampaikan pesan (Dewi, Mahrudin, & Indra, 2023). Ada

beberapa jenis stimulus yang bisa berperan sebagai media, seperti interaksi manusia, realitas, gambar, tulisan, dan suara yang direkam. Media-media ini merupakan rangsangan yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. (W. F. Y. Wiwin Fachrudin Yusuf 2017)

Pengembangan kreativitas dan inovasi di bidang pendidikan sangat penting. Salah satu langkahnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Pemanfaatan media evaluasi pembelajaran secara *online* dinilai efektif dalam menyusun soal dan memudahkan proses penilaian bagi pendidik, karena pendidik tidak perlu lagi melakukan koreksi jawaban peserta didik secara manual. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki kreativitas yang tinggi dalam mengimplementasikan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan berbagai media atau aplikasi. (Hijriani, Yulidar, and Luciana 2023) Saat ini banyak platform media pembelajaran digital seperti *Quizziz*, *Wordwall*, *Kahoot*,

Google Forms, dan lainnya telah banyak tersedia. (Husna and Yulisetiani n.d.)

Dalam buku yang berjudul *Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning* karya Cristiyanti Aprinastuti menjelaskan bahwa platform *Wordwall* dapat digunakan untuk menciptakan berbagai jenis media pembelajaran, seperti kuis, permainan menjodohkan, anagram. Pencarian kata, dan lain sebagainya. Yang menarik *Wordwall* dapat diakses secara *online*, dapat diunduh dan dicetak. Aplikasi ini menawarkan beragam *template* gratis yang memudahkan pengguna untuk mengubah pembelajaran menjadi menyenangkan dengan mudah. Dengan beberapa *template* ini, *Wordwall* dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menghindari kebosanan, dengan tetap melatih keterampilan peserta didik. *Wordwall* juga dapat berfungsi sebagai alat untuk merancang pembelajaran dan meninjau penilaian. (Aprilia et al. 2023) Sebagai salah satu media berbasis *game* yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, *Wordwall* sangat cocok untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Keunggulannya terletak

pada kemampuannya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan berbagai pilihan *template* yang tersedia, memungkinkan pendidik untuk memvariasikan jenis soal. Hal ini memungkinkan pendidik untuk menyediakan pengalaman pembelajar yang menarik, mengintegrasikan belajar dan bermain tanpa menimbulkan kebosanan. Dengan beragam *template* yang tersedia, *Wordwall* dapat digunakan untuk hiburan dan kesenangan, serta sebagai alat latihan, pendidikan dan simulasi.

Di Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo media *Wordwall* digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran SKI. Keputusan ini diambil berdasarkan pengamatan terhadap antusiasme dan keterlibatan peserta didik yang lebih tinggi ketika menggunakan *game online* sebagai alat pembelajaran. Penggunaan media ini juga diharapkan dapat memberikan latihan kepada peserta didik sebelum menghadapi evaluasi sumatif yang akan diadakan oleh pihak sekolah, sehingga dapat membantu mengurangi tingkat kecemasan dan ketegangan sebelum menghadapi ujian.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian *field research* (penelitian lapangan) dengan menggunakan metode deskriptif dalam pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan, menganalisis, dan merangkum data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan ini dipilih karena data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari kata-kata dan gambar, bukan angka.

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian dan informasi yang dibutuhkan. Hal ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo di Jl. Kamajaya Teks No.96 Kecamatan Sukorejo.

Objek penelitian ini meliputi pendidik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), kepala sekolah Madrasah, dan peserta didik. Data diperoleh dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik dari kelas X4 yang berjumlah 26 siswa. Informasi tambahan diperoleh melalui observasi dan dokumentasi.

Tahapan yang dilalui dalam

penelitian ini adalah kajian literature, survey lokasi, meminta surat pengantar penelitian dari kampus kepada pihak lembaga, melakukan MOU kepada pihak lembaga Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo, pelaksanaan penelitian dan tahap pekerjaan lapangan seperti: melaksanakan observasi langsung ke Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo, observasi atau wawancara langsung pada pihak yang bersangkutan, berperan sambil mengumpulkan data, penyusunan penelitian berdasarkan hasil yang di peroleh.

HASIL & PEMBAHASAN

1. Penggunaan Media Wordwall dalam Evaluasi Mata pelajaran SKI Kelas X di Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo

Kata media dalam bahasa Arab media disebut dengan *wasail* yang artinya perantara atau fasilitator pesan.(Prasetiyo 2020) Dalam sebuah buku media pembelajaran, Musfiron mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara efektif

dan efisien.(Hasan et al. 2021)

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki dampak yang sangat signifikan, karena dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Korespondensi tidak akan berfungsi jika tidak berhati-hati dalam pemanfaatan media. Media seperti animasi, video anergik, audio interaktif, dan lainnya bisa menjadi pilihan yang efektif.(S. I. S. Wiwin Fachrudin Yusuf 2022)

Guba dan Lincoln mengartikan evaluasi sebagai suatu proses yang melibatkan pemberian pertimbangan terhadap nilai dan makna dari suatu hal yang sedang dievaluasi, yang dapat berupa objek, aktivitas, kondisi, atau kesatuan tertentu. Dalam definisi tersebut, terdapat dua karakteristik utama evaluasi yaitu (1) Evaluasi dipahami sebagai proses, yang berarti evaluasi melibatkan serangkaian tindakan yang harus dilakukan dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, evaluasi bukanlah sekadar hasil atau produk, melainkan serangkaian

kegiatan yang dilakukan secara berurutan. (2) Evaluasi berkaitan dengan pemberian nilai atau makna berdasarkan hasil dari proses evaluasi tersebut. Dengan kata lain, evaluasi bertujuan untuk menentukan apakah sesuatu memiliki nilai atau tidak, berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan.(Primayana et al. 2020)

Menurut Mukhtar, seorang pengajar perlu memahami perbedaan antara evaluasi hasil belajar dan evaluasi pembelajaran. Evaluasi hasil belajar lebih fokus pada penilaian sejauh mana pencapaian siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Di sisi lain, evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses terstruktur untuk mengumpulkan informasi tentang efektivitas kegiatan pembelajaran dalam membantu siswa mencapai tujuan secara optimal. Dengan demikian, evaluasi hasil belajar menilai kualitas hasil dari pembelajaran, sementara evaluasi pembelajaran mengevaluasi kualitas proses pembelajaran itu

sendiri.(Primayana et al. 2020)

Wordwall adalah sebuah platform *game* yang menawarkan beragam opsi format permainan yang bermanfaat dan menarik bagi para pemainnya. Dengan pemilihan materi yang cermat, platform ini akan berhasil menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan secara seimbang dan konsisten, yang dapat membangun minat serta memperkuat motivasi belajar para peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Nissa, penggunaan *Wordwall* sangatlah mudah dan menyediakan beragam pilihan dalam menyajikan materi serta soal.(Maryanti, Hartati, and Kurniawan 2022) Sebagai alat evaluasi, *Wordwall* sangatlah bermanfaat karena memungkinkan guru untuk melihat skor atau nilai yang diperoleh oleh peserta didik dengan mudah. Selain itu, pendidik tidak perlu lagi mengoreksi jawaban satu per satu, karena tampilan platform secara otomatis menampilkan hasil dari jumlah soal yang dijawab benar maupun salah oleh peserta didik.(Rosmana et al.

2023)

Wordwall memiliki berbagai fitur yang sangat menarik. Berikut merupakan macam-macam fitur yang terdapat dalam *wordwall* beserta pendeskripsinya:

1. *Match up* merupakan permainan *drag and drop* atau mencocokkan fungsi atau definisi.
2. *Open the box* merupakan permainan menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.
3. *Random cards* merupakan permainan menebak kartu yang teracak secara otomatis.
4. *Anagram* merupakan permainan dengan meletakkan huruf-huruf pada posisinya sesuai dengan susunan.
5. *Labelled diagram* merupakan permainan penyusun gambar tetapi dengan menggunakan metode *drag and drop*.
6. *Categorize* merupakan permainan yang serupa dengan *drag and drop* tetapi bedanya terletak pada kolom-kolom yang tersedia.
7. *Quiz* merupakan permainan melalui pilihan ganda.
8. *Find the match* merupakan permainan mencocokkan jawaban pada gambar yang tersedia.
9. *Matching pairs* merupakan permainan memasang lubin-lubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
10. *Missing word* merupakan permainan *drag and drop* yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
11. *Wordsearch* merupakan permainan menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotak-kotak (*grid*).
12. *Rank order* merupakan permainan *drag and drop* item sampai susunannya benar.
13. *random wheel* merupakan permainan dengan memutar roda.
14. *Group sord* merupakan permainan *drag and droup* untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
15. *Unjumble* merupakan permainan *drap and drop* kata-kata sehingga

menjadi susunan kalimat yang benar.

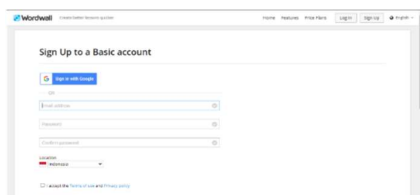
16. *Show quiz* merupakan permainan pilihan ganda dengan batas waktu, batas nyawa, dan bonus.

17. *Maze chase* merupakan permainan berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari *enemy* (musuh).

18. *Airplane* merupakan permainan dengan menyentuh *ayer* atau menggunakan panah pada *keyboard* untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambari menghindari jawaban yang salah.(Larasati, Putrayasa, and Martha 2023)

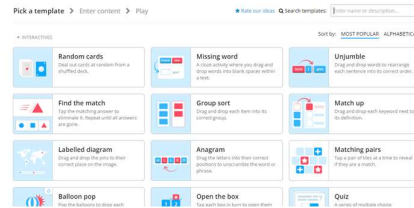
Langkah-langkah penggunaan media wordwall bagi guru ialah:

1. Kunjungi akun di [https://wordwall.net./](https://wordwall.net/).
2. Klik Sign Up dan isikan alamat email serta kata sandi



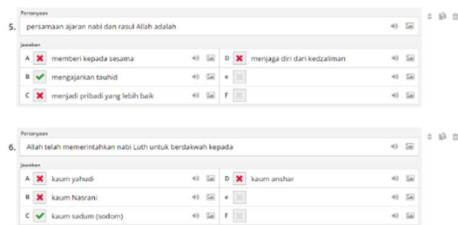
Gambar 1 Tampilan pada saat daftar akun

3. Pilih *create activity* dan pilih fitur yang tersedia



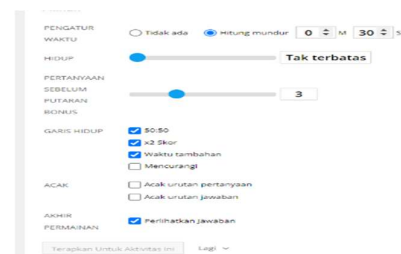
Gambar 2 Tampilan fitur wordwall

4. pilih salah satu template
5. Isikan konten atau soal terkait mata pelajaran SKI yang akan di ujikan



Gambar 3 tampilan quiz

6. Mengatur beberapa fitur agar lebih menarik



Gambar 4 tampilan tambahan beberapa fitur

7. Jika sudah Klik *done*
8. Klik bagikan untuk diberikan ke peserta didik

132 | Putri Nabilatuz Zahroh, Wiwin Fachrudin Yusuf, Achmad Yusuf
 Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi ...



Gambar 5 tampilan berbagi

- Setelah proses pengerjaan yang dilakukan peserta didik, pendidik bisa memantau skor yang diperoleh

Pangkat	Nama	Skor
1	kelompok satu	2043
ke-2	tim 3	1452
ke-3	kelompok 2	1150
ke-4	-	-
tanggal 5	-	-
tanggal 6	-	-
tanggal 7	-	-
tanggal 8	-	-
tanggal 9	-	-
tanggal 10	-	-

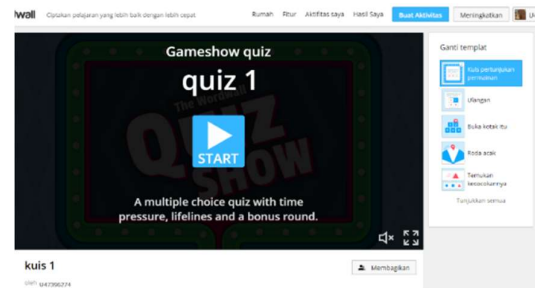
Gambar 6 tampilan papan skor

Langkah-langkah penggunaan wordwall untuk peserta didik

- Klik link yang telah dibagikan oleh pendidik

Pangkat	Nama	Skor
1	kelompok satu	2043
ke-2	tim 3	1452
ke-3	kelompok 2	1150
ke-4	-	-
tanggal 5	-	-
tanggal 6	-	-
tanggal 7	-	-
tanggal 8	-	-
tanggal 9	-	-
tanggal 10	-	-

- Peserta didik akan langsung masuk ke game yang dituju



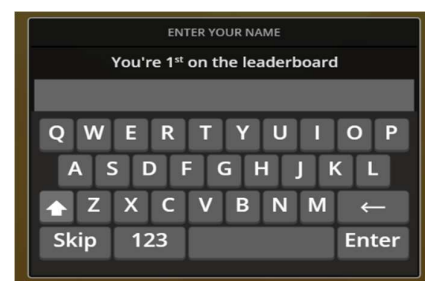
Gambar 7 tampilan awal quiz sesuai link

- Klik *start* dan kerjakan soal yang diberikan
- Ketika selesai peserta didik bisa melihat waktu pengerjaan, hasil, jawaban yang benar dan salah dan bahkan bisa mencoba ulang



Gambar 8 tampilan hasil pengerjaan

- Pengisian nama untuk papan skor



Gambar 9 tampilan pengisian nama

- Papan peringkat akan muncul



Pangkat	Nama	Skor
1	kelompok satu	2043
ke-2	tim 3	1452
ke-3	kelompok 2	1150
ke-4	-	-
tanggal 5	-	-
tanggal 6	-	-
tanggal 7	-	-
tanggal 8	-	-
tanggal 9	-	-
tanggal 10	-	-

Gambar 10 tampilan papan peringkat peserta didik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lapangan identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti ialah (1) kurangnya rasa antusias peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran SKI (2) proses evaluasi pembelajaran yang biasanya hanya menggunakan lembaran daan menilainya secara manual yang menyebabkan tidak efisiennya waktu (3) pendidik kurang memahami dalam pemanfaatan media berbasis *online* (4) rasa antusias peserta didik meningkat dalam pembelajaran yang berbasis *game*.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penggunaan *Wordwall* dipilih sebagai solusi untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ada. Selain itu, penggunaan *Wordwall* juga memberikan dampak positif lainnya, seperti keterlibatan

dan partisipasi langsung peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran ini. Hal ini juga meningkatkan perhatian dan konsentrasi peserta didik, serta secara tidak langsung meningkatkan keterampilan mereka.

Dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran mata pelajaran SKI di kelas X4 Madrasah Aliyah Ma'arif Sekorejo, pendidik membagi peserta didik ke dalam tiga kelompok besar dengan tujuan melatih kerjasama dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang tepat dalam waktu singkat. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik menggunakan dua *template* berbeda, yakni *crossword* (teka-teki silang) dan *gameshow quiz* (kuis pertunjukan permainan).

Dalam *template* pertama, yaitu *crossword*, pendidik memberikan 10 pertanyaan tanpa memberikan batasan waktu untuk menjawabnya. Hasilnya dipantau melalui papan peringkat (*leaderboard*) yang menampilkan

skor dan waktu yang diperlukan untuk menjawab setiap pertanyaan. Pendidik menggunakan fitur untuk menampilkan jawaban jika salah dan menampilkan jawaban secara keseluruhan pada akhir permainan untuk memperkuat ingatan peserta didik terkait materi yang disajikan dalam pertanyaan.

Berbeda dengan *template* sebelumnya, dalam *template* kedua, yaitu *gameshow*, pendidik menyajikan 20 pertanyaan dengan memanfaatkan fitur 30 detik untuk menjawab setiap pertanyaan melalui hitungan mundur. Pendidik juga menambahkan variasi seperti bonus skor, peningkatan skor 2x, tambahan waktu (*extra time*) untuk menjawab pertanyaan. *Template* ini juga memiliki *bonus round* yang unik, di mana terdapat permainan kartu yang berisi opsi untuk meningkatkan kecepatan waktu pengerjaan soal hingga 2x atau 3x dari waktu biasa, tambahan poin sebesar +50 hingga +200, pengurangan poin sebesar -100 hingga -200, serta tambahan skor

lifeline sebesar +30 yang akan diacak secara cepat. Peserta didik diminta untuk memilih satu kartu dari opsi tersebut untuk melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya. Keberadaan bonus round ini meningkatkan semangat dan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti kuis.

Pemanfaatan *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran seperti yang disebutkan di atas menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek. Terdapat peningkatan pesat dalam antusiasme peserta didik terhadap proses evaluasi, peningkatan konsentrasi mereka, serta peningkatan dalam kerjasama antar individu. Selain itu, hasil nilai peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan kertas.

Penelitian ini didasarkan pada riset sebelumnya yang dilakukan oleh Mahfud dan Septa Ayu Rohmania pada tahun 2021 yang berjudul "Pengembangan Alat

Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Web Wordwall untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X di MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi". Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran tersebut pantas digunakan dan memberikan dampak positif pada peningkatan prestasi belajar siswa. Penelitian ini melalui beberapa tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Tahap analisis melibatkan pengumpulan informasi tentang bahan produk yang digunakan. Tahap perancangan mencakup pengembangan alat evaluasi berbasis aplikasi web Wordwall yang menampilkan soal-soal berbasis IT dalam bentuk kuis. Kemudian, tahap pengembangan melibatkan revisi alat evaluasi berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli desain, dan ahli sejarah. Implementasi dilakukan pada 18 April 2022 di MA Darul Huda Giri di Kelurahan Penataban, Kecamatan Giri, Kabupaten Banyuwangi. Penilaian dari ahli

materi mencapai skor 76%, dikategorikan sebagai cukup baik. Ahli desain mencapai skor 98%, dengan kategori sangat baik, sedangkan guru sejarah mencapai 81,3%, dengan kategori rata-rata 96%. Hasil uji coba lapangan menunjukkan peningkatan prestasi belajar dengan nilai N-Gain sebesar 62,46%, yang dikategorikan sebagai cukup efektif. (Mahfud and Rohmania 2021)

Dan dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Primanita Sholihah Rosmana, Sofyan Iskandar, Adesti Novita Sari, Asthiyani Kholida, Dzulfa Nur Firdaus, dan Puput Trisnawati dari Universitas Pendidikan Indonesia pada Januari-Februari 2022, berjudul "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V di SDN # Nagri Kaler", menggunakan metode penelitian dalam kelas yang terdiri dari 2 siklus, di mana setiap siklus terdiri dari 4 tahap. Pada siklus pertama, tahap-tahapnya adalah: perencanaan, pelaksanaan

tindakan kelas, tahap observasi dan pengamatan, serta tahap refleksi untuk menganalisis hambatan dan kesuksesan dalam proses pembelajaran. Pada siklus kedua, dilakukan penginputan data berupa nilai pre-test, pos-test, dan evaluasi *Wordwall* untuk membandingkan keberhasilan penggunaan media pembelajaran konvensional dan digital. (Rosmana et al. 2023)

2. Kelebihan Dan Kelemahan Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran SKI Kelas X Di Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo

a. Kelebihan Media Wordfall
Beberapa Kelebihan penggunaan media wordwall ialah:

1. Bersifat fleksibel, dapat digunakan di berbagai tingkatan peserta didik
2. Memiliki banyak fitur yang menarik dan dapat di akses secara gratis dan kinestetik
3. Keefektifan waktu dalam proses pengerjaan maupun penilaian
4. Meningkatkan minat, antusias serta kompetitif peserta

didik

5. Mengatasi rasa bosan dan monoton dalam proses evaluasi
6. Bisa digunakan dalam waktu yang bersamaan

b. Kelemahan Media Wordwall

Adapun kelemahan dari media wordwall ialah:

1. Bergantung pada kestabilan jaringan internet
2. Fasilitas gratis hanya bisa digunakan dalam pembuatan 5 game saja

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, kesimpulan yang dapat diambil adalah pemanfaatan media *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran SKI kelas X di Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo memiliki dampak yang sangat signifikan, karena dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. platform ini berhasil menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan secara seimbang dan konsisten, yang dapat membangun minat serta

memperkuat motivasi belajar para peserta didik.

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara serta dokumentasi kelebihan media *wordwall* dalam evaluasi mata pelajaran SKI kelas X ialah fleksibel, fitur yang menarik, efektifitas waktu, meningkatkan minat dan antusiasme, mengatasi rasa bosan. Sedangkan kelemahan dari media *wordwall* ialah ketergantungan pada jaringan internet dan batasan fasilitas gratis. Namun kelemahan tersebut tidak menjadi masalah yang besar karena pengguna masih dapat mencetak materi dan menggunakan fitur premium.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada semua pihak yang ikut berperan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan penelitian ini dan penulisan artikel ini. Dan tidak lupa peneliti ucapkan terimakasih pada kepada pihak jurnal *tadbir muwahhid* yang telah berperan dalam membantu peneliti dalam penerbitan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Mun'im Amaly, Giantomi Muhammad, Muhammad Erihadiana, and Qiqi Yuliati Zaqiah. 2021. "Kecakapan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam

Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6(1): 88-104.

Abdullah, Muhammad. 2017. "Pendidikan Prenatal: Telaah Pemikiran Ibn Qayyim Al-Jauziyyah Dalam Kitab Tuhfah Al-Maudud Bi Ahkam Al-Maulud Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam." *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2(2): 341-60.

Abdulloh, Muhammad. 2020. "Pembaharuan Pemikiran Mahmud Yunus Tentang Pendidikan Islam Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Modern." *Al Murabbi* 5(2): 22-33.

Achmat, Mubarak. 2018. "Strategi Peningkatan Pembelajaran Melalui Manajemen Boarding School (Studi Kasus Di SMP 'Aisyiyah Boarding School Malang)." *Jurnal Murabbi* 3(2): 229-47.

Adri, H. T., Suwarjono, S., Sapari, Y., & Maryani, N. (2023). Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Policy Direction and Implementation for Progress of Study Program. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 4(2), 13-22.
<https://doi.org/10.51178/ce.v4i2.1446>

Aprilia, Wiwit et al. 2023. "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sma Ma'arif Nu Pandaan." *Islam* 9(4):

1440.
Ardiansyah, M. 2022. "Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep Matematika." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 6(3): 417-23.
- Arieska, Maya Ayu, Muhammad Abdullah, Achmad Yusuf, and Siti Khurotin. 2023. "Efektivitas Strategi Pembelajaran Active Learning Melalui Media Pembelajaran Dick Games Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran BTQ (Baca Tulis Al- Qur ' an) Siswa Kelas XI SMK Dewantoro Purwosari." 9(4): 1793-1803.
- Dewi, P., Mahrudin, A., & Indra, S. (2023). PENGARUH KEPEMIMPINAN GURU KELAS TERHADAP PERILAKU BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD NEGERI LEUWIBATU 06. *AL-KAFF: JURNAL SOSIAL HUMANIORA*, 1(4).
- Dewi, Yuli Angga Putu. 2019. "Hubungan Gaya Komunikasi Guru Terhadap Tingkat Keefektifan Proses Pembelajaran." *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya* 3(2): 71-78. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>.
- Hasan, Muhammad et al. 2021. Tahta Media Group *Media Pembelajaran*.
- Hidayati, D T, and A Kirom. 2018. "Penggunaan Media Pohon Pisang Dalam Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah Dipos Paud Restu Bunda Sukorame Durensewu Pandaan." *Maflum* 165(November): 165-78. <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/maflum/article/view/>
1341.
Hijriani, Isni, Yulidar, and Lisma Luciana. 2023. "PELATIHAN EVALUASI PEMBELAJARAN SENI BERBASIS WEBSITE BAGI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN FKIP UNIVERSITAS TANJUNGPURA." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) - Aphelion* 5(JUNI): 207-12. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPM>.
- Husna, Su, and S Yulisetiani. "Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar."
- Imamah, Nurul, and Ahmad Ma'ruf. 2019. "Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlaq Di MTs Darul Ulum Purwodadi." *Jurnal Al-Murabbi* 4(1): 87-102.
- Larasati, Putti, Ida Bagus Putrayasa, and I Nengah Martha. 2023. "Pemanfaatan Media Wordwall.Net Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 3(3): 395-412.
- Mahfud, Mahfud, and Sapta Ayu Rohmania. 2021. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA Di MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi." *Sangkala* 1(1): 1-16.
- Maryanti, S, S Hartati, and D T Kurniawan. 2022. *Assesment for Learning, Educandy & wordwall*.
- Na, D E Conduata, and Crise Hipertensiva. 2021. *Metode*

- Penelitian Kualitatif*. ed. M.Si Dr. Patta Rapanna, SE. CV. syakir Media Press.
- Nuril Wilda Maghfiroh, Askhabul Kirom, Munif. 2016. "Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Smk Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan." 4(1): 1-23.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(1): 171.
- Prasetyo, Andri. 2020. "Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI DI SD N 8 Metro Utara."
- Primayana, Kadek Hengki et al. 2020. "PERAN DESAIN EVALUASI PEMBELAJARAN." 4(2).
- Rosmana, Primanita Sholihah et al. 2023. "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di SDN 3 Nagri Kaler." *Journal on Education* 5(2): 1965-73.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103.
- Wiwin Fachrudin Yusuf, Sofia Imro'atus Solikha. 2022. "Manajemen Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Cerdas Cermat Agama Islam Di SDN Glagahsari 1 Sukorejo Pasuruan." *Journal Multicultural of Islamic Education* Volume 6(1): 4-12.
- Wiwin Fachrudin Yusuf, Wiwin Fachrudin Yusuf. 2017. "Media Limbah Botol Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pai Di Ra Miftahul Khoir I Karangrejo Purwosari." *Jurnal Al-Murabbi* 1(1): 117-40.