

Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler

Primanita Sholihah Rosmana¹, Sofyan Iskandar², Adesti Novita Sari³, Asthiyani Kholida⁴, Dzulfa Nur Firdaus⁵, Puput Trisnawati⁶

Univesitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat
primanitarosmana@upi.edu

Abstract

The background of this study was that there were students who felt lazy in working on some of the evaluation questions given by the teacher in science subjects regarding respiratory organs in animals. This is because the teacher still uses typed or handwritten evaluation questions on paper. Thus, the results obtained through evaluation are not optimal, because they do not attract students' interest and attention and are considered only mediocre. This study aims to utilize Wordwall media as a form of evaluation in Natural Sciences (IPA) subjects regarding respiratory organs in animals for class V students at SDN 3 Nagri Kaler. The research method used is Classroom Action Research which is designed in 2 cycles, each cycle consisting of 4 stages. Researchers in designing results and discussions discuss the use of the Wordwall website as digital media in evaluating learning regarding respiratory organ material in animals. In the discussion, the researcher also conducted tests in the form of pre-test and post-test to measure the extent of students' understanding of the material on respiratory organs in animals. Furthermore, at the end of the discussion, the researcher included data in the form of scores or results from the pre-test, post-test, and evaluation using Wordwall.

Keywords: Digital Learning Media, Wordwall, Evaluation

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah adanya siswa yang merasa malas dalam mengerjakan soal-soal evaluasi yang diberikan guru. Hal ini, disebabkan karena guru masih menggunakan soal evaluasi yang diketik maupun ditulis tangan dalam sebuah kertas. Sehingga, hasil yang diperoleh kurang maksimal, karena kurang menarik minat dan perhatian siswa, serta dianggap hanya biasa saja. Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media *Wordwall* sebagai bentuk evaluasi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengenai organ pernapasan pada hewan siswa kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang dirancang dalam 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan. Dalam hasil dan pembahasan, peneliti membahas mengenai penggunaan website *Wordwall* sebagai media digital dalam evaluasi pembelajaran mengenai materi organ pernapasan pada hewan, melakukan tes yang berupa tes *pre-test* dan *post-test*, serta pada akhir pembahasan mencantumkan data yang berupa nilai atau hasil dari *pre-test*, *pos-test*, dan evaluasi menggunakan *Wordwall*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Wordwall, Evaluasi

Copyright (c) 2023 Primanita Sholihah Rosmana, Sofyan Iskandar, Adesti Novita Sari, Asthiyani Kholida,
Dzulfa Nur Firdaus, Puput Trisnawati

Corresponding author: Primanita Sholihah Rosmana

Email Address: primanitarosmana@upi.edu (Univesitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Jawa Barat)

Received 30 December 2022, Accepted 31 December 2022, Published 08 Januari 2023

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan pun ikut berkembang pesat dengan membawa perubahan menjadikan pemikiran menjadi lebih luas. Dari pola pikiran yang awam dan kaku, menjadi pola pikiran yang dapat terbuka luas dan modern. Hal tersebut berpengaruh baik pada kemajuan pendidikan yang ada di Indonesia. Bila sejalan dengan tujuan pendidikan itu sendiri yaitu mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berkarakter budi pekerti, sehingga berwawasan luas untuk menyongsong masa depan dalam merain kesuksesan yang diinginkan. Tentunya pendidikan tidak lepas dari proses belajar dan mengajar, serta pembelajaran yang ada

didalamnya. Karena, hal tersebut yang memengaruhi sumber daya manusia untuk menjadi lebih baik, sehingga bisa mencapai tujuan pendidikan.

Belajar adalah perubahan dalam diri yang menyatakan perubahan diri mulai dari kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Menurut Witherington dalam (Purwanto, 2002: 84). Travers (Suprijono, 2009: 2) menyatakan bahwa, belajar adalah proses pembiasaan tingkah laku. Menurut Hilgard dan Bower dalam (Purwanto, 2002: 84), belajar adalah peralihan perilaku terhadap keadaan tertentu yang berupa respon, kematangan, dan keadaan tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa belajar adalah aktivitas individu yang disengaja untuk membangkitkan perubahan diri dan proses penyesuaian perilaku seperti sikap, keterampilan, kebiasaan, reaksi, kematangan, kecerdasan, dan situasi tertentu.

Menurut Sudjana (2012: 28), pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik yang mengakibatkan peserta didik ikut serta dalam kegiatan belajar. Menurut Hernawan (2013: 9), pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berlangsung untuk menghasilkan interaksi guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mempengaruhi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Guru adalah orang yang memfasilitasi proses transfer ilmu pengetahuan dari sumber belajar kepada siswa (Husnul Chotimah, 2008). Guru adalah setiap orang yang mempunyai tanggung jawab dalam dunia pendidikan dan berwenang mengajar di lembaga pendidikan formal (Drs. Moh. Uzer Usman, 1996). Sedangkan menurut Ahmadi (1977), guru adalah seseorang yang membimbing dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk berkeyakinan dan berprestasi untuk mendapatkan penghargaan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa, pengajar merupakan seorang yg membimbing, memfasilitasi, dan berwenang, dan memotivasi pada proses pembelajaran pada siswa dalam pendidikan formal.

Dalam dunia pendidikan, guru berperan penting untuk membimbing dan melakukan mentransfer ilmu pengetahuan dari bahan ajar ke penerima ilmu. Guru merupakan sosok panutan yang secara langsung akan mengajarkan kepada peserta didik dengan keteladanan yang baik. Oleh karena itu, menjadi guru bukanlah sosok yang mudah, karena tidak semua orang bisa dikatakan dapat menjadi guru seutuhnya. Guru seutuhnya yaitu guru yang dapat mengerti situasi kondisi lingkungan, terutama dalam lingkungan kelas yang mana guru diharapkan mampu mengendalikan dan mengatur kondisi kelas supaya dalam kegiatan pembelajaran dapat terasa nyaman dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran di kelas, guru diharapkan dapat menyampaikan atau mentransfer ilmu pengetahuan dengan baik dan menggunakan bahasa yang dapat dipahami peserta didik. Dalam hal ini, metode dan media pembelajaran yang digunakan pendidik dapat mempengaruhi hasil belajar seorang anak. Penggunaan metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan. Begitu pula dengan media pembelajaran. Namun, dalam pemilihan media pembelajaran

dapat memanfaatkan media digital agar lebih menarik, salah satunya dapat digunakan dalam bentuk evaluasi.

Media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim pesan kepada penerima (Arsyad, 2011; Sadiman, et. al, 2014). Media digital adalah sarana atau alat yang disajikan dalam bentuk digital dengan memanfaatkan internet. Sedangkan, dalam arti luas, evaluasi adalah suatu proses merancang, mendapatkan, dan mempersiapkan informasi yang dibutuhkan dalam membuat alternatif keputusan. Evaluation (*evaluation*) adalah penilaian sistematis terhadap kegunaan suatu objek (Mehress & Lehmann, 1991). Evaluasi dapat diartikan sebagai suatu proses dan penilaian sistematis dalam merancang alternatif keputusan. Alternatif diperlukan untuk mengukur keberhasilan ketercapaian dalam proses pembelajaran.

Dalam memilih media pembelajaran sebagai bentuk evaluasi agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan memanfaatkan media digital, salah satunya dengan website *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media digital untuk evaluasi yang mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik. Selain pengoperasian *Wordwall* yang mudah, *Wordwall* juga dapat menarik minat dan motivasi siswa karena tampilannya yang interaktif, sehingga efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagai bentuk evaluasi *Wordwall* sangat bermanfaat, karena memudahkan guru untuk melihat skor ataupun nilai yang didapat oleh peserta didik. guru pun tidak akan kesulitan untuk mengoreksi soal-soal mana saja yang dijawab salah ataupun benar oleh siswa, karena pada tampilan hasil akan menunjukkan jumlah banyaknya soal yang dijawab salah ataupun benar oleh siswa.

METODE

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian jenis ini merupakan salah satu kegiatan ilmiah yang ditulis secara struktur dengan menggunakan bahasa ilmiah untuk mencari suatu solusi atas permasalahan yang ditemui oleh seorang guru (Sanjaya, 2016). Penelitian Tindakan Kelas dilakukan sebagai cara mengetahui bagaimana siswa memperoleh hasil belajar dengan baik dan untuk memperoleh keterampilan dalam proses belajar siswa yang diimplementasikan melalui media digital *Wordwall*. Model pembelajaran yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu model pembelajaran Kemmis dan Mac Tanggart (Kemmis, 1992) menggunakan 4 tahap yaitu terdiri dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan tindakan kelas, observasi dan terakhir yaitu ada refleksi. Model Kemmis dan Mac Tanggart digunakan dalam penelitian ini karena karena model ini dalam pengimplementasiannya menggabungkan antara tindakan dan observasi.

Penelitian berlangsung di kelas V SDN 3 Nagri Kaler, pada hari Selasa dan Rabu tanggal 8 dan 9 November 2022. Pada penelitian ini subjek yang dituju adalah siswa kelas V sebanyak 18 siswa, 8 siswa merupakan siswa laki-laki dan 10 siswa sisanya adalah perempuan. Penelitian ini disusun pada 2 siklus. Siklus ke 1 terdiri dari 4 tahapan yaitu : (1) Perencanaan pembelajaran; (2) Pelaksanaan tindakan kelas; (3) Observasi/pengamatan; (4) Refleksi kegiatan. Dan pada siklus ke 2 yaitu teknik

pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari : (1) Tes, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh data siswa pada selama proses pembelajaran yang berupa hasil atau nilai. Data tes ini diperoleh dari pre-test, pos-test dan evaluasi pembelajaran melalui website Wordwall pada mata pelajaran IPA mengenai Organ Pernapasan Pada Hewan; (2) Observasi atau pengamatan, kegiatan ini dilakukan untuk bisa mendapatkan data siswa terkait keterampilan dalam proses pembelajaran yang mengimplementasikan Wordwall.

HASIL DAN DISKUSI

Bagian ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian yang dibuat oleh penulis. Adapun didalamnya berisi mengenai *Wordwall* sebagai media pembelajaran, pengaruh *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran dan juga persentase keberhasilan yang merupakan dampak positif dari *Wordwall* apabila digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran tentunya tidak lepas dari yang namanya media pembelajaran, karena hal tersebut sebagai guru atau pendidik sudah sepatutnya dituntut untuk bisa menguasai media pembelajaran baik yang bersifat konvensional maupun berbasis teknologi.

Untuk mengetahui apa itu “media pembelajaran” sebaiknya guru harus mengetahui terlebih dahulu secara dalam terkait apa yang dimaksud dengan media yang digunakan ataupun diimplementasikan secara umum. Media merupakan wadah dari komunikasi. Kata media secara Latin memiliki arti, bentuk jamak dari kata medium. Heinin, Molenda, Russell, dan Smaldino (2008: 6) mengartikan media adalah sarana atau wadah komunikasi (means of communication). Misalnya, audio, media cetak, visual, objek, video dan orang (Yaumi, Damopolii, & S. Sirate, 2016). Media merupakan sarana yang dapat membantu kebutuhan dan kegiatan, yang pada hakekatnya dapat memudahkan setiap orang yang menggunakannya. Secara lebih khusus, konsep media lebih cenderung dimaknai dalam sebuah proses pengajaran sebagai alat fotografi, grafis atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan mengatur kembali informasi visual dan verbal. Keberadaan media diyakini sangat mendukung proses belajar mengajar karena guru mudah dalam mengajar dan dapat menarik perhatian dari siswa terhadap kegiatan belajarnya.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/ NEA) dalam buku Arief Sadiman, dkk menyatakan bahwa media massa merupakan sesuatu bentuk-bentuk komunikasi, dapat berupa cetak maupun berupa audio-visual, beserta sarananya. Media harus dapat diakali, didengar, dilihat dan dibaca. Batasan Media adalah segala sesuatu yang dapat bertindak sebagai perantara untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima dengan cara yang melibatkan perasaan, pikiran, dan keinginan serta perhatian siswa sehingga terjadi pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, media diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat pengikat saluran komunikasi dan pesan. Dalam proses belajar mengajar, media massa dianggap sangat baik dan memiliki banyak keuntungan karena dapat berperan sebagai mediator dalam komunikasi antara guru dan siswa.

Setelah mengetahui mengenai media pembelajaran itu sendiri, maka terlihat jelas bahwa media pembelajaran sangatlah penting. Kozma (1991) yang berpandangan bahwa media tidak hanya berpusat pada proses pembelajaran dan hasil pembelajaran secara besar-besaran, tetapi juga dapat membangkitkan sebuah motivasi dan semangat dalam belajar. Oleh karena itu, media dan pembelajaran memiliki keterkaitan yang sangat penting dalam menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang mengesankan dan efektif. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa semakin baik media disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, semakin efisien dan efektif dalam proses pembelajaran sehingga kinerja dari siswa menghasilkan peningkatan yang lebih baik lagi siswa. Sebaliknya, semakin kurang perhatian terhadap perencanaan media berdasarkan tujuan, materi, dan metode pembelajaran, dalam pembelajaran maka akan terjadi penurunan dalam efisien dan efektif sehingga pada akhirnya dapat melemahkan hasil belajar siswa.

Media dapat mempermudah pembelajaran dan meningkatkan pemahaman terhadap materi, adapun kegunaan dari media yakni :

1. Memusatkan perhatian.
2. Menaikkan minat belajar.
3. Mengembangkan iklim belajar.
4. Membuat siswa saling menerima pendapat.

Fungsi utama media pembelajaran, dapat dilihat dari beberapa point berikut ini :

1. Pemanfaatan lingkungan belajar tidak dapat dikatakan sebagai fungsi tambahan, melainkan sebuah fungsi tersendiri untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran termasuk ke bagian integral dari keseluruhan suatu proses pembelajaran. Artinya lingkungan belajar merupakan suatu komponen yang memiliki keterkaitan dengan komponen lain untuk menciptakan sebuah kondisi belajar sesuai dengan yang diharapkan.
3. Penggunaan bahan ajar harus sesuai dengan komponen yang ingin dicapai dari suatu pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengasumsikan bahwa pengetahuan dan bahan ajar selalu diuji selama pembelajaran melalui penggunaan media.
4. Media pendidikan tidak dimaksudkan untuk hiburan. Oleh karena itu, tidak boleh digunakan dalam tujuan hanya untuk mengadakan permainan atau untuk menarik perhatian dari siswa saja.
5. Pembelajaran dari media dapat mempercepat pembelajaran. Dengan fitur ini, lingkungan belajar memungkinkan siswa mencatat tujuan dan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat.
6. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dari pembelajaran. Secara umum, hasil belajar siswa dengan menggunakan lingkungan belajar lebih mapan, dimana kualitas pembelajaran lebih diutamakan.
7. Media pembelajaran menciptakan landasan berpikir yang konkrit. Oleh karena itu, dapat mengurangi terjadinya gangguan bicara.

Dengan adanya penjelasan diatas, menunjukkan bahwasannya media pembelajaran sangatlah penting untuk digunakan dalam suatu proses belajar mengajar. Adanya media pembelajaran disini

tidak hanya terkait segala hal yang berkaitan dengan teknologi, tetapi barang bekas sekalipun bila bermanfaat dan dapat menunjang ke dalam proses belajar mengajar termasuk kedalam media pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran rasa bosan akibat sesuatu yang biasa saja, atau sering dijumpai merupakan hal lumrah terjadi. Tidak dipungkiri dalam proses pembelajaran pun, sering kali siswa atau peserta didik merasa bosan dan jenuh, karena materi yang disampaikan oleh guru dibawakan dengan pembawaan yang itu-itu saja. Oleh karena itu, media pembelajaran harus kreatif dan inovatif untuk mengembangkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Ketika semangat dan motivasi siswa menurun, sudah seharusnya tugas guru dalam membangun minat dan motivasi siswa. Salah satu yang dapat kita upayakan adalah menggunakan metode atau model pembelajaran yang berbeda, yakni *Wordwall*. *Wordwall* (Sherianto, 2020) merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar, sumber belajar serta alat untuk melakukan suatu penilaian bagi guru dan siswa. *Wordwall* juga menyajikan beberapa contoh kreasi yang dapat digunakan untuk membantu pengguna baru dalam melakukan kreativitasnya.

Di dalam *Wordwall* terdapat beragam template yang dapat digunakan pengguna secara gratis, dan terdapat 24 template permainan berbayar yang dapat digunakan. Adapun beberapa template tersebut diantaranya : *Match-Up* (mencocokkan kata dengan definisinya), *True or false* (memilih jawaban benar atau salah dengan limit waktu), *Wordsearch* (mencari kata), *Gameshow Quiz* (pertanyaan pilihan ganda dengan fitur batas waktu dan bonus), serta masih banyak jenis permainan lainnya. *Wordwall* sebagai media belajar yang dibuat tidak hanya dapat digunakan secara online, tetapi juga dapat diunduh dan dicetak. Hal ini dapat membantu guru untuk melakukan pembelajaran di kelas seperti biasa. *Wordwall* dikatakan sebagai media belajar yang interaktif, karena menyuguhkan tampilan yang menarik, sehingga dapat menambah rasa semangat siswa dalam belajar. Selain itu juga memudahkan guru, karena dapat dikases secara gratis dengan penggunaan yang mudah dan fleksibel.

Dalam hasil penelitian ini, *Wordwall* digunakan sebagai evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan muatan materi organ pernapasan pada hewan, di kelas 5, SDN 03 Nagri Kaler Purwakarta. Pemilihan *Wordwall*, sebagai evaluasi pembelajaran sejalan dengan penjelasan diatas, bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan oleh guru atau pendidik. Pengaruh positif lainnya dalam pembelajaran *Wordwall* ini adalah peserta didik mendapat peluang baru untuk dapat terlibat dan berpartisipasi secara langsung dalam sebuah pembelajaran, juga dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi peserta didik, serta dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik.

Sebagai bentuk implementasi dari penggunaan *Wordwall* sebagai evaluasi yaitu pelaksanaan yang dilakukan di SDN 03 Nagri Kaler Purwakarta, melalui 2 siklus dan 4 tahapan. Adapun siklus dan tahapannya sebagai berikut.

Siklus I

Siklus pertama terdiri dari 4 tahapan yaitu : (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan tindakan; (3) Observasi atau pengamatan; (4) Refleksi. Pada bagian perencanaan peneliti menyiapkan beberapa hal yang dibutuhkan pada saat pelaksanaan, adapun hal yang disiapkan diantaranya : pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi ajar, dan juga media pembelajaran digital maupun konvensional. Selanjutnya pada bagian pelaksanaan, peneliti melakukan pengajaran kepada siswa dan siswi kelas 5 di SDN 03 Nagri Kaler, sekaligus melakukan observasi ataupun pengamatan terhadap proses pembelajaran yang terjadi.

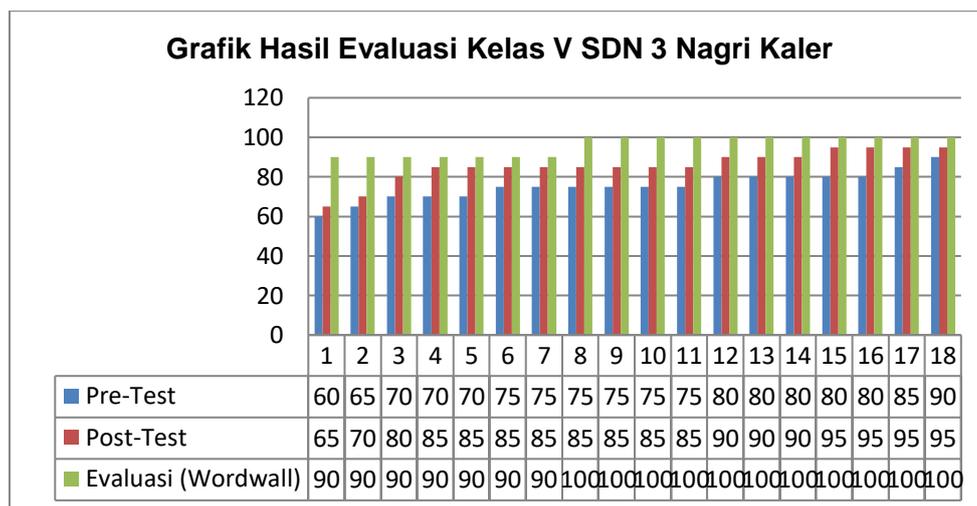
Pada pelaksanaan, peneliti melakukan beberapa kegiatan yang dilakukan dalam kurun waktu 2 hari. Hari pertama, pemateri memberikan sebuah tes terlebih dahulu kepada siswa yang disebut dengan *pre-test* untuk mengukur kemampuan siswa. Selanjutnya, peneliti memberikan materi mengenai organ pernapasan pada hewan untuk menambah pengetahuan pada siswa, dan dilanjutkan dengan pemberian *pos-test* untuk mengukur kembali kemampuan pemahaman dan mengingat siswa sebagai bentuk perbandingan dengan *pre-test* yang sebelumnya dilaksanakan. Tindakan pelaksanaan selanjutnya yaitu memberikan evaluasi kepada siswa dalam bentuk digital dengan menggunakan *Wordwall* sebagai medianya. Soal yang diberikan memiliki bobot lebih sulit daripada *pre-test* dan *pos-test*.

Tahapan yang terakhir yaitu refleksi, dimana peneliti menganalisis hambatan dan kesuksesan dalam proses pembelajaran. Adapun hambatan yang terjadi yaitu pada saat siswa mengerjakan *pre-test* dan *pos-test*, siswa terlihat kurang tertarik saat mengerjakan. Berbeda dengan saat mengerjakan evaluasi menggunakan *Wordwall*, siswa terlihat sangat senang dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan meskipun bobot soal yang disajikan lebih sulit.

Siklus II

Pada siklus kedua ini, peneliti melakukan penginputan data berupa nilai atau hasil dari *pre-test*, *pos-test*, dan evaluasi menggunakan *Wordwall*, sebagai bentuk perbandingan tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran konvensional dan juga digital. Terlihat dari beberapa penjelasan di atas, bahwa dengan digunakannya *Wordwall* sebagai media pembelajaran berupa evaluasi dapat menambah semangat dan hasil belajar siswa pun meningkat. Hal tersebut dibuktikan melalui persentase nilai perbandingan dari *pre-test*, *pos-test*, dan juga evaluasi *Wordwall*.

Berikut merupakan sebuah diagram batang, yang menunjukkan nilai hasil dari *pre-test*, *pos-test*, dan juga evaluasi menggunakan *Wordwall*. Dalam diagram batang di atas terlihat sebuah kenaikan nilai yang didapat siswa. Hal itu terjadi karena dampak daripada penggunaan *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran.



Gambar 1. Grafik Hasil Evaluasi SDN 3 Nagri Kaler

KESIMPULAN

Media merupakan suatu sarana yang dapat membantu kebutuhan atau kegiatan dan mendukung suatu proses belajar mengajar. Dengan adanya media, pendidik dapat menyampaikan materi dengan konsep yang menarik. Oleh karena itu, peneliti memilih pembelajaran berbasis media digital menggunakan website Wordwall. Website ini terdapat template yang beragam dan memudahkan pendidik dalam mengakses fitur-fitur untuk menarik minat dan perhatian siswa. Bahwasannya, semakin interaktif media yang dipakai, maka semakin efisien dan efektif suatu proses pembelajaran. Dalam pemilihan website Wordwall sebagai bentuk evaluasi memanglah suatu hal yang sangat tepat, karena dalam penggunaan media Wordwall tentunya menjadikan peserta didik untuk bisa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. Pionir: Jurnal Pendidikan, 11(2).
- Auliya, A. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Worwall untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII (Doctoral dissertation, UIN FAS Bengkulu).
- Darmadi. (2017). Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Jakarta : Depublish.
- Febriana, R. (2019). Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Junioviona, A. Q. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Peserta Didik Materi Organ Pernapasan Hewan Kelas V SDN 1 Kedungkumpul Sukorame Lamongan. Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3(3), 609-616.
- Kedgley, S. (2004). Greens launch Food Revolution. Retrieved December 5, 2022, from greens.org website: <http://www.greens.org.nz/searchdocs/PR7545.html>
- Makki, M. I. & Aflahah. (2017). Konsep Belajar dan Pembelajaran. Jawa Timur: Duta Media

- Mardati, A, dkk. (2021). Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar). Yogyakarta: UAD Press.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 64-73.
- Nurhadi, N. (2019). History of Islamic Law on Earth Melayu Lancang Kuning Riau-Kepri. PALAPA, 7(1), 181-201. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.202>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. Jurnal Ilmiah Potensia, 6(1), 66-77.
- Savitri, A. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia secara Daring di Perguruan Tinggi. ISoLEC Proceedings, 5(1), 159-166.
- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(6), 943-952.
- Zakyky. (2020). Pengertian Guru Menurut Para Ahli Definisi, Tugas, dan Perannya. Retrieved December 4, 2022, from [zonareferensi.com](https://www.zonareferensi.com) website: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-guru/>
- Yaumi, M. (2017). Belajar dan Mengajar dengan Media dan Teknologi Pembelajaran. Sulawesi Selatan: Penerbit Syahadah