

**PENGUNAAN WEBSITE WORDWALL SEBAGAI ALTERNATIF
EVALUASI DALAM MATERI LIMIT KELAS XII MIPA 1**

**Marfa Azzahra Tyara Latifa¹, Hanifah Nur Aulia², Rakhmah Fakhirani³, Annafi Fitria
Kusnandar⁴**

marfalatifa@upi.edu¹, nuraulia@upi.edu², rakhmahfakhriani19@upi.edu³, annafitriak@upi.edu⁴

Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Pada masa teknologi digital, kegiatan belajar mengajar harus dapat menyesuaikan dengan teknologi dan informasi yang sudah berkembang pesat. Pengajar dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran dengan kreatif dan inovatif. Pemanfaatan Wordwall sebagai media alternatif untuk mengevaluasi pembelajaran sangat cocok. Karena sangat mudah digunakan oleh pengajar dan para siswa. Peneliti telah menggunakan media Wordwall yang diterapkan pada pembelajaran Matematika kelas XII SMA Negeri 2 Garut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat Wordwall sebagai alternatif untuk mengevaluasi pembelajaran matematika, mengetahui kelebihan, dan dampaknya serta menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, menarik, interaktif, dan menghibur para siswa. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dimana sumber data diperoleh dari siswa SMA kelas XII pada pembelajaran matematika minat dengan materi limit. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sig. (1 tailed) $0,000 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan nilai akibat pengaruh penggunaan media pembelajaran dan evaluasi menggunakan Wordwall. Dari hasil penelitian yang didapat peneliti, bahwa pemahaman pembelajaran siswa dengan menggunakan media Wordwall memiliki persentase yang tinggi. Siswa mengatakan bahwa platform edukasi Wordwall berhasil menghilangkan rasa bosan, suntuk dan memberikan kesan yang menyenangkan ketika mengerjakan latihan soal. Melalui pemanfaatan Wordwall, minat siswa dalam mempelajari pelajaran matematika terbukti meningkat dan menghapus kejenuhan siswa dalam melakukan pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Media Wordwall, Alternatif, Evaluasi, Inovatif, Teknologi

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi telah mengubah cara kita belajar. Kemajuan teknologi seperti internet, komputer, dan ponsel pintar telah mengubah cara kita belajar. Teknologi memungkinkan guru untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, dan siswa dapat mengakses informasi dengan lebih cepat dan mudah. Hal ini berdampak positif pada kemajuan pendidikan saat ini di Indonesia. Jika itu sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri, yaitu menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berbudi pekerti, yang memiliki wawasan luas untuk menyongsong masa depan dengan sukses.

Pendidikan tentu saja tidak lepas dari proses belajar dan mengajar, serta pembelajaran yang telah dipelajari. Belajar adalah perubahan diri yang mencakup peningkatan kemampuan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Belajar, menurut Hilgard dan Bower dalam (Purwanto, 2002: 84), adalah perubahan perilaku terhadap keadaan tertentu, seperti respon, kematangan, dan keadaan tertentu. Ini menunjukkan bahwa belajar adalah upaya seseorang untuk mengubah dirinya sendiri dan melakukan proses penyesuaian perilaku seperti sikap, keterampilan, kebiasaan, reaksi, kematangan, kecerdasan, dan situasi tertentu.

Dalam pembelajaran di kelas, Kita tidak jauh dari menghitung, atau pembelajaran matematika. Matematika dapat didefinisikan secara informal sebagai ilmu bilangan dan angka atau sebagai ilmu yang mempelajari pola struktur, perubahan, dan ruang. Dalam perspektif formalis, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan dengan menggunakan logika simbolik dan notasi. Ada pendapat lain yang berpendapat bahwa matematika adalah ilmu

pengetahuan utama yang membentuk semua ilmu pengetahuan lainnya.

Dalam situasi seperti ini, hasil belajar seorang anak dapat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan mata pelajaran yang berkaitan. Begitu pula dengan media pembelajaran. Namun, media digital dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, dan salah satunya dapat digunakan untuk evaluasi.

Media digital adalah alat atau sarana yang disajikan secara digital melalui internet. Namun, secara umum, evaluasi adalah suatu proses mengumpulkan, mengorganisir, dan mempersiapkan informasi yang diperlukan untuk membuat keputusan alternatif. Dalam memilih media pembelajaran sebagai bentuk evaluasi agar adik-adik SMAN 2 Garut 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.

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Menurut Lesatari, (2021) wordwall berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smartphone. Dalam aplikasi wordwall terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk permainan yaitu media wordwall. Media pembelajaran wordwall mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi (Sartika, 2017). Menurut Sari & yarza, (2021) Kelebihan dari wordwall yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan basic. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa.

Sebagai alat evaluasi Wordwall sangat bermanfaat karena memudahkan guru untuk melihat skor dan nilai siswa. Kita juga akan mudah mengoreksi soal-soal mana saja yang dijawab salah atau benar oleh adik-adik SMAN 2 Garut karena tampilan hasil akan menunjukkan jumlah soal yang dijawab salah atau benar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan ciri-ciri fenomena yang diteliti. Penelitian ini menggunakan tinjauan pustaka sebagai teknik pengumpulan datanya. Tinjauan pustaka adalah metode penelitian yang mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis informasi dan temuan penelitian yang ada terkait dengan topik yang diteliti. Dalam proses tinjauan pustaka, peneliti mengkaji berbagai sumber informasi seperti jurnal, artikel, dan buku untuk mendapatkan pemahaman komprehensif mengenai topik tersebut. Tinjauan literatur membantu memahami segala apa yang diketahui dan tidak diketahui perihal situasi khusus, sehingga memberikan landasan yang kuat bagi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian akan memberikan hasil observasi di lapangan berdasarkan judul penelitian yaitu penggunaan website wordwall sebagai alternatif evaluasi dalam materi limit. Perkembangan teknologi yang makin maju memperlihatkan bahwa industri teknologi dunia sudah membuat berbagai macam sarana dan prasarana yang sangat membantu manusia, contohnya website wordwall dimana dengan menggunakan ini sebagai alternatif evaluasi memberi kesan yang sangat baik bagi siswa siswa karena dengan website ini membuat mereka lebih bersemangat karena evaluasi pembelajaran itu terasa seperti sedang main game.

Dengan teknologi juga bisa membuat manusia menjadi malas.
 Wordwall sendiri adalah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam alat untuk menciptakan kegiatan interaktif, quiz, dan permainan pendidikan.
 Mendukung pembelajaran mandiri

Dengan adanya website ini bisa memberikan dampak baik pada siswa karena dengan ini siswa dapat melatih kemampuan pembelajaran yang sudah di pelajari di kelas, dan dengan website ini dapat diakses oleh siswa dimana saja dan kapan saja

Website ini mampu menciptakan kegiatan yang interaktif dan menarik.

Pemantauan dan analisis kinerja

Seorang pengajar dapat memantau dan mengetahui kemampuan siswanya, dengan begitu pengajar dapat menganalisis apakah metode yang ia ajarkan baik atau tidak.

Limit merupakan nilai yang didekati fungsi saat suatu titik mendekati nilai tertentu. Jika $\lim x$ mendekati 2 artinya x itu belum tentu 2 bisa saja 1,99... atau 2,11....

Hasil penelitian

Berikut data yang telah kami dapatkan dengan melakukan observasi yang telah kami lakukan pada tanggal 14 November 2023.

Dari data penelitian yang telah kami lakukan terdapat 33 data dari jumlah siswa 12 IPA 1 36, terdapat 3 orang yang tidak dapat mengikuti penelitian ini dikarenakan beberapa hal.

Tests of Normality ^{a,b}							
	nilai siswa	Kolmogorov-Smirnov ^c			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
waktu pengerjaan	cukup	.260	2	.			
	sangat baik	.288	29	.000	.573	29	.000
a. waktu pengerjaan is constant when nilai siswa = jelek. It has been omitted.							
b. waktu pengerjaan is constant when nilai siswa = kurang. It has been omitted.							
c. Lilliefors Significance Correction							

Dari tabel 1. terlihat bahwa ada dua hasil uji normalitas untuk data nilai siswa setelah memperoleh pembelajaran berbasis masalah, yaitu hasil uji kolmogorov-smirnov (K-S) dan uji shapiro-wilk (S-W)

Nilai sig. Untuk uji normalitas dengan menggunakan uji K-S adalah 0,000. Karena $\text{sig.} = 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (df) = 29.

Nilai sig. Untuk uji normalitas dengan menggunakan S-W adalah 0,000. Karena $\text{sig.} = 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (df) = 29.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sig. (1 tailed) $0,000 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan nilai akibat pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan wordwall

Descriptives ^{a,b}					
	nilai siswa			Statistic	Std. Error
		waktu pengerjaan	cukup	Mean	
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			-1981.3465	
	Upper Bound			3101.5165	
5% Trimmed Mean				.	

		Median	560.0850	
		Variance	80012.000	
		Std. Deviation	282.86393	
		Minimum	360.07	
		Maximum	760.10	
		Range	400.03	
		Interquartile Range	.	
		Skewness	.	.
		Kurtosis	.	.
	sangat baik	Mean	38.3545	8.51002
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	20.9225
			Upper Bound	55.7865
		5% Trimmed Mean	30.7432	
		Median	21.5000	
		Variance	2100.195	
		Std. Deviation	45.82788	
		Minimum	10.20	
		Maximum	240.34	
		Range	230.14	
		Interquartile Range	40.00	
		Skewness	3.444	.434
		Kurtosis	13.868	.845

a. waktu pengerjaan is constant when nilai siswa = jelek. It has been omitted.

b. waktu pengerjaan is constant when nilai siswa = kurang. It has been omitted.

Dari tabel 2. ini diketahui bahwa rata rata siswa yang memiliki nilai cukup adalah 560.0850 dengan waktu pengerjaan minimum 360.07 dan maksimum 760.10. Sedangkan rata rata siswa yang memiliki nilai sangat baik adalah 38.3545 dengan waktu pengerjaan minimum 10.20 dan maksimum 240.34.

Dari data yang kami peroleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan website wordwall sebagai alternatif evaluasi dalam materi limit dapat dilakukan oleh guru kepada siswa karena rata rata nilai siswa adalah 4,66 dari 5 dalam waktu pengerjaan 560,08 detik.

Case Processing Summary							
	nilai siswa	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
waktu pengerjaan	jelek	1	100.0%	0	0.0%	1	100.0%
	kurang	1	100.0%	0	0.0%	1	100.0%
	cukup	2	100.0%	0	0.0%	2	100.0%
	sangat baik	29	100.0%	0	0.0%	29	100.0%

Menurut tabel 3. Banyak siswa yang mendapatkan nilai sangat baik dengan total 29 siswa dan 2 siswa mendapatkan nilai cukup, siswa yang mendapat nilai kurang berjumlah 1 siswa dan siswa yang mendapatkan nilai jelek berjumlah 1 orang.

Hambatan menggunakan word wall

Hambatan merupakan suatu hal yang mempengaruhi sesuatu sehingga sesuatu itu tidak berjalan dengan biasanya. Internet sangat dibutuhkan untuk menggunakan website ini, karena website ini memanfaatkan internet sebagai jalannya website ini jika tidak ada internet website ini tidak akan berfungsi dengan baik.

Tujuan dan manfaat wordwall

Tujuan nya diciptakan website wordwall salah satunya adalah untuk meningkatkan akses dan interaksi peserta didik terhadap sumber belajar secara signifikan. Sedangkan manfaat word wall adalah untuk menarik minat penggunaanya dalam hal pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang interaktif.

Wordwall dapat digunakan untuk media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan, anagram, acak kata, pencarian kata dan sebagainya. Wordwall sangat membantu penggunaanya agar tidak merasa bosan saat pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari data yang telah kami peroleh dapat disimpulkan bahwa website wordwall sangat efektif digunakan untuk pembelajaran karena wordwall sendiri dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi aktivitas siswa.

Rata rata siswa mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 29 siswa dari 33 siswa, itu menunjukkan bahwa wordwall sebagai media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran siswa menjadi lebih baik dan juga dapat meningkatkan proses belajar siswa menjadi interaktif. Berdasarkan data yang kami peroleh banyak siswa yang setuju menggunakan word wall sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aribowo, E. K. (2021). Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram. Erickunto. Com, 3.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Darmalaksana, W. (2020). Formula Penelitian Pengalaman Kelas Menulis. Kelas Menulis UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1.
- Hafizhah, I. N., Amalia, A. R., & Uswatun, D. A. (2023). UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI MEDIA JUMPING ON WORMS GAME DI SEKOLAH DASAR. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 1275-1286.
- Hidayat, T., & Purwokerto, U. M. (2019). Pembahasan studi kasus sebagai bagian metodologi penelitian. Jurnal Study Kasus, 3, 1-13.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), 64-70.
- Mardhiyah, A. (2022). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(4), 481-488.
- Mardhiyah, A. (2022). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(4), 481-488.
- Miraz, S. S. (2018). Pengaruh bimbingan klasikal terhadap kemampuan bersosialisasi siswa kelas X di SMAN 2 Garut. Irsyad: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, Dan Psikoterapi Islam, 6(3), 285-304
- Marvianto, R. D. (2018). Memahami Penggunaan Signifikansi 1-tailed dan 2-tailed.

- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019, July). Pendidikan Di Era Digital. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Purnama, S. (2018). Penguasaan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1, 493-502.
- Rizkia, F. S. (2020). Belajar Dan Bermain Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall. *Jurnalpost. Com*.
- Suriadikarta, D. A., & Simanungkalit, R. D. M. (2006). Pendahuluan. Di dalam: Simanungkalit RDM, Suriadikarta DA, Saraswati R, Setyorini D & Hartatik W, editor. *Pupuk Organik dan Pupuk Hayati, Organic Fertilizer and Biofertilizer*. Bogor: Balitbang Sumberdaya Lahan Pertanian. hal, 1-10.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 1(11), 1182-1190.