

**PEMANFAATAN MEDIA EVALUASI DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MI**

Saadiyah Fajar¹, Rifqoh Latifatul Muasyaroh², Isti Ghotsah³, Masrurotul Usna⁴, Hafidzah Ghany Hayudinna⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

*e-mail: saadiyahfajar824@gmail.com, istighotsah75@gmail.com,
masrurotulusna2023@gmail.com, rifqohlatifatul@gmail.com, Hafizah@uingusdur.ac.id

Abstract: *Advancements in digital technology have unlocked innovative opportunities for educational assessments, particularly through interactive digital evaluation media based on Wordwall. This study aims to assess the potential of this application in enhancing the learning outcomes of students in Islamic Elementary Education (MI) through a literature review approach. Relevant literature was collected, reviewed, and integrated from accredited journals addressing technology-based assessment strategies, emphasizing the benefits of real-time feedback and interactivity provided by Wordwall. The review revealed that such digital media not only boosts student motivation and engagement but also facilitates prompt and detailed evaluation of student understanding by educators. These findings support that the implementation of Wordwall can create a more dynamic, adaptive, and holistic learning environment in MI. Therefore, integrating digital evaluation media like Wordwall is concluded to be an innovative strategy with the potential to optimize learning outcomes, enhance student involvement, and enable more effective educational interventions suitable for 21st-century challenges.*

Keyword: *Digital evaluation media, wordwall, learning outcomes*

Abstrak: Berkembangnya teknologi digital di sektor pendidikan telah membuka peluang inovatif dalam penerapan evaluasi pembelajaran, terutama melalui media evaluasi digital interaktif berbasis Wordwall. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi potensi aplikasi tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) melalui studi pustaka. Analisis dilakukan dengan mengumpulkan, menelaah, dan mengintegrasikan literatur dari jurnal terakreditasi yang membahas evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, dengan penekanan pada keunggulan interaktivitas dan umpan balik real-time yang ditawarkan oleh Wordwall. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital interaktif tersebut tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga memudahkan guru dalam menilai pemahaman materi secara langsung dan mendetail. Temuan tersebut mendukung bahwa penerapan Wordwall dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, adaptif, dan holistik di MI. Dengan demikian, integrasi media evaluasi digital seperti Wordwall disimpulkan sebagai strategi inovatif yang berpotensi mengoptimalkan hasil pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membentuk intervensi pendidikan yang lebih efektif dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: *Media evaluasi digital, Wordwall, Hasil belajar.*

PENDAHULUAN

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.

Pada zaman digital saat ini, penerapan teknologi dalam sektor pendidikan telah menjadi kebutuhan yang sangat mendesak. Era digital terlihat sebagai suatu pergeseran di mana teknologi berfungsi sebagai penggerak utama untuk perkembangan ilmu pendidikan (Julita, 2022), yang berarti bahwa teknologi berperan sebagai faktor krusial yang mendorong perubahan. Dalam ranah pendidikan, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai perangkat pendukung, tetapi juga berperan sebagai fondasi vital yang mendorong inovasi dan kemajuan dalam cara dan sarana pembelajaran, akses informasi, serta perkembangan pengetahuan secara keseluruhan. Pergeseran ini menghasilkan lingkungan belajar yang jauh lebih interaktif.

Di era modern saat ini, pendidikan mengalami banyak perubahan, termasuk dalam cara menilai atau mengevaluasi hasil belajar siswa. Evaluasi pembelajaran bukan hanya digunakan untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami materi, tetapi juga bisa menjadi cara untuk membuat siswa lebih semangat dan terlibat dalam kegiatan belajar. Idealnya, evaluasi seharusnya dibuat menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Terlebih lagi untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang masih berada pada tahap belajar konkret dan visual, dibutuhkan bentuk evaluasi yang kreatif dan sesuai dengan usia mereka. Evaluasi yang menyenangkan akan membuat mereka lebih antusias dan tidak merasa terbebani saat belajar.

Namun pada kenyataannya, metode untuk menilai atau mengevaluasi hasil belajar murid di Madrasah Ibtidaiyah (MI) masih banyak mengandalkan metode tradisional, seperti ujian tulis dengan pertanyaan pilihan ganda atau isian singkat. Pendekatan ini sering kali dianggap membosankan oleh murid karena kurang menarik, sehingga mereka cenderung

menghafal jawaban alih-alih memahami materi yang diajarkan. Akibatnya, sejumlah murid merasa kurang termotivasi, hanya menjawab dengan sembarangan, dan bahkan mengalami kecemasan saat ujian. Contohnya, ketika guru membagikan kertas ujian berisi 20 soal pilihan ganda, banyak murid tampak gelisah dan kurang antusias. Sementara itu, di era sekarang, siswa lebih mengenal media digital dan senang jika proses belajar diselingi dengan permainan atau kegiatan yang menyenangkan. Situasi ini menyoroti adanya ketidaksediaan antara ekspektasi dan realita. Harapannya, evaluasi bisa membuat murid lebih senang dan aktif dalam belajar. Namun, kenyataannya, penilaian yang dilakukan di kelas masih terasa membosankan dan tidak sesuai dengan kebutuhan anak-anak masa kini yang lebih menyukai hal-hal visual, bermain, dan berinteraksi.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan inovasi dalam cara mengajar yang tidak hanya memenuhi keinginan siswa zaman sekarang, tetapi juga mampu membangun atmosfer pembelajaran yang menarik dan memotivasi. Salah satu strategi yang dapat diambil adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran yang bersifat interaktif, mudah digunakan, dan fleksibel dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Dalam memilih media pembelajaran sebagai bentuk evaluasi guna menghindari kebosanan siswa menggunakan media digital, salah satunya adalah platform Wordwall. Wordwall adalah sebuah media digital untuk evaluasi yang dapat dengan mudah dioperasikan oleh baik guru maupun siswa. Selain kemudahan operasional Wordwall, platform ini juga dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi siswa berkat tampilan interaktifnya, sehingga efektif dalam aktivitas pembelajaran. Sebagai metode evaluasi, Wordwall sangat bermanfaat, karena memudahkan guru dalam mengakses skor atau nilai yang diperoleh siswa. Guru tidak akan mengalami kesulitan dalam memeriksa jawaban mana yang benar atau salah oleh siswa, karena tampilan hasil akan menunjukkan jumlah soal yang dijawab salah atau benar oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang pembahasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan pemanfaatan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah. Dengan memanfaatkan Wordwall, diharapkan siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk belajar tetapi juga dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. Penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada tingkat sekolah dasar, serta memberikan referensi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan studi literatur atau literatur review merupakan serangkaian aktivitas seperti membaca, mencatat, dan menganalisis bahan penelitian (Kartiningrum, 2015). Penelitian ini melibatkan review literatur serta pengumpulan informasi dari beragam sumber, termasuk artikel, jurnal, buku, dan dokumen terkait topik penelitian. Metode review literatur sistematis (SLR) diterapkan dalam fase penelitian untuk mengumpulkan informasi mengenai banyaknya studi yang telah dilakukan oleh para peneliti mengenai topik tertentu. Data yang diperoleh dari studi sebelumnya dimanfaatkan dalam penelitian ini untuk mendalami isu yang berhubungan dengan hasil penelitian yang bervariasi. Hasil akhir dari penelitian ini akan memunculkan gambaran dan kesimpulan terkait pemanfaatan media evaluasi digital interaktif berbasis wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan studi pustaka mengenai pemanfaatan media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI ditemukan 5 jurnal yang relevan dengan topik. Hasil diperoleh dari kajian terhadap 5 yang akan disajikan pada tabel 1.

Hasil

Tabel 1. Penelitian terdahulu yang membahas pemanfaatan media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Peneliti/Jurnal	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Nila Kurnia, Erwin Putera Permana, & Cecilia	Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri	Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game edukasi wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.
(2022) /Jurnal Simki Pedagogia			Berdasarkan hasil pembelajaran para siswa yang memanfaatkan media pembelajaran video dan media evaluasi melalui permainan edukatif wordwall, terjadi peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2.
Deni Okta Nadia & Desyandri	Pengaruh Media Pembelajaran	Penelitian yang	Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa

(2022)/ Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri	Wordwall terhadap hasil Belajar siswa Sekolah Dasar	digunakan yaitu penelitian kuantitatif eksperimen dengan <i>quasi experimental design</i> tipe <i>Post-test only control group design</i>	pemanfaatan media pembelajaran Wordwall berdampak positif pada hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil post-test yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media wordwall memiliki kinerja yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak memakai media pembelajaran .
Intan Luftia, Amril, & Estika Hader (2023)/ Journal Of Social Science Research	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game wordwall</i> pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Kotp Baru Kabupaten Dharmasraya	Penelitian ini dilaksanakan menggunakan penelitian tindakan kelas	Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia si SDN 10 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya. Hal ini terlihat dari perbandingan setiap siklus, pada tahap pra-siklus, rata-rata yang diperoleh adalah 50,68 dengan ketuntasan klasikal sebesar 36,36%. Pada siklus I rata-rata tercatat 68,40 dengan ketuntasan 50% , dan pada siklus II, rata-rata mencapai 82,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 81,81%.
Waluyo Hadi, Yofita sari, & Nadra Maulida Pasha (2024)/ Jurnal Pendidikan MIPA	Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar	Penelitian yang digunakan yaitu studi literatur dengan jenis analisi kualitatif	Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif wordwall dalam proses belajar IPA di tingkat sekolah dasar terbukti merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang

			menyenangkan di kelas. Wordwall mendukung siswa dalam memahami materi serta meningkatkan paertisipasi mereka. Media ini disarankan sebagai sarana bantu untuk pembelajaran dan penilaian guna meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa
Risma Nurkholisha, Laily Nurmalia, & Muhammad Hayun (2024)/ Jurnal UMJ	Penerapan Media <i>Wordwall</i> dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah	Penelitian ini menggunakan tindakan kelas (<i>Classroom Action Research</i>)	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media wordwall dalam pengajaran IPAS dapat memperbaiki hasil belajar siswa kelas 4A MIS Al-Hidayah. Kemampuan siswa dalam pelajaran IPAS terlihat dari perubahan nilai siswa pada pembelajaran IPAS. Sebelum penelitian dilakukan, hanya ada 16 siswa yang mencapai ketuntasan, yang setara dengan (55,17%). Pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 22 siswa atau (75,85%) dengan rata-rata kelas 84. Di sisi lain, pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 26 siswa atau (89,66%) dengan rata-rata kelas 91,37.

Pembahasan

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi elemen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang kini populer digunakan di sekolah dasar adalah Wordwall, platform edukasi interaktif berbasis permainan yang dapat membantu siswa belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS), serta Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Media ini memberikan manfaat yang signifikan dalam pembelajaran baik secara daring maupun luring, yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi tetapi juga meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Penelitian ini menggunakan studi pustaka dan menemukan bahwa media game edukasi *Wordwall* secara konsisten meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari post-test yang menunjukkan kemampuan siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kontrol. Interpretasi ini sejalan dengan teori pembelajaran interaktif dari Mayer (2009), yang menyatakan bahwa integrasi unsur game dan interaktivitas dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemrosesan kognitif siswa. Melalui permainan edukatif yang interaktif, siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam mempelajari materi, sehingga pembelajaran yang awalnya cenderung monoton menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. *Wordwall* membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang memancing interaksi aktif, sehingga siswa lebih berani mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat yang mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kognitif siswa.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *wordwall* di lembaga Madrasah Ibtidaiyah terbukti sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar para siswa, sekaligus menciptakan atmosfer positif dalam kelas. *Wordwall* mendukung siswa untuk lebih memahami pelajaran dan juga meningkatkan partisipasi mereka. Media ini disarankan sebagai sarana bantu dalam pembelajaran dan penilaian untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, *wordwall* menawarkan alat yang efisien untuk menilai kemajuan murid, sehingga memungkinkan pengajar untuk mengikuti perkembangan dan memberikan dukungan sesuai kebutuhan siswa. Untuk memaksimalkan penggunaan *wordwall*, disarankan agar pengajar menerima pelatihan yang tepat, mengembangkan konten yang disesuaikan, mengumpulkan umpan balik dari siswa secara rutin, dan menggabungkan penggunaan *wordwall* dengan metode pengajaran lainnya. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan *wordwall* dapat berfungsi sebagai alat yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, Waluyo et. Al. (2024). “Analisis Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan MIPA*. Vol. 14, No. 2.
- Kurnia, Nila et.al. (2023). “Implementasi Media *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri”. *Jurnal Simki Pedagogia*. Vol 6 Issue 2.

- Nadia, Deni Okta & Desyandri. (2022). “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. Vol. 08, No. 02.
- Nafian, N.K. Widayanti, U.A. dkk. " Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul" Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP) Vol 01 No 4 DOI <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Nurkholisa, Risma et.al. (2024). “Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 4A MIS Al-Hidayah”. Jurnal UMJ.
- Pristiwanti, D. Badariyah, D. dkk. " Pengertian Pendidikan " Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol 4 No 6
- Putri, Intan Lutfia et.al. (2023). “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game wordwall* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya”. Journal Of Social Science Research. Vol.0, No 3.
- Rahmadhani, A.S. Frahani, I. dkk. " Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik" Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan Vol 5 No 4 DOI <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3533>
- Utami, S.V.S. Mansur, H. dkk " Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD " Journal of Education Research Vol 5 No 4
- Zulfah, Nadhirotuz. (2023). “Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. PTK: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Vol: 1, No1.
- Hartati, Farida Retno. dkk. (2024). “Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review”. Jurnal Educatio Vol. 10, No. 4.