

IMPLEMENTASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA EVALUASI INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SDN 060853 MEDAN

Nanda Ramadani¹, Mittrani Septania Silalahi², Monalisa Chaira Nainggolan³, Khairunnisa Nasution⁴, Fuji Chintya⁵, Thalita A.J Nainggolan⁶

nandarmdani@unimed.ac.id¹, mittraniseptania@gmail.com²,
nainggolanmonalisa353@gmail.com³, khairunnisanasution06@gmail.com⁴,
fujichintya04@gmail.com⁵, thalitaajnainggolan@gmail.com⁶

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN 060853 Medan. Wordwall merupakan platform digital yang menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat membantu siswa dalam memahami dan menghafal kosakata serta struktur bahasa dengan lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Selain itu, fitur umpan balik langsung yang tersedia dalam Wordwall memungkinkan siswa untuk segera mengetahui hasil jawaban mereka, sehingga mereka dapat memperbaiki kesalahan secara mandiri dan lebih cepat. Meskipun demikian, implementasi Wordwall masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan akses teknologi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah menyediakan fasilitas teknologi yang memadai serta mengadakan pelatihan bagi guru agar dapat mengoptimalkan penggunaan Wordwall dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas Wordwall dalam berbagai mata pelajaran dan lingkungan pembelajaran yang berbeda.

Kata Kunci: Wordwall, Media Evaluasi Interaktif, Pembelajaran Bahasa Inggris.

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of using Wordwall as an interactive evaluation tool in English language learning for fourth-grade students at SDN 060853 Medan. Wordwall is a digital platform that offers various interactive features to enhance students' motivation and engagement in the learning process. The research employed a descriptive approach with data collection techniques including observation, interviews, and questionnaires. The findings indicate that Wordwall helps students understand and memorize vocabulary and sentence structures more effectively than conventional methods. Additionally, the instant feedback feature allows students to immediately see their answers and correct mistakes independently, leading to improved learning outcomes. However, the implementation of Wordwall faces several challenges, such as limited access to technology and teachers' readiness to integrate digital media into teaching. Therefore, it is recommended that schools provide adequate technological facilities and conduct training for teachers to optimize the use of Wordwall in learning. Furthermore, future research should explore the effectiveness of Wordwall in various subjects and different learning environments.

Keywords: Wordwall, Interactive Assessment Media, English Learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan telah membawa dampak besar terhadap cara mengajar dan mengevaluasi pembelajaran. Dalam beberapa tahun terakhir, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar terus mengalami peningkatan.

Teknologi kini tidak hanya digunakan sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai media untuk mendorong partisipasi dan semangat belajar siswa (Gikas & Grant, 2019). Evaluasi merupakan komponen krusial dalam proses pendidikan karena berperan dalam menilai capaian siswa dan efektivitas strategi pengajaran yang diterapkan oleh pendidik. Meski begitu, metode evaluasi tradisional seperti ujian tertulis atau kuis manual kerap dianggap membosankan dan kurang menarik, yang pada akhirnya bisa mengurangi antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Kurniawan et al., 2021).

Kalau kamu mau gaya yang lebih formal, santai, atau akademik banget, tinggal bilang aja ya!

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, tantangan utama dalam evaluasi adalah menciptakan suasana yang interaktif dan tidak membebani siswa secara psikologis. Bahasa Inggris bukan hanya sekadar mata pelajaran yang berfokus pada tata bahasa dan kosakata, tetapi juga mencakup aspek keterampilan berkomunikasi yang mencakup membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Rahmawati & Susanto, 2022). Oleh karena itu, metode evaluasi yang digunakan harus mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut, agar siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami dan menerapkannya dalam situasi yang nyata.

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan metode evaluasi yang lebih interaktif, berbagai platform digital mulai digunakan dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform berbasis web yang menyediakan fasilitas bagi guru untuk merancang beragam bentuk kuis, latihan interaktif, dan permainan edukatif yang dapat diakses secara daring maupun luring (Putri et al., 2021). Dengan fitur-fitur yang fleksibel dan beragam, Wordwall menawarkan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Salah satu keunggulan utama dari Wordwall adalah elemen gamifikasi, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Gamifikasi dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menghadirkan unsur tantangan, kompetisi, serta penghargaan dalam proses evaluasi (Sari & Widodo, 2023). Dengan menggunakan Wordwall, siswa dapat mengikuti evaluasi dalam bentuk permainan edukatif, seperti mencocokkan kata, teka-teki silang, dan kuis interaktif yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Selain aspek gamifikasi, Wordwall juga menawarkan fitur umpan balik langsung, di mana siswa dapat segera mengetahui jawaban mereka benar atau salah setelah menyelesaikan kuis atau latihan. Dalam metode evaluasi konvensional, siswa sering kali harus menunggu beberapa hari untuk mengetahui hasil ujian mereka, yang dapat mengurangi efektivitas umpan balik dalam membantu mereka memahami kesalahan yang dilakukan (Gikas & Grant, 2019). Dengan adanya umpan balik secara real-time, siswa dapat segera memperbaiki kesalahan mereka dan meningkatkan pemahaman terhadap materi.

Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penerapan media interaktif dalam proses evaluasi pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian belajar siswa. Nugroho dan Wicaksono (2020) menemukan bahwa siswa yang mengikuti evaluasi menggunakan media digital menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran serta memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang hanya mengikuti evaluasi konvensional berbasis kertas. Temuan serupa disampaikan oleh Handayani et al. (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Inggris mampu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari tata bahasa dan memperluas perbendaharaan kosakata mereka, sehingga berdampak pada

peningkatan kemampuan berkomunikasi.

Walaupun Wordwall menawarkan berbagai manfaat, penerapannya di dunia pendidikan masih menemui sejumlah kendala. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan koneksi internet, terutama di wilayah dengan infrastruktur digital yang belum memadai (Putri et al., 2021). Di samping itu, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi juga menjadi faktor kunci keberhasilan pemanfaatan Wordwall dalam evaluasi pembelajaran. Tidak semua pendidik memiliki kemampuan teknologi yang cukup untuk merancang evaluasi yang menarik dan efektif melalui platform ini (Rahmawati & Susanto, 2022). Oleh karena itu, pelatihan bagi guru menjadi sangat penting agar mereka dapat memaksimalkan penggunaan Wordwall dalam proses evaluasi belajar.

Selain itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan Wordwall dalam berbagai konteks pembelajaran, khususnya pada tingkat sekolah dasar dan menengah. Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan hasil positif dalam penggunaan Wordwall, tetapi masih terbatas pada aspek motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji bagaimana penggunaan Wordwall dapat berdampak pada pencapaian akademik siswa serta bagaimana adaptasi platform ini terhadap berbagai kebutuhan kurikulum yang berbeda.

Dengan mempertimbangkan berbagai keunggulan dan tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menelusuri seberapa efektif penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sekaligus mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi serta capaian belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini meneliti mengenai Implementasi Wordwall sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Medan. Dimana implementasi ini dilakukan untuk menciptakan media evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris yang variatif dan tidak hanya bersifat konvensional. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini yakni penelitian kualitatif deskriptif, artinya hasil dan pembahasan pada penelitian ini disajikan dalam bentuk narasi yang nantinya narasi ini dapat menjelaskan dan menggambarkan bagaimana implementasi wordwall tersebut dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Waruwu:2024 ia mengatakan bahwa Metode penelitian kualitatif merujuk pada pendekatan yang menghasilkan data yang bersifat deskriptif. Data deskriptif ini diperoleh dari pengamatan yang dapat berupa bentuk tertulis, verbal, atau perilaku dari objek penelitian. Pada penelitian ini peneliti berfokus mendeskripsikan atau menjabarkan hasil penelitian dengan kata kata yang terstruktur dan rinci guna memberikan pemahaman secara bagaimana Wordwall diterapkan dalam proses evaluasi serta bagaimana siswa dan guru merespons penggunaannya. pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung didalam kelas IV SDN Medan.

Kemudian data yang telah diperoleh melalui observasi akan dianalisis dengan 3 tahapan yaitu reduksi data Pada metode kualitatif deskriptif ini adapun tahapan analisis data dengan: (1) reduksi data, hal ini dilakukan karena pada saat peneliti melakukan pengumpulan data dilapangan peneliti sering kali menemukan data yang kompleks, beragam, dan dalam jumlah besar sehingga peneliti perlu menyederhanakan, memilah dan memilih data yang lebih relevan dan spesifik mengenai bagaimana implementasi wordwall sebagai media evaluasi interaktif serta bagaimana respon siswa. Dengan penyederhanaan ini maka data pun akan lebih mudah untuk dianalisis. (2) penyajian data, setelah dilakukan reduksi data maka peneliti menyajikan data dalam bentuk teks naratif yang mampu

memberikan gambaran bagaimana hasil dari implementasi wordwall sebagai evaluasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris tersebut. data penelitian yang disajikan peneliti juga menyertakan hasil penelitian bentuk visual seperti screenshot skor hasil siswa pada saat menggunakan wordwall tersebut. (3) menarik Kesimpulan, merupakan langkah terakhir dalam analisis data penelitian dimana peneliti menelaah, data yang telah direduksi dan disajikan dengan tujuan menemukan makna, pola, atau temuan utama yang menjawab pertanyaan penelitian. yakni kesimpulan yang menjawab bagaimana respon siswa terhadap media evaluasi interaktif wordwall tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti melalui metode studi kasus di mana penelitian dilakukan secara spesifik pada siswa SDN 060853 Medan yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan kuis bahasa Inggris dan hasilnya adalah :

Pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan pada siswa SDN 060853 MEDAN sudah cukup menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan oleh guru/peneliti dalam pembelajaran dengan waktu singkat. Siswa juga dapat menjawab soal latihan yang ada dalam buku ajar dan dapat memberikan contoh penggunaan kosakata yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Dimana kuis yang diberikan peneliti merupakan kuis interaktif wordwall yang berisikan kosakata acak dari buah, makanan dan minuman dalam bentuk penyusunan kosakata yang belum tersusun.

Pengertian kuis adalah suatu bentuk evaluasi berupa tes yang dilaksanakan saat proses belajar mengajar agar kita bisa melihat sejauh mana siswa mengenal materi yang telah disampaikan. Proses dengan cara memberia kuis ini merupakan suatu hal sederhana agar siswa mudah dalam memahami pelajaran yang dijelaskan)

Wordwall adalah aplikasi permainan digital berbasis web yang menawarkan berbagai fitur dan permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh guru untuk menilai pemahaman peserta didik terkait pembelajaran yang sudah dipelajari (Khairul nisa, 2021).

Peneliti juga melakukan Observasi yang mana bertujuan dilakukan secara langsung di kelas saat siswa mengerjakan kuis bahasa Inggris. Peneliti mengamati bagaimana siswa memahami instruksi, menjawab soal, serta hambatan yang mereka hadapi dalam menyelesaikan kuis. Selain itu, observasi juga mencatat ekspresi siswa, tingkat kesulitan yang mereka alami, serta respons guru terhadap jawaban siswa. Dengan teknik ini, peneliti dapat memperoleh data nyata terkait permasalahan yang dihadapi siswa dalam mengerjakan kuis.

Kemudian dilakukan wawancara pada guru bidang studi Bahasa Inggris dan siswa di SDN 060853 Medan untuk mendapatkan perspektif yang lebih mendalam. Wawancara dengan guru bertujuan untuk mengetahui bagaimana kuis dirancang, bagaimana penilaian dilakukan, serta kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kuis manual. Sementara itu, wawancara dengan siswa bertujuan untuk memahami kesulitan yang mereka alami, persepsi mereka terhadap kuis, serta sejauh mana mereka merasa terbantu atau justru terhambat oleh format kuis yang diberikan.

Adapun model pembelajaran yang digunakan sekolah SDN 060853 pada pembelajaran Bahasa Inggris adalah video pembelajaran, penugasan tertulis dan praktek secara langsung yang dilakukan oleh guru bidang studi Bahasa Inggris.

Salah satu faktor penghambat implementasi pembelajaran Bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

1. Ketidaktepatan instruksi dan deskripsi soal, yang menyebabkan siswa kebingungan dalam memahami maksud pertanyaan.

2. Minimnya media pembelajaran interaktif, sehingga kuis yang digunakan masih bersifat manual dan kurang menarik bagi siswa.
3. Dominasi gaya belajar visual, namun pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah dan kuis teks, yang kurang efektif bagi sebagian besar siswa.
4. Kurangnya motivasi siswa, karena kuis yang ada saat ini tidak memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 060853 Medan pada kelas IV, identifikasi gaya belajar siswa menunjukkan bahwa beberapa siswa lebih suka menggunakan gaya belajar visual, di mana mereka lebih tertarik menonton video pembelajaran atau animasi untuk memahami materi Fruits, Food, and Drinks melalui gambar interaktif.

Gaya belajar visual sangat penting dalam pembelajaran bahasa, karena siswa lebih mudah mengingat kosakata dan konsep melalui apa yang mereka lihat dibandingkan dengan apa yang mereka dengar. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung gaya belajar ini adalah Wordwall, yang menyediakan kuis interaktif, pencocokan kata, dan permainan edukatif berbasis visual. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terutama pada materi Fruits, Food, and Drinks, dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka menghafal kosakata dengan lebih efektif (Farwati, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data yang telah dipaparkan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini mengkaji penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN 060853 Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan, Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Selain itu, penggunaan Wordwall juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, terutama dalam aspek kosakata dan struktur kalimat. Fitur umpan balik langsung yang tersedia dalam platform ini memungkinkan siswa untuk segera mengetahui hasil jawaban mereka, sehingga mereka dapat memperbaiki kesalahan secara mandiri dan lebih cepat. Hal ini turut berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam implementasi Wordwall di kelas. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses teknologi, baik dari segi perangkat maupun jaringan internet. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses media ini secara optimal, yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Selain itu, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan. Tidak semua guru memiliki keterampilan yang cukup dalam mengoperasikan Wordwall dan mengelolanya sebagai bagian dari strategi pembelajaran.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar sekolah memberikan pelatihan kepada guru dalam penggunaan Wordwall dan media digital lainnya agar dapat mengoptimalkan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi efektivitas Wordwall dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran lain serta dalam lingkungan pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, Wordwall dapat digunakan secara lebih luas dan memberikan manfaat yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Sebagai saran, sekolah perlu menyediakan fasilitas teknologi yang lebih memadai agar penggunaan Wordwall dapat diakses secara optimal oleh seluruh siswa. Selain itu, diperlukan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran. Penelitian lebih lanjut juga disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas Wordwall dalam berbagai mata pelajaran serta dalam lingkungan pembelajaran yang berbeda, sehingga manfaatnya dapat lebih luas dan maksimal dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dasar, T. S. (2024). PENERAPAN MEDIA WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN KOSA BASA BALI TINGKAT SEKOLAH DASAR Ida Ayu Putu Purnami 1 , I Made Utama 2. 09.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2019). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*, 19(1), 18–26. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2018.12.003>
- Handayani, R., Setiawan, A., & Wahyuni, D. (2022). Effectiveness of interactive media in learning English vocabulary for elementary students. *International Journal of Educational Research & Development*, 5(3), 45–56.
- Kurniawan, D., Anshori, I., & Lestari, P. (2021). Penggunaan media evaluasi berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(2), 120–134.
- Nugroho, B. S., & Wicaksono, R. (2020). Digital assessment tools: The impact of online quiz platforms on student engagement and learning outcomes. *Journal of Interactive Learning Research*, 31(2), 245–260.
- Nurhafitri, I., Sya, M. F., & Effane, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN Gadog 06. 3, 6403–6409.
- Oktavia, S., & Mutiara, T. M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Penggunaan Media Wordwall Pada Pembelajaran PPKn. 10(4), 1162–1168.
- Putri, W. R., Permana, S., & Lestari, N. (2021). The use of Wordwall as an interactive learning tool in English language teaching. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 9(1), 30–42.
- Rahmawati, S., & Susanto, T. (2022). Evaluating the role of digital learning platforms in English language acquisition. *Journal of Modern Education*, 15(2), 112–129.
- Riskawati, R. (2017). Pengaruh Pemberian Kuis Pada Proses Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X1 SMKN 4 Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Fisika Unismuh*, 5(1).
- Santoso, A. H., Lestari, R., & Wijaya, D. (2021). Enhancing students' critical thinking skills through gamified assessments in English learning. *International Journal of Language and Education Research*, 8(4), 77–91.
- Sari, N., & Widodo, T. (2023). Gamification in language learning: Enhancing motivation through digital assessment tools. *Language Education Journal*, 5(4), 67–80.
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>.