

WORDWALL SEBAGAI MEDIA EVALUASI ASESMEN TODAY UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SD

Devi Furliana^{a,1}, Arina Restian^{b,2}, Arif Supradana^{c,3}
Universitas Muhammadiyah Malang^a, Universitas Muhammadiyah Malang^b, SDN
Tanjungsari 02 Kota Blitar^c)
dfurliana@gmail.com¹ arestian@umm.ac.id² arifsupradana@gmail.com³

ABSTRACT

The results of observations and observations at SDN Tanjungsari 2 Blitar City, found that low student activeness in IPAS lessons on Indonesian cultural diversity can affect student learning outcomes. In addition, there is no IPAS learning media that suits the needs of students. The purpose of this observation is to increase activeness by using wordwall games as an evaluation media for today's assessment in class 4 SD on the material of Indonesian cultural diversity. This observation uses classroom action research carried out in two cycles consisting of two meetings guided by the Kurt Lewin model. The subjects of this study were 4th grade students totaling 28 people consisting of 14 girls and 14 boys. The research object is the activeness and daily learning outcomes of IPAS. Classroom action research is carried out up to four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The instruments used were evaluation questions to steam the evaluation results and student response sheets to measure student activeness. The type of data taken from the evaluation results and student activeness. The results of observations of wordwall learning which is one of the interactive containers that is simple and easy to use, and can increase student activeness in learning IPAS grade 4 SD. Based on the evaluation results and student response sheets, it is concluded that wordwall as an assessment evaluation media today to increase student activeness in learning IPAS grade 4 elementary school.

Keywords: Wordwall; learning outcomes; student activeness

ABSTRAK

Hasil observasi dan pengamatan di SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar, didapatkan bahwa rendahnya keaktifan siswa pada pelajaran IPAS tentang keragaman budaya Indonesia dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu belum terdapat media pembelajaran IPAS yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan dari obeservasi ini untuk meningkatkan keaktifan dengan menggunakan wordwall game sebagai media evaluasi asesmen today dikelas 4 SD pada materi keragaman budaya Indonesia. Observasi ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yakni terdiri dari dua kali pertemuan yang berpedoman pada model Kurt Lewin. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 28 orang yang terdiri atas 14 perempuan dan 14 laki-laki. Objek penelitian adalah keaktifan dan hasil belajar harian IPAS. Penelitian tindakan kelas dilakukan sampai empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Intrumen yang digunakan soal evaluasi untuk mengukus hasil evaluasi dan lembar respon siswa untuk mengukur keaktifan siswa. Jenis data yang diambil dari hasil evaluasi dan keaktifan siswa. Hasil

observasi pembelajaran wordwall yang merupakan salah satu wadah interaktif yang simpel dan mudah digunakan, serta dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS kelas 4 SD. Berdasarkan hasil evaluasi dan lembar respon siswa maka disimpulkan bahwa wordwall sebagai media evaluasi asesmen today untuk meningkatkan keaktifan siswa pembelajaran IPAS kelas 4 SD.

Kata Kunci: *wordwall; hasil belajar; keaktifan siswa*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan dan tempat untuk mengembangkan kemampuan dan potensi diri kita (Rini dan tari, 2013). Hal ini didorong oleh kemajuan teknologi yang tidak terbatas pada revolusi industri 4.0 saat ini. Banyak guru tidak siap menghadapi perubahan yang tak terelakkan dalam cara mengajar siswa. Selain menekankan hasil penilaian, kegiatan kelas juga harus menekankan pada proses pembelajaran.

Wordwall menjadi media pembelajaran yang interaktif yang diungkapkan (Magfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media wordwall mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian basic yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran (P.M. Sari & Yarza, 2021). Keuntungan dari wordwall adalah bebas memilih beberapa

template. Serta permainan yang sudah dibuat bisa dikirimkan secara langsung melalui beberapa media sosial seperti whatsapp, crossword, quiz, random card, dan masih banyak lagi. Keunggulan lainnya game ini bisa dicetak dalam bentuk PDF jadi dapat mempermudah siswa yang memiliki keterbatasan jaringan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar, menunjukkan kurang aktifnya siswa pada pelajaran IPAS sangat berpengaruh terhadap evaluasi penilaian harian siswa. Maka perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran di kelas. Wordwall sangat dibutuhkan sebagai solusi untuk masalah ini. Wordwall yang mudah digunakan siapapun, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan sebuah observasi pada wordwall sebagai media evaluasi penilaian.

Menurut hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif,

afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2017:129). Sedangkan hasil belajar adalah hasil pengukuran penugasan bidang atau materi dan aspek perilaku baik melalui tes maupun non tes (Wardani, 2012: 110).

Rendahnya keaktifan siswa merupakan masalah yang memerlukan perhatian dari berbagai kalangan baik dari guru, dosen, maupun peneliti dalam bidang pendidikan. Keaktifan belajar siswa adalah komponen penting dalam keberhasilan dalam pembelajaran. Pembelajaran aktif adalah proses pendidikan dimana mata pelajaran dididik secara intelektual dan emosional serta memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan pembelajaran (Sudjana, 2010). Keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membuat tingkah laku siswa menjadi lebih baik. Keaktifan siswa diamati dari proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi aktif ketika dapat menghubungkan antara pengetahuan baru dengan pemahaman awal mereka.

Oleh karena itu, maka tujuan dan rumusan dari observasi ini adalah apakah wordwall game menjadi sebagai media evaluasi asesmen today untuk meningkatkan keaktifan siswa pembelajaran IPAS kelas 4 SD.

B. Metode Penelitian

Tujuan observasi yang ingin dicapai dalam penulisan ini yaitu wordwall sebagai media evaluasi asesmen today untuk meningkatkan keaktifan siswa pembelajaran IPAS kelas 4 SD. Jenis penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas. PTK adalah suatu analisis yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai observer, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penelitian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan, meningkatkan mutu pendidikan atau pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru atau pengajar itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal di kelas (Ahmad Nizar, 2015).

Penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi bersama guru pamong SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar. observasi ini dilaksanakan dengan dua siklus. Dalam satu siklus berlangsung dua kali pertemuan dan setiap siklus terdiri 3 tahapan yaitu perencanaan tindakan (plan), pelaksanaan tindakan (do), dan observasi serta refleksi (see).

Subjek observasinya adalah siswa kelas 4 SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar semester 2 tahun pelajaran 2022/2023. Jumlah siswa sebanyak 28 siswa terdiri dari 14 laki-laki dan 14 siswa perempuan.

metode pengumpulan data yang digunakan dalam observasi ini teknik tes dengan memberikan beberapa soal dan non tes yang disajikan dalam bentuk lembar obseravasi berupa rubrik penilaian siswa. Teknik tes digunakan untuk memperoleh hasil belajar kognitif, dan teknik non tes berupa rubrik penilaian digunakan untuk memperoleh nilai hasil belajar afektif yang dapat dijadikan pedoman untuk mengevaluasi peningkatan keaktifan siswa. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu serangkaian kegiatan yang

dilakukan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan (Sugiyono, 2019). Ketuntasan belajar siswa dalam aspek kognitif dapat diperoleh dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi ketuntasan belajar

F = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

Tabel 1. Kriteria ketuntasan belajar

Rentan Nilai	Kriteria
91-100	Sangat baik
81-90	Baik
71-80	Cukup
61-70	Kurang
≤ 60	Sangat kurang

Dalam menentukan ketuntasan sikap keaktifan siswa, peneliti menggunakan beberapa rumus sebagai berikut:

- a) Memberikan nilai setiap indikator sesuai dengan kriteria yang telah disiapkan. Disetiap kriteria mempunyai nilai yang berbeda
- b) Menghitung nilai rata-rata keaktifan siswa dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

c) Menentukan kriteria dengan menggunakan tabel konversi nilai. Hasil rata-rata presentase itu kemudian menentukan kriteria keaktifan siswa. dapat diketahui dengan menggunakan table konversi nilai melalui pedoman klasifikasi yang dirumuskan.

Presentase	Kriteria
75% < skor ≤ 100%	Sangat tinggi
50% < skor ≤ 75%	Tinggi
25% < skor ≤ 50%	Cukup
0 < skor ≤ 25%	Kurang

Tabel 2 Kriteria keaktifan siswa

Peningkatan keaktifan siswa dapat diketahui dari melihat presentase indikator sikap aktif dari kondisi awal dan setelah dilakukan tindakan. Jika hasil observasi keaktifan siswa mencapai kategori tinggi maka dinyatakan bahwa keaktifan siswa dalam belajar telah meningkat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada observasi PTK akan dilakukan 2 siklus, pada setiap siklus akan dilakukan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Persiklus akan dilakukan 2 kali pembelajaran dan di akhir pembelajaran akan dilakukan

penilaian evaluasi hasil pembelajaran sejauh mana pembelajaran itu berhasil. Fokus dari observasi ini wordwall sebagai media evaulasi asesmen akan mempengaruhi keaktifan siswa atau tidak.

Tindakan kelas subjek yang diambil pada semester 2 di bulan Maret sampai Mei di kelas 4 SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar dengan jumlah 28 siswa. Pada siklus 1 siswa banyak yang kurang aktif dan bingung dengan menggunakan wordwall. Sehingga evaluasi asesmen di siklus 1 bisa dikatakan belum maksimal. Berikut dapat dilihat dalam tabel 1:

**Tabel 3. Hasil Ketuntasan Siswa
Siklus 1**

Siklus 1			
N	Tuntas	Belum Tuntas	Presentase Ketuntasan
28	N 19	N 9	68%

**Tabel 4. Hasil Ketuntasan Siswa
Siklus 2**

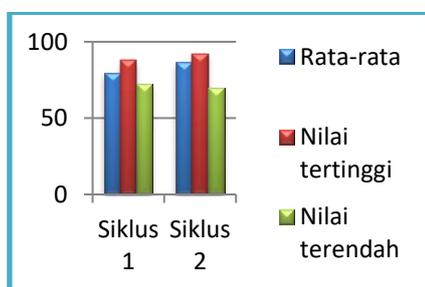
Siklus 2			
N	Tuntas	Belum Tuntas	Presentase Ketuntasan
28	N 24	N 4	86%

Dari paparan table 1 hasil ketuntasan siswa dapat dilihat terjadi sebuah peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini dikarenakan terdapat peningkatan pada siklus 1 sehingga

pembelajaran siklus 2 sudah terencana dengan baik dan siswa sudah menerima pembelajaran wordwall dengan aktif dan baik. Peningkatan hasil ketuntasan siswa dilihat dari kenaikan presentasen ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 adalah 68% dan di siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 86%.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada pelajaran IPAS yang digunakan di SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar harus dicapai siswa yaitu sebesar 75. Di siklus 1 siswa yang tuntas ada 19 siswa, dan terjadi peningkatan di siklus 2 sebanyak 24 siswa.

Hasil observasi mengenai wordwall sebagai media evaluasi asesmen today untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran IPAS kelas 4 dapat dilihat pada grafik 1



Gambar 1. Grafik peningkatan belajar siswa

Pada gambar diatas dapat dilihat peningkatan dari siklus 2.

Dengan nilai rata-rata siswa pada siklus 1 sebanyak 79,82 menjadi 86,43 pada siklus 2. Nilai tertinggi dan terendah siswa mengalami kenaikan di siklus 2. Nilai tertinggi di siklus 1 sebesar 88 sedangkan nilai tertinggi di siklus 2 menjadi 92. Hal ini menunjukkan bahwa wordwall game berhasil meningkatkan keaktifan siswa.

Menurut hasil observasi yang dilakukan sebelum memakai wordwall sebagai media evaluasi asesmen today untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran IPAS. Saat evaluasi siswa masih bosan dalam menjawab soal sehingga menyebabkan nilai keaktifan belajar siswa masih rendah. Hasil observasi keaktifan siswa dilihat dari tabel dibawah ini.

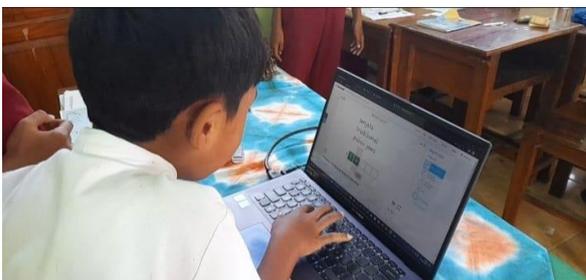
Tabel 5. Hasil keaktifan belajar siswa

Indikator Keaktifan Siswa	Capaian	
	Siklus 1	Siklus 2
Memperhatikan dan mendengarkan guru	76,7%	94,8%
Menjawab pertanyaan guru	60%	81%
Mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi	76,1%	89,5%
Berlatih menyelesaikan soal	78,6%	88,7%
Rata-rata	72,8%	88,5%

Pada tabel 5 terlihat bahwa hasil keaktifan siswa pada siklus 1 mendapatkan 72,8% dengan indikator memperhatikan dan

mendengarkan guru 76,7%, menjawab pertanyaan guru 60%, mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi sebesar 76,1% dan berlatih menyelesaikan soal 78,6%. Pada proses belajar berlangsung hanya indikator kedua yang rendah, dalam menanggapi pertanyaan guru .

Gambar 1. Proses Pembelajaran Siklus 1



Gambar 2. Pembelajaran wordwall



Gambar 3. Pembelajaran siklus 2

Wordwall menyediakan beberapa hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru

dalam berkreasi. Media ini dapat diartikan juga web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan (Halid, 2021) .

Dari pembahasan wordwall sebagai media evaluasi asesmen adalah menurunnya tingkat keaktifan siswa bisa terjadi kapanpun dan dimanapun. Maka dari itu guru dan pendidik berkreasi dan berinovasi dalam media pembelajaran guna menumbuhkan tingkat keaktifan siswa dalam belajar. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti wordwall game. Hasil observasi wordwall game yang digunakan oleh peneliti di kelas 4 pada pembelajaran IPAS. Wordwall merupakan aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa (Sherianto, 2020).

Pembahasan dari menggunakan media wordwall menyatakan bahwa media ini mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari indikator keaktifan siswa antara lain: (a) memperhatikan dan mendengarkan guru, (b) menjawab

pertanyaan guru, (c) mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi, (d) berlatih menyelesaikan soal. Berdasarkan hal ini, dapat dilihat setelah menggunakan media wordwall keaktifan belajar siswa meningkat, terlihat dari sikap siswa yang berani menjawab dengan cepat dan benar.

Observasi ini dibatasi pada materi yang dipakai serta media yang dapat mengolah materi. Observasi ini juga menjadi tolak ukur dan salah satu sumber belajar terkait media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Wordwall sebagai media evaluasi asesmen untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS kelas 4 SD. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas karena penggunaannya mudah dan murah. Selain itu banyak alternatif pilihan game dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga guru dapat memilih berbagai variasi dalam mengemas materi pelajaran lainnya. Selain itu media wordwall sangat menyenangkan dan bervariasi dapat membuat siswa lebih aktif dalam

belajar dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil ketuntasan siswa dapat dilihat terjadi sebuah peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini dikarenakan terdapat peningkatan pada siklus 1 sehingga pembelajaran siklus 2 sudah terencana dengan baik dan siswa sudah menerima pembelajaran wordwall dengan aktif dan baik. Peningkatan hasil ketuntasan siswa dilihat dari kenaikan presentasen ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 adalah 68% dan di siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 86%. Dengan ini wordwall sebagai media evaluasi asesmen untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran kelas 4 SD memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil keaktifan belajar siswa.

Secara keseluruhan observasi ini harapannya memberikan rekomendasi kepada guru dan praktisi pendidikan untuk lebih memepertimbangkan lagi penggunaan media Wordwall game dalam meningkatkan evaluasi asesmen siswa. Serta observasi ini dapat menjadi landasan bagi

penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media wordwall sebagai media evaluasi asesmen untu dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di Sekolah dasar yang lebih inovatif dan kreatif serta lebih di sukai oleh siswa dan memudahkan guru dalam membuatnya.

Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif, 4 (2), 195-199.

Sherianto, Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar, 2020 (<http://www.cocokpedia.net/20/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>).

Sudjana, N. 2010. *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru

Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Cetakan Ke 26). Bandung: CV Alfabeta, 1–334

Wardani, N.S., dkk. (2012). *Asesmen Pembelajaran SD*. Salatiga: Widya Sari Press

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Nizar Rangkuti. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, PTK, Dan R&D*. Bandung: Cita Pustaka Media.

Hanafi Halid Dkk. *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021.

Maghfiroh, K. (2018). *Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.

Rini, Y. S., & Tari, J. P. S. (2013). *Pendidikan: Hakekat, Tujuan, Dan Proses*. Jogyaakarta: Pendidikan Dan Seni Universitas Negeri Jogyaakarta.

Sari, P.M., & Yarza, HN (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Guru Sdit Al-Kahfi*. Selaparang