

## **Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

**Putti Larasati**

Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

[puttlarasati3012@gmail.com](mailto:puttlarasati3012@gmail.com)

**Ida Bagus Putrayasa**

Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

[ib.putrayasa@undiksha.ac.id](mailto:ib.putrayasa@undiksha.ac.id)

**I Nengah Martha**

Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

[nengah.martha@undiksha.ac.id](mailto:nengah.martha@undiksha.ac.id)

---

DOI: <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>

---

### **Abstract**

*The use of Wordwall.net media as an evaluation medium in learning Indonesian is considered very suitable. Because it has many templates that can be changed easily by the teacher or teacher and games that have been designed by the teacher. This study used descriptive qualitative method. Researcher used the Wordwall.net media which was used in Indonesian language learning of class VII students of SMP Negeri 2 Seririt. Primary data is the result of observations of class VII students of SMP Negeri 2 Seririt. Secondary data is scientific writing or previous research regarding the use of educational games Wordwall.net. Wordwall.net can be used anytime and anywhere, not only as a learning medium, but also as a learning evaluation medium. Apart from being free and also without downloading an application, Wordwall.net has a wide variety of games and is very suitable for learning Indonesian. The use of learning media Wordwall.net as an evaluation medium in supporting learning can make it easier for teachers to analyze and obtain learning evaluation results, especially learning Indonesian.*

**Keywords:** *Wordwall.net, Evaluation, Indonesian*

## **Abstrak**

Pemanfaatan media Wordwall.net sebagai media Evaluasi pada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dirasa sangat cocok. Karena mempunyai banyak template yang dapat diubah secara mudah oleh pengajar atau guru dan permainan yang sudah dirancang oleh pengajar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Peneliti telah menggunakan media Wordwall.net yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 2 Seririt. Data primer merupakan hasil observasi kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Seririt. Data sekunder merupakan tulisan ilmiah atau penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan game edukasi Wordwall.net. Wordwall.net dapat dimanfaatkan kapan saja dan dimana saja, tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai media evaluasi pembelajaran. Selain gratis dan juga tanpa pengunduhan aplikasi, Wordwall.net memiliki berbagai variasi permainan dan sangat cocok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran Wordwall.net sebagai media evaluasi dalam menunjang pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menganalisis dan mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** Wordwall.net, Evaluasi, Bahasa Indonesia

## **Pendahuluan**

Perkembangan dan kemajuan teknologi tidak perlu diragukan karena berkembang sangat cepat. Penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari pengajar dan peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diyakini lebih mempermudah siswa untuk memahami setiap pembelajaran yang diberikan. IPemahaman peserta didik yang baik dan memiliki kemampuan dalam berpikir kritis, kreatif, kerja sama, dan komunikatif dalam pembelajaran, maka dibutuhkan juga peran pendidik yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan

berkesan.<sup>1</sup> Untuk itu sebagai pendidik harus selalu belajar mengikuti perkembangan zaman dan mampu menggunakan media pembelajaran yang interaktif.<sup>2</sup> Salah satunya adalah dalam pemilihan media pembelajaran digital agar lebih menarik, termasuk dalam bentuk alat evaluasi.

Alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai suatu tujuan secara lebih efektif dan efisien. Suatu alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi.<sup>3</sup> Karena kemampuan mengevaluasi pembelajaran merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh semua pendidik dan calon pendidik.<sup>4</sup> Beragam media yang dapat digunakan guru dalam evaluasi pembelajaran baik media cetak maupun media online, seperti penggunaan *Google form*.

Penggunaan *google form* juga memiliki kekurangan saat kegiatan evaluasi yaitu (1) desain dan jenis font terbatas, hal ini menjadikan model tulisan yang digunakan hanya itu-itulah saja sehingga akan terkesan membosankan (2) tidak ada riwayat pengerjaan, sehingga tidak dapat dilakukan penyuntingan jika ada kesalahan atau ingin menambahkan suatu hal kedalam soal evaluasi, guru harus memulai dari awal lagi untuk membuat alat evaluasi (3) tidak dapat menggunakan equation secara langsung,

---

<sup>1</sup> Noermanzah and H. Friantary, "Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools," *International Journal of Recent Technology and Engineering* 8, no. 4 (2019): 6631, <https://10.35940/ijrteD8855.118419>.

<sup>2</sup> N. Noermanzah, S. Abid, and S. Septaria, "Improving the Ability of Writing a Narrative Charge by Using Animated Images Media Student Class V.B SD Negeri 17 Lubuklinggau," *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 17, no. 2 (2018): 118, <https://doi.org/doi:10.21009/bahtera.172.9>.

<sup>3</sup> S. Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

<sup>4</sup> A. A. Rahman and C. E. Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019).

sehingga kurang cocok untuk pelajaran seperti matematika (4) belum bisa dilakukan pembatasan waktu, sehingga lama pengerjaan evaluasi tidak dapat dibatasi.<sup>5</sup>

Penggunaan media evaluasi online selain untuk memudahkan evaluasi juga untuk meningkatkan minat peserta didik. Tetapi jika minat peserta didik dalam melaksanakan proses evaluasi kurang, maka guru juga akan kesusahan mengukur kemampuan mereka. Alternatif lain yang bisa digunakan sebagai alat evaluasi media online adalah Wordwall.net. Karena Wordwall.net adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai *game education* menarik sehingga tepat digunakan untuk mendesain dan mereview pembelajaran.<sup>6</sup> Melalui platform ini guru dapat membuat evaluasi dengan nuansa baru. Guru juga dapat mengasah idelinovatifnya dalam pembuatan alat evaluasi, karena mereka dapat memasukkan gambar dan lampiran yang diinginkan.

Selain itu guru dan siswa dapat mengetahui nilai, urutan dan jawaban yang benar ataupun salah setelah evaluasi selesai dikerjakan. Sebagai bentuk evaluasi Wordwall.net 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

---

<sup>5</sup> S. Ngafifah, "Penggunaan Google Form Dalam Meningkatkan Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Daring Siswa Pada Masa Covid19 Di Sd It Baitul Muslim Way Jepara," *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan* 9, no. 2 (2020): 123-44, <https://doi.org/10.51226/assalam.v9i2.186>.

<sup>6</sup> Halik, "Membuat Games Edukasi Dengan Wordwall," 2020, [www.Irhamhalik.Com](http://www.Irhamhalik.Com) <https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/>.

salah ataupun benar oleh siswa.<sup>7</sup> Sehingga Wordwall.net ini sangat membantu guru dalam menciptakan alat evaluasi yang dapat menjadi solusi guru dalam melaksanakan penilaian atau evaluasi dengan efektif dan praktis.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak lepas dari materi teks. Salah satunya adalah teks berita yang merupakan salah satu materi pokok yang harus dipelajari serta dikuasai oleh siswa. Materi tersebut merupakan pengejawantahan dari pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis pada teks. Pembelajaran berbasis teks juga dapat secara efektif untuk mempersiapkan siswa dapat memahami struktur teks, kaidah/fitur bahasa, menganalisis teks, menginterpretasi makna teks, mengabstrak isi teks, dan lain-lain dalam belajar memahami beragam informasi.<sup>8</sup> Di samping itu, pemanfaatan teks dalam pembelajaran bahasa juga akan dapat menunjang kompetensi komunikasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa bertujuan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa.<sup>9</sup> Untuk itu proses belajar mengajar memerlukan interaksi yang memadai yang merupakan syarat mutlak untuk berkembangnya belajar bahasa yang optimal.<sup>10</sup>

Sehingga dibutuhkan alat evaluasi yang baik setidaknya harus memperhatikan ranah materi, konstruksi, dan bahasa.

---

<sup>7</sup> P. Rosmana et al., "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di SDN 3 Nagri Kaler," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 1965-73, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>.

<sup>8</sup> Lalu Mas'ud, "Pemilihan Metode Dan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Tuntutan Kurikulum 2013 (Kajian Konseptual Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA)," n.d.

<sup>9</sup> Imam Safi'i et al., "Instrumen Evaluasi Teks Berita Dalam Buku Teks BSE Bahasa Indonesia," *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran* 7, no. 2 (October 1, 2021): 143-50, <https://doi.org/10.30653/003.202172.179>.

<sup>10</sup> Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (September 27, 2020): 35-44, <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

Sehingga pemanfaatan media Wordwall.net sebagai media Evaluasi pada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat cocok. Karena mempunyai banyak template yang dapat diubah secara mudah oleh pengajar atau guru dan permainan yang sudah dirancang oleh pengajar, serta dapat memberikan pembelajaran lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik, dengan berbagai kreasi dapat menciptakan yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar semua peserta didik dari kelas rendah sampai tinggi. Berdasarkan uraian di atas, peneliti membahas tentang pemanfaatan media Wordwall.net sebagai media Evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 2 Seririt

## **Metode Penelitian**

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Penelitian ini dikategorika dalam penelitian kualitatif sebab data yang digunakan adalah kata-kata dan hasil akhirnya berupa deskripsi.<sup>11</sup> Peneliti sebelumnya telah menggunakan media wordwall.net yang digunakan pada pemelajaran Bahasa Indoneisa jenjang SMP. Penelitian ini menggambarkan tentang bagaimana media evaluasi Wordwall.net yang telah digunakan dan dimanfaatkan sebagai media evaluasi pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

### Prosedur

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mencermati objek penelitian, yaitu instrumen evaluasi dengan media Wordwall.net, memadukan kesesuaian instrumen evaluasi dengan kompetensi dasar Kurikulum Merdeka, menganalisis jumlah kesesuaian dan serta ketidaksesuaian instrumen evaluasi.

---

<sup>11</sup> Brillianing' Pratiwi and Kusnindyah Puspito Hapsari, "Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia" 4, no. 2 (2020).

Selain itu dilakukan wawancara terhadap peserta didik untuk kemudian membahas atau menginterpretasikan hasil penelitian.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data lprimer merupakan hasil observasi kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Seririt. Data sekunder merupakan tulisan ilmiah atau penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan game edukasi Wordwall.net sebagai referensi penelitian lini.

### Hasil dan Pembahasan

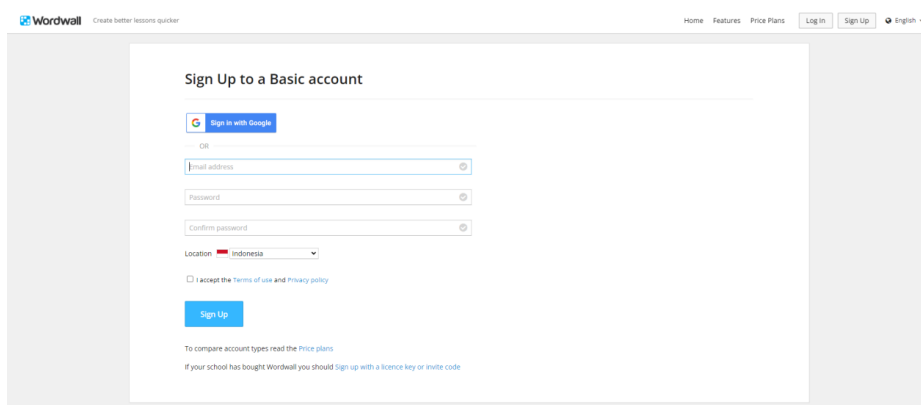
Wordwall.net merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar, sumber belajar serta alat untuk melakukan suatu penilaian bagi guru dan peserta didik.<sup>12</sup> Wordwall.net juga menyajikan beberapa contoh kreasi yang dapat digunakan untuk membantu pengguna baru dalam melakukan kreativitasnya. Wordwall.net 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.net dikatakan sebagai media belajar yang interaktif, karena menyuguhkan tampilan yang menarik, sehingga dapat menambah rasa semangat peserta didik dalam belajar. Selain itu juga memudahkan guru, karena dapat diakses secara gratis dengan penggunaan yang mudah dan fleksibel. Sehingga Wordwall.net merupakan game edukasi yang bertujuan untuk mempermudah guru agar dapat membuat media pembelajaran online berbasis game edukasi tanpa perlu penguasaan coding dan dapat menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. Wordwall.net ini

---

<sup>12</sup> Sherianto, "Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar," 2020, <http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermainsambil-belajar.html>.

cocok digunakan untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.<sup>13</sup>

Langkah untuk dapat menggunakan aplikasi Wordwall yaitu pertama dengan membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapi data yang tertera didalamnya. Setelah selesai berkreasi pengguna pun dapat langsung membagikannya melalui Facebook, Google Classroom, Twitter, atau melalui pranala di grup WhatsApp.<sup>14</sup>

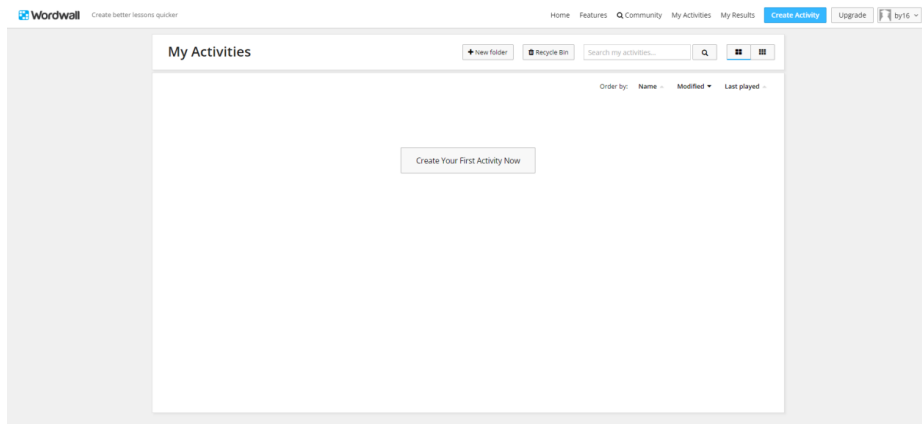


Gambar 1. Halaman *Sign Up* pilih *create activity*

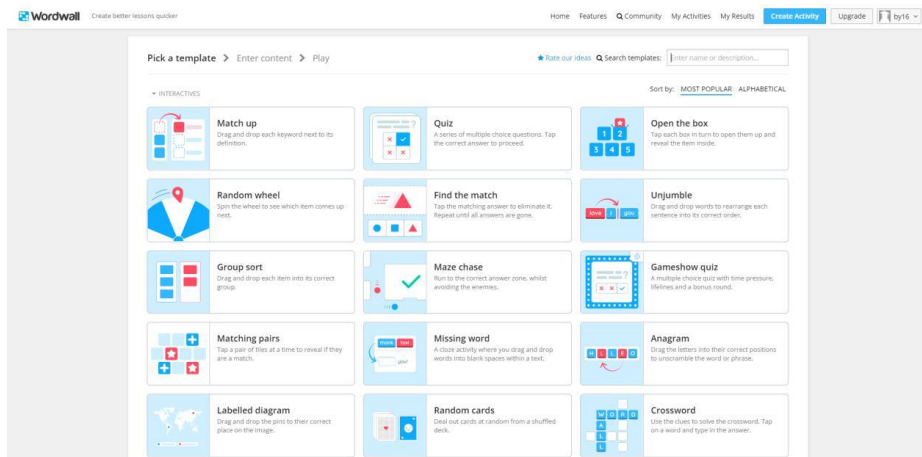
<sup>13</sup> N. Tsarrotin, “Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Elajar Tajwid Melalui Model Ccard Sort Berbasis Wordwall Siswa Kelas IV MI Plus Bunga Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021” (Ponorogo, 2021).

<sup>14</sup> Nur Aidah and Nurafni Nurafni, “Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi,” *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN* 11, no. 2 (July 7, 2022), <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>.





Gambar 2. Halaman pilihan *template*

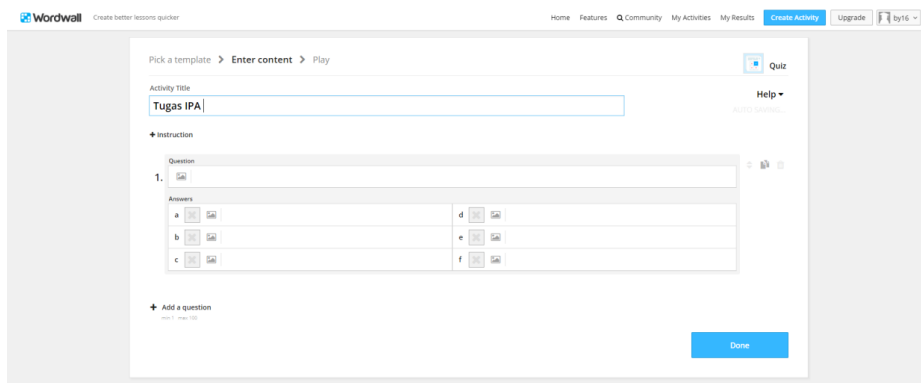


Gambar 3. Halaman pilihan fitur dan deskripsi permainan

1. Fitur Match Up, yaitu permainan drag and drop atau mencocokkan fungsi atau definisi.
2. Fitur Open the Box, yaitu permainan menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.
3. Fitur Random Cards, yaitu permainan menebak kartu yang dikocok secara otomatis.
4. Fitur Anagram, yaitu meletakkan huruf-huruf pada posisinya sesuai dengan susunan.

5. Fitur Labelled Diagram, yaitu menyusun gambar dengan metode drag and drop.
6. Fitur Categorize, yaitu serupa dengan drag and drop tetapi diletakkan pada kolom-kolom yang tersedia.
7. Fitur Quiz, yaitu permainan dengan pilihan berganda.
8. Fitur Find the Match, yaitu permainan mencocokkan jawaban pada gambar yang tersedia.
9. Fitur Matching Pairs, yaitu permainan memasangkan lubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
10. Fitur Missing Word, yaitu permainan drag and drop yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
11. Fitur Wordsearch, yaitu permainan menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotak-kotak (grid).
12. Fitur Rank Order, yaitu permainan drag and drop item sampai susunannya benar.
13. Fitur Random Wheel, yaitu permainan memutar roda.
14. Fitur Group Sort, yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
15. Fitur Unjumble, yaitu permainan drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
16. Fitur Permainanshow Quiz, yaitu permainan pilihan berganda dengan batas waktu, batas nyawa dan bonus.
17. Fitur Maze Chase, yaitu permainan berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari enemy (musuh).
18. Fitur Airplane, yaitu permainan dengan menyentuh ayer atau menggunakan panah pada keyboard untuk

menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.<sup>15</sup>



Gambar 4. Halaman akhir atau langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan yang bervariasi yakni menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.<sup>16</sup> Ditambah, pembelajaran Bahasa Indonesia identik dengan penggunaan teks, sehingga ada lima kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam belajar berbahasa Indonesia. Pertama, peserta didik mengidentifikasi informasi atau isi teks. Kedua, peserta didik menelaah struktur teks. Ketiga, peserta didik menentukan unsur-unsur kebahasaan suatu teks. Keempat, peserta didik membedakan teks yang satu dengan teks yang lain. Kelima, peserta didik memperbaiki penggunaan bahasa dalam teks. Keenam, peserta didik membuat

<sup>15</sup> A. Mardhiyah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam," *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (2022): 481-88, <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>.

<sup>16</sup> L. S. Faznur and A. Sumardi, "Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru SMA Di Sukabumi.," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik* 2, no. 2 (2020): 39-44, <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2>.

teks.<sup>17</sup> Dalam keenam kegiatan tersebut dapat diterapkan pendekatan saintifik, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

Hal tersebut harusnya menjadi acuan bagi guru agar dapat mendesain pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menarik cukup dengan menggunakan media, baik dalam proses pembelajaran maupun evaluasi. Sehingga pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan salah satu kearifitas atau pemanfaatan teknologi oleh pengajar dalam Pembelajaran. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar.<sup>18</sup> Sehingga pemanfaatan media yang tepat dalam pembelajaran sangat disarankan.

Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat mempermudah proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik. Terlebih lagi Wordwall.net dapat dimanfaatkan kapan saja dan dimana saja, tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai media evaluasi pembelajaran.

#### 1. Gratis

Wordwall.net merupakan media pembuatan permainan yang bertujuan untuk melatih para peserta didik atau yang sering disebut sebagai student response. Penggunaan media ini dapat diakses tanpa membayar apapun. Meskipun pengguna tidak membayar apapun pada saat mengakses media ini, amun, tools assessment cukup membuat pengguna media ini mudah dalam proses pembuatan.

---

<sup>17</sup> T. Harsiati, *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016).

<sup>18</sup> M. Miftah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 2, no. 1 (2014): 1, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>.

2. Tidak memerlukan pengunduhan aplikasi

Untuk dapat mengakses media Wordwall.net sangatlah mudah. Pengguna dapat mengaksesnya melalui internet atau web. Selain itu permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk pdf, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.<sup>19</sup> Seringkali para peserta didik mengeluh karena mereka malas untuk mengunduh aplikasi belajar, karena memori penyimpanan handphone penuh. Namun, pada saat menggunakan media ini, peserta didik dan pengajar tidak perlu untuk mengunduh aplikasinya. Tetapi, akan lebih baik jika mengunduh aplikasinya.

3. Jenis permainan bervariasi

Media Wordwall.net memiliki setidaknya 18 fitur atau jenis permainan seperti yang dijelaskan diatas. Fitur atau jenis permainan tersebut dapat digunakan agar para siswa mampu berpikir dan tidak asal dalam mengisi. Pengajar dapat memilih permainan mana yang cocok bagi peserta didik, serta dapat mengatur dalam pembuatan kuis dengan mengetahui tingkat kesulitan peserta didik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rosmana menjelaskan bahwa di dalam Wordwall terdapat beragam template yang dapat digunakan pengguna secara gratis, 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

---

<sup>19</sup> Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (May 25, 2022): 452-57, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>.

dengan fitur batas waktu dan bonus), serta masih banyak jenis permainan lainnya.<sup>20</sup>

#### 4. Cocok digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang berbasis materi yang tidak dapat dibahas dengan satu kali pertemuan, perlu berkali-kali pertemuan agar peserta didik memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan benar, maka untuk pembelajarannya pun tidak hanya diperlukan satu kali. Makna pemberian materi harus dilakukan dengan cara peserta didik berlatih mengisi soal berbagai evaluasi siswa dalam mengikuti materi tersebut. Sehingga lmedia Wordwall.net lcocok ldigunakan luntuk pembelajaran lbahasa Indonesia di sekolah.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sugiani menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Word Wall sebagai media pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks berita kelas VIII MTs Sains Al Hadid Tahun ajaran 2022/2023.<sup>21</sup> Data menunjukkan pada pra siklus siswa yang aktif menjawab 12%, siswa yang diam saja lada 154% dan lh pada siklus 2 dengan adanya aplikasi WordWall siswa yang aktif menjawab sebanyak 154%.<sup>22</sup> Pendapat ini diperkuat dengan penelitian Muzdalifah & Nuryanti menyatakan bahwa implementasi pembelajaran tata bahasa melalui Word Wall menjadi semakin menarik karena materi disajikan dalam bentuk gim. Wordwall merupakan salah satu aplikasi gamifikasi yang dapat digunakan oleh pengajar BIPA sebagai sumber belajar,

---

<sup>20</sup> Rosmana et al., "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di SDN 3 Nagri Kaler."

<sup>21</sup> W. Sugiani, "Aplikasi Berbasis Word Wall Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Guru Indonesia* 2, no. 2 (2022): 82-87, <https://10.51817/jgi.v2i2.273>.

<sup>22</sup> Sugiani.

media, dan alat evaluasi melalui serangkaian kegiatan yang menyenangkan khususnya bagi pembelajar dari generasi Z.<sup>23</sup>

Penelitian Mardhiyah juga membuktikan hal serupa yaitu, WordWall dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa, sebesar 194,6% mahasiswa mengatakan bahwa WordWall mampu membantu mengingat materi pembelajaran dan 97,4% menyatakan bahwa game edukasi Wordwall mampu memberikan kesan menyenangkan ketika mengerjakan quiz ataupun latihan soal.<sup>24</sup> Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang baru seperti game edukasi semacam Wordwall.net penting diketahui agar dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan Wordwall.net juga dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan.

## **Simpulan**

Media pembelajaran Wordwall.net merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terlebih lagi materi yang banyak mengandalkan teks. Selain penggunaan yang mudah dan murah media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi dalam mengemas materi pelajaran yang lain. Bisa disimpulkan Wordwall.net bukan sekadar game edukasi saja, tetapi merupakan inovasi terkait penggunaan media dalam evaluasi pembelajaran.

---

<sup>23</sup> Muzdalifah and Mira Nuryanti, "Wordwall Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Indonesia Secara Daring Pada Masa Pandemi," in *Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (SEMAR BIPA)*, vol. 3, 1 (SEMINAR INTERNASIONAL - SEMAR BIPA UMK 2020, Kudus: Universitas Kudus, 2020), 211-18.

<sup>24</sup> Mardhiyah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam."

Penggunaan media pembelajaran Wordwall.net sebagai media evaluasi dalam menunjang pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menganalisis dan mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu penggunaan Wordwall.net sebagai media evaluasi juga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena selain mempermudah pemahaman materi juga banyak alternatif game yang dapat dimainkan di dalam media Wordwall.net.

Sebagai guru bahasa Indonesia diharapkan harus mampu menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media Wordwall.net bisa menjadi salah satu alternatif media yang efektif dan efisien dalam pembelajaran, baik digunakan untuk menjelaskan maupun sebagai alat evaluasi.

### Daftar Pustaka

- Aidah, Nur, and Nurafni Nurafni. "Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi." *Pionir: Jurnal Pendidikan* 11, no. 2 (July 7, 2022). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>.
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (September 27, 2020): 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Faznur, L. S., and A. Sumardi. "Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru SMA Di Sukabumi." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik* 2, no. 2 (2020): 39-44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2>.
- Halik, I. "Membuat Games Edukasi Dengan Wordwall," 2020. [www.Irhamhalik.Com](http://www.Irhamhalik.Com) <https://irhamhalik.com/membuat->



games-edukasi-dengan-word-wall/.

- Harsiati, T. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016.
- Mardhiyah, A. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam." *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (2022): 481–88. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>.
- Mas'ud, Lalu. "Pemilihan Metode Dan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Tuntutan Kurikulum 2013 (Kajian Konseptual Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA)," n.d.
- Miftah, M. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 2, no. 1 (2014): 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>.
- Muzdalifah, and Mira Nuryanti. "Wordwall Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Indonesia Secara Daring Pada Masa Pandemi." In *Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (SEMAR BIPA)*, 3:211–18. 1. Kudus: Universitas Kudus, 2020.
- Ngafifah, S. "Penggunaan Google Form Dalam Meningkatkan Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Daring Siswa Pada Masa Covid19 Di Sd It Baitul Muslim Way Jepara." *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan* 9, no. 2 (2020): 123–44. <https://doi.org/10.51226/assalam.v9i2.186>.
- Noermanzah, and H. Friantary. "Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools." *International Journal of Recent Technology and Engineering* 8, no. 4 (2019): 6631. <https://10.35940/ijrteD8855.118419>.
- Noermanzah, N., S. Abid, and S. Septaria. "Improving the Ability of Writing a Narrative Charge by Using Animated Images Media Student Class V.B SD Negeri 17 Lubuklinggau." *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 17, no. 2 (2018): 118. <https://doi.org/doi:10.21009/bahtera.172.9>.

- Pradani, Tatsa Galuh. "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (May 25, 2022): 452-57. <https://doi.org/10.55904/educenter.vii5.162>.
- Pratiwi, Brillianing', and Kusnindyah Puspito Hapsari. "Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia" 4, no. 2 (2020).
- Rahman, A. A., and C. E. Nasryah. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Rosmana, P., S. Iskandar, A. Sari, A. Kholida, D. Firdaus, and P. Trsinawati. "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di SDN 3 Nagri Kaler." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 1965-73. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>.
- Safi'i, Imam, Ida Rufaidah, Uky Eji Anggara, and Sobri Sobri. "Instrumen Evaluasi Teks Berita Dalam Buku Teks BSE Bahasa Indonesia." *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran* 7, no. 2 (October 1, 2021): 143-50. <https://doi.org/10.30653/003.202172.179>.
- Sherianto. "Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar," 2020. <http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermainsambil-belajar.html>.
- Sugiani, W. "Aplikasi Berbasis Word Wall Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Guru Indonesia* 2, no. 2 (2022): 82-87. <https://10.51817/jgi.v2i2.273>.
- Tsarrotin, N. "Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Elajar Tajwid Melalui Model Ccard Sort Berbasis Wordwall Siswa Kelas IV MI Plus Bunga Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021." 2021.