

# **Literatur Review: Penggunaan Media Wordwall Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar**

**Lia Epriliyanti<sup>1</sup>, Nanda Lidiana<sup>2</sup>, Nadiyahatul Munawaroh<sup>3</sup>, Sherli Nurfitri<sup>4</sup>**

## **ABSTRAK**

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, berbagai aspek kehidupan mendapat berbagai kemudahan salah satunya pada aspek pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah pun sangat disarankan karena dapat membantu anak untuk lebih memahami materi pelajaran serta mampu mempermudah guru dalam urusan penilaian atau saat mengevaluasi dan melakukan penilaian hasil belajar siswa. Salah satu contohnya pada ulangan matematika, karena banyak anak sekolah dasar yang tidak tertarik atau berminat pada mata pelajaran matematika apalagi saat mengerjakan ulangannya. Oleh karena itu guru harus menerapkan suatu inovasi baru dalam melaksanakan penilaian hasil belajar matematika salah satunya dengan aplikasi WORDWALL. Wordwall dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Desain penelitian ini adalah literatur review, yaitu pengumpulan artikel melalui web jurnal dengan mesin pencari google scholar. Kriteria artikel yaitu terbitan tahun 2021. Hasilnya ternyata kebanyakan penelitian menerapkan media WORDWALL sebagai alat penunjang keberhasilan belajar dan bukan sebagai fasilitas untuk mengadakan penilaian hasil belajar yang menarik minat anak-anak. Karena fitur media WORDWALL sendiri seperti web quiz maka hendaknya dapat dijadikan suatu alat penilaian hasil belajar yang menyenangkan bukan media pembelajaran saja. Saran untuk dilakukan riset mendalam tentang penggunaan media WORDWALL sebagai alat penilaian hasil belajar yang menyenangkan.

**Kata kunci: Penilaian Hasil Belajar, Matematika, WORDWALL**

## **PENDAHULUAN**

Pada abad 21 ini perkembangan teknologi semakin berkembang mengikuti keadaan dan tuntutan kehidupan masa kini. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, berbagai aspek kehidupan mendapat berbagai kemudahan salah satunya pada aspek pendidikan. Dimana dengan perkembangan teknologi ini pelaksanaan pendidikan semakin mudah, para siswa dapat belajar secara mandiri dan mendalam dirumah dengan handphone, tablet, laptop dan lainnya yang tidak mereka dapatkan ilmunya di sekolah karena waktu belajar disekolah itu terbatas sedangkan dirumah waktunya tidak terbatas. Selain itu dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah pun sudah banyak teknologi yang terlibat seperti dalam administrasi sekolah dan media pembelajaran siswa.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah pun sangat disarankan karena dapat membantu anak untuk lebih memahami materi pelajaran serta mampu mempermudah guru dalam urusan penilaian, untuk itu para guru dari sekolah dasar bahkan dosen yang mengajar di universitas diharapkan untuk melek teknologi pada abad 21 ini guna menunjang pendidikan yang lebih berkualitas.

Tetapi dibalik kemudahan perkembangan teknologi terdapat tantangan atau masalah dalam proses penerapan teknologi tersebut. Begitu pula pada aspek pendidikan, proses penerapan teknologi dalam pembelajaran juga mengalami tantangan atau hambatan seperti keadaan guru nya sendiri yang masih belum paham akan teknologi dan manfaatnya.

Dalam abad 21 ini, tantangan pendidikan semakin berat karena anak-anak sudah paham teknologi, jadi jika guru mengajar hanya dengan menggunakan cara biasa maka anak-anak pun sudah tidak ada ketertarikan untuk belajar di sekolah dibanding belajar menggunakan media berbasis teknologi.

Untuk keadaan guru yang masih belum melek dan menerapkan teknologi dalam proses pembelajarannya ini menjadi suatu tantangan atau masalah karena proses pembelajaran masih monoton dan kurang menarik minat anak, apalagi sejak sekolah dasar anak sudah dituntut untuk menjadi generasi unggul indonesia. Untuk itu tuntutan kompetensi yang dimiliki anak sekolah dasar semakin kompleks, maka materi pembelajaran di sekolah dasar pun semakin kompleks maka dalam upaya memberikan pengajaran guru disarankan menggunakan media berbasis teknologi untuk menarik minat anak dan mempermudah anak memahami materi pembelajaran.

Para guru selain diharapkan untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, mereka diharapkan juga untuk menggunakan teknologi saat mengevaluasi atau melakukan penilaian hasil belajar siswa. Hal ini karena perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek salah satunya saat melakukan penilaian hasil belajar.

Salah satu contohnya pada ulangan matematika, banyak anak sekolah dasar yang tidak tertarik atau berminat pada mata pelajaran matematika apalagi saat mengerjakan ulangannya mereka berpikir seakan “asal diisi saja” tetapi tidak dihitung atau dipelajari. Minat anak sekolah dasar terhadap mata pelajaran matematika masih sangat rendah, untuk itu para guru harus bisa membuat suasana pembelajaran dan penilaian hasil belajar yang menyenangkan salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai penilaian hasil belajar yang menyenangkan adalah website WORDWALL. WORDWALL dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan.

WORDWALL dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan membantu siswa memahami matematika. Selaras yang dikatakan oleh (Maghfiroh, 2018: 65), untuk menanggulangi siswa yang sulit dalam belajar matematika, langkah yang harus dikerjakan adalah penggunaan media yang tepat untuk membantu siswa memahami matematika supaya hasil belajar meningkat. Karena media adalah penunjang ketercapaian optimalisasi di pembelajaran. Media adalah penghubung pembelajaran yang terdapat benda konkret misalnya dari pengalaman. Selanjutnya semi abstrak yaitu gambar, dan abstrak seperti kata-kata.

Menurut Sahid (dalam Rahman, Munawar, & Berman, 2014: 138), media pembelajaran merupakan rancangan khusus untuk mendorong pikiran, perhatian, perasaan dan keinginan siswa sampai terjadi proses belajar. Media pembelajaran berisi informasi baik pengetahuan maupun sarana untuk siswa dalam belajar (membaca, mencoba, mengamati, mengerjakan soal, menjawab, dan lain sebagainya). Media pembelajaran merupakan sesuatu yang telah memuat materi pelajaran, sehingga dapat memungkinkan bermanfaat untuk mendapatkan keterampilan, pengetahuan, atau perubahan sikap.

Dalam website aplikasi WORDWALL terdapat banyak fitur dan template yang sangat menarik untuk membuat penilaian hasil belajar yang menarik untuk anak, selain itu media WORDWALL juga dapat membantu mempermudah guru dalam mengurus penilaian anak karena guru tidak lagi disibukkan dengan administrasi berbasis cetak. Maka dari itu penulis pada kali ini membahas tentang “ Literature Review : Penggunaan Media WORDWALL Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar”.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode literature review atau telaah pustaka. Yang dimaksud penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan atas karya tertulis, termasuk hasil penelitian baik yang telah maupun yang belum dipublikasikan (Embun, 2012).

Pada penelitian ini penulis melakukan pencarian literatur dengan kata kunci “penggunaan media wordwall sebagai alat penilaian hasil belajar di sd” dengan menggunakan mesin pencarian “google scholar” dan penulis memilih beberapa penelitian tentang media WORDWALL sejak tahun 2021 saja. Dan terdapat 31 penelitian tentang media WORDWALL dan hanya sekitar 6 penelitian yang berbasis ke anak sekolah dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dikumpulkan dan dianalisa penulis didapatkan data bahwa media WORDWALL belum sepenuhnya diterapkan di sekolah dasar. Meskipun sudah ada beberapa penelitian yang menggunakan media WORDWALL tetapi itu hanya untuk media pembelajaran dan bukan untuk alat penunjang atau fasilitas untuk menerapkan penilaian hasil belajar yang menyenangkan. Kebanyakan penelitian menerapkan web seperti QUIZZZ dan KAHOOT padahal web WORDWALL juga bisa digunakan oleh guru untuk menunjang pendidikan abad 21 yaitu melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dan tidak dapat dipungkiri juga media seperti games quiz lebih menarik dimata anak-anak.

Berdasarkan telaah yang dilakukan penulis, maka penulis menyimpulkan bahwa guru-guru sekolah dasar di indonesia masih belum terlalu melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran, padahal teknologi sendiri dapat membantu mempermudah guru dalam menjalankan tugasnya. Dan guru indonesia belum terlalu mengetahui berbagai website yang dapat membuat proses pembelajaran semakin seru dan menyenangkan.

## **DISKUSI PEMBAHASAN**

Menurut Mahrens & Lehman (dalam Febriana, 2019, hlm. 6) penilaian merupakan proses dalam memperoleh dan memberikan informasi yang berguna sebagai alternatif pengambilan keputusan. Sedangkan menurut Mardapi (dalam Febriana, 2019, hlm. 6), penilaian atau assessment mencakup semua cara yang digunakan untuk menilai kerja individu atau kelompok. Penilaian dapat digunakan untuk membuat kesimpulan tentang karakteristik seseorang atau objek. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk menginformasikan keputusan tentang pengalaman belajar dan melaporkan apa yang telah didapatkan peserta didik. Jenis penilaian hasil belajar dibagi menjadi 4 yaitu: Penilaian Formatif (dimaksudkan untuk memantau kemajuan belajar peserta didik selama proses belajar berlangsung, untuk memberikan balikan atau feedback bagi penyempurnaan program pembelajaran, serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang memerlukan perbaikan, sehingga hasil belajar peserta didik dan proses pembelajaran guru menjadi lebih baik. Soal-soal penilaian formatif ada yang mudah dan ada pula yang sukar, bergantung kepada tugas-tugas belajar atau learning tasks dalam program pembelajaran yang akan dinilai). Selanjutnya ada penilaian sumatif (Penilaian sumatif diberikan dengan maksud untuk mengetahui apakah peserta didik sudah dapat menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan atau belum. Tujuan penilaian sumatif adalah untuk menentukan nilai atau angka berdasarkan tingkatan hasil belajar peserta didik yang selanjutnya dipakai sebagai angka rapor). Selanjutnya ada penilaian penempatan (tujuan utamanya adalah untuk mengetahui apakah peserta didik telah memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk mengikuti suatu program pembelajaran dan hingga mana peserta didik telah menguasai kompetensi dasar sebagaimana yang tercantum dalam silabus dan Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran), dan yang terakhir adalah penilaian diagnostik (penilaian diagnostik biasanya dilaksanakan sebelum suatu pelajaran dimulai. Tujuannya adalah untuk menjajaki pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai oleh peserta didik).

Suyitno (dalam Wandini, 2019, hlm. 5) mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses atau kegiatan guru mata pelajaran matematika dalam mengajarkan matematika kepada para peserta didiknya, yang didalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik tentang matematika yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik dalam mempelajari matematika tersebut.

Untuk ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut Nasaruddin (dalam Wandini, 2019, hlm. 9) kegiatan pembelajaran matematika tidak berorientasi pada penguasaan materi matematika semata, tetapi materi matematika diposisikan sebagai alat dan sarana siswa untuk mencapai kompetensi. Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran matematika yang dipelajari di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.

Penilaian hasil belajar mtk di sd biasanya berupa tes yang berjenis tes pilihan ganda, tes objektif seperti soal benar-salah (true-false), menjodohkan (matching), penyusunan tes jawaban pendek. Dan penilaian hasil belajar matematika dilakukan dengan menggunakan ulangan berbasis kertas dan dilaksanakan secara serempak di dalam kelas. Aspek kognitif yang dinilai dalam pembelajaran matematika bukan hanya terpaku pada kompetensi, indikator serta tujuan pembelajarannya saja tetapi mengukur sejauh mana siswa paham akan pembelajaran matematika tersebut. Soal tes yang dibuat pun harus sederhana dan mudah dimengerti anak karena kembali lagi ke pertumbuhan dan perkembangan siswa sd yang belum terlalu konkrit. Seperti yang kita ketahui anak-anak sd kurang menyukai pembelajaran matematika, maka kita harus bisa menciptakan inovasi selama proses pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan penilaian hasil belajar berbasis teknologi atau elektronik instrumen tes. Dengan memakai instrumen elektronik tes kita bisa membuat suasana belajar yang baru serta memudahkan para guru dalam menilai hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat kita gunakan adalah media WORDWALL.

WORDWALL adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman WORD WALL juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. Wordwall dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah

penilaian pembelajaran. WORDWALL memiliki beberapa fitur yaitu: interaktif dan dapat dicetak, memiliki 18 jenis template yang dapat digunakan untuk membuat quiz yang menyenangkan yaitu quiz, open the box, random wheel, matching pairs, group sort, gameshow quiz, missing word, labelled diagram, image quiz, match up, find the match, unjumble, maze chase, wordsearch, anagram, random cards, true or false, dan flip tiles yang bisa kita gunakan, kita juga bisa berbagi dengan guru lain atau mengunduh jenis quiz yang sudah ada dan kita bisa menyematkan quiz yang kita buat di situs web kita.

Untuk langkah-langkah penggunaannya pun mudah yaitu: Langkah pertama yaitu, mengetik WORDWALL di kolom pencarian internet dan pilihlah halaman awal yang muncul. Selanjutnya klik daftar untuk membuat akun di WORDWALL. Selanjutnya daftar menggunakan akun email. Setelah terdaftar, maka kita sudah bisa membuat kuis media pembelajaran di bagian Buat Aktivitas di bagian atas yang berwarna biru. Di bagian buat aktivitas terdapat berbagai macam pilihan template games edukasi yang disediakan sesuai kebutuhan kita. Jika kita sudah selesai membuat games edukasi sesuai petunjuk yang ada, maka hasilnya dapat di share berupa link dan hanya untuk murid-murid kita dengan cara klik bagikan dan atur tenggat waktu pengumpulannya. Setelah link disebar dan tenggat waktu sudah maka hasil kuis anak-anak bisa kita lihat di bagian “Hasil Saya”.

Kemudahan dan fitur yang ada di website WORDWALL dapat dimanfaatkan oleh para guru sekolah dasar untuk melakukan penilaian hasil belajar matematika yang menyenangkan. Karena seperti yang kita ketahui minat anak-anak terhadap pembelajaran matematika masih rendah. Dan dengan menggunakan media WORDWALL para guru juga dimudahkan karena tidak usah berurusan dengan ranah administrasi berbasis cetak lagi.

## **KESIMPULAN**

Di zaman yang semakin canggih, guru diharapkan dapat kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, salah satunya yang dibutuhkan oleh guru adalah media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan dapat menarik perhatian siswa supaya siswa dapat lebih semangat dalam belajar serta tidak monoton. Penggunaan media WORDWALL dapat menjadi alternatif guru dalam melakukan proses penilaian atau evaluasi salah satunya dalam bidang pelajaran matematika. Guru lebih mudah memantau aktivitas siswa karena guru tidak lagi disibukkan dengan ranah administrasi penilaian berbasis cetak. Didukung dengan 18 jenis template yang akan memudahkan guru dan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, serta media WORDWALL pun dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Embun, B. (2012, April 17). *Banjir Embun*. Diambil kembali dari Retrieved from Penelitian  
Kepustakaan:  
<http://banjirembun.blogspot.co.id/2012/04/penelitian-kepuustakaan.html>
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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.
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2014). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA PROSES PEMBELAJARAN PRODUKTIF DI SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1).
- Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran matematika untuk calon guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Wordwall*. (t.thn.). Diambil kembali dari Fitur wordwall:  
<https://wordwall.net/id/feature>