



PEMANFATAAN MEDIA WORD WALL NET SEBAGAI MEDIA EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN PKN DI KELAS III SDN SARUNI 4

Suhani

STKIP SYEKH MANSUR

Surel: shh6915@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 11-02-2026
Perbaikan: 2-03-2026
Diterima: 25-04-2026

Kata kunci:

Wordwall, Evaluasi pembelajaran, Media digital.

Corresponding Author:

Suhani

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya efektivitas evaluasi pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media evaluasi berbasis digital Wordwall.net dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di SDN Saruni 4. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas III yang berjumlah 24 orang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif dengan menggambarkan proses dan hasil penggunaan Wordwall.net sebagai media evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall.net mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui tampilan visual yang menarik dan unsur permainan. Siswa menunjukkan antusiasme dan keaktifan yang lebih tinggi dalam mengikuti evaluasi, serta mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi. Selain itu, Wordwall.net memudahkan guru dalam menyusun dan mengolah hasil evaluasi secara efektif. Dengan demikian, penggunaan Wordwall.net sebagai media evaluasi digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

© 2026: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk dalam kegiatan evaluasi. Evaluasi tidak lagi sekadar alat ukur hasil belajar, tetapi juga sarana untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Susilawati, 2023). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering kali masih menggunakan evaluasi konvensional berupa tes tertulis yang kurang menarik bagi siswa (Hidayat & Rahmawati, 2024).

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. Pemahaman 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. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media berbasis digital mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Rahman et al., 2023; Sari & Pratama, 2024).

Wordwall merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai template evaluasi interaktif seperti kuis, pencocokan, dan permainan edukatif. Menurut Putri dan Lestari (2023), Wordwall efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa karena bersifat gamifikasi.

Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada mata pelajaran matematika dan bahasa, sementara kajian penggunaan Wordwall pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki novelty pada konteks penerapan Wordwall sebagai media evaluasi IPAS di sekolah dasar.

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. 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 (Larasati, 2023)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Penelitian ini dikategorikan dalam penelitian kualitatif sebab data yang digunakan adalah kata-kata dan hasil akhirnya berupa deskripsi. Peneliti sebelumnya telah menggunakan media wordwall.net yang digunakan pada pembelajaran PKn jenjang SD.

Penelitian ini menggambarkan tentang bagaimana media evaluasi Wordwall.net yang telah digunakan dan dimanfaatkan sebagai media evaluasi pada mata Pelajaran PKn. 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.

Selain itu dilakukan wawancara terhadap peserta didik untuk kemudian membahas atau menginterpretasikan hasil penelitian. Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data Data primer merupakan hasil observasi kepada peserta didik kelas III SDN SARUNI 4. Data sekunder merupakan tulisan ilmiah atau penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan Hgame edukasi Wordwall.net sebagai referensi penelitian lini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan evaluasi pembelajaran PPKn dengan memanfaatkan media Wordwall.net di kelas 3 SDN Saruni 4 menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil evaluasi pembelajaran. Wordwall.net mampu menghadirkan suasana evaluasi yang lebih menarik dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional yang selama ini digunakan.

Secara umum, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti evaluasi menggunakan Wordwall.net. Tampilan visual yang menarik, bentuk soal yang bervariasi, serta adanya unsur permainan (game-based learning) membuat siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengerjakan soal evaluasi. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan menyenangkan.

Dari sisi keaktifan, penggunaan Wordwall.net mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi secara aktif. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menjawab soal, baik secara mandiri maupun ketika evaluasi dilakukan secara klasikal. Selain itu, waktu pengerjaan soal menjadi lebih efektif karena siswa dapat langsung memahami instruksi dan memilih jawaban melalui perangkat yang digunakan.

Hasil evaluasi pembelajaran juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi PKn. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan evaluasi sebelumnya yang menggunakan metode tertulis. Wordwall.net membantu siswa memahami materi melalui soal-soal yang dikemas secara sederhana dan kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam mengingat konsep-konsep PKn seperti norma, hak dan kewajiban, serta sikap sebagai warga negara yang baik.

Bagi guru, Wordwall.net memberikan kemudahan dalam menyusun, melaksanakan, dan mengolah hasil evaluasi pembelajaran. Guru dapat memperoleh hasil evaluasi secara langsung dan akurat, sehingga memudahkan dalam melakukan tindak lanjut pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media ini mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dan penguatan kompetensi digital guru.

Dengan demikian, pemanfaatan Wordwall.net sebagai media evaluasi dalam pembelajaran PPKn di kelas 3 SDN Saruni 4 terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Media ini dapat dijadikan alternatif yang inovatif dan relevan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah dasar

Tabel 1. Subyek Penelitian

No	Jumlah Peserta Didik	Jumlah
1	Perempuan	9
2	Laki-laki	15



Gambar 1. Proses Pembelajaran siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Wordwall.net sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPAS di SDN Saruni 4 memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional.

Siswa menunjukkan peningkatan motivasi, keaktifan, serta antusiasme dalam mengikuti kegiatan evaluasi. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui hasil evaluasi yang lebih baik.

Di sisi lain, Wordwall.net juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun instrumen evaluasi, melaksanakan penilaian, serta memperoleh hasil secara cepat dan akurat. Dengan demikian, Wordwall.net dapat dijadikan sebagai alternatif media evaluasi digital yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahman, A., Nugroho, Y., & Fitriani, D. (2023). Digital gamification in elementary education. *Journal of Educational Technology*, 17(2), 101–112.
- Putri, R., & Lestari, S. (2023). Wordwall as interactive assessment tool. *International Journal of Instruction*, 16(3), 455–468.
- Hidayat, T., & Rahmawati, I. (2024). Assessment innovation in IPAS learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 33–41.
- Sari, M., & Pratama, A. (2024). Digital media and student motivation. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(2), 78–89.
- Susilawati, E. (2023). Evaluasi pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 14(1), 55–66.
- Nugraha, R. (2025). Gamification in primary science learning. *Education and Information Technologies*, 30(1), 211–225.
- Kurniawan, B., & Laksana, D. (2024). Online assessment effectiveness. *Journal of Primary Education*, 13(2), 120–130.
- Sanjaya, W. (2024). Teori belajar konstruktivisme di era digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(3), 201–210. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran Digital*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hamalik, O. (2023). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Mulyasa. (2023). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2024). *Mendesain Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Daryanto. (2025). *Inovasi Pembelajaran Digital*. Yogyakarta: Gava Media.