

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN WORDWALL DALAM MENGEVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI SMP AL-HAMIDIYAH BANGKALAN

Muhammad Ikhsan¹, Irma Soraya²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

[1ichsan.moehammad451@gmail.com](mailto:ichsan.moehammad451@gmail.com), [2irma.soraya@uinsby.ac.id](mailto:irma.soraya@uinsby.ac.id),

ABSTRACT

Wordwall is a web application used to create fun test-based games. With wordwall a wide variety of game models can be created. Wordwall can be used as an approach to form new interests of students in learning. Wordwall is acceptable and enjoyable learning without losing the substance of continuous learning. Wordwall is a learning media that can be used anywhere. This media can be designed so that it can be carried out in study group activities and involve one student with another. This research method is in the form of descriptive qualitative as a scientific method used by a group of researchers in the field of education. According to Johny Saldana, research focuses on social life using materials that are visual and descriptive. While the qualitative approach according to Jhon W Creswell can also be said to be an activity to study an individual or group activity that describes a problem. Based on the results of research and discussion of the Use of Wordwall in the Evaluation of Islamic Religious Education Subjects at SMP Al-Hamidiyah Bangkalan, it was concluded that the use of wordwall in process evaluation with the maze chase feature helps teachers attract the interest and attention of students in conducting evaluation activities in the form of quizzes.

Keywords: Wordwall, Evaluation, PAI

ABSTRAK

Wordwall adalah aplikasi web yang digunakan untuk membuat game berbasis tes yang menyenangkan. Dengan wordwall berbagai macam model permainan dapat dibuat. Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan untuk membentuk minat baru siswa dalam belajar. Wordwall adalah pembelajaran yang dapat diterima dan menyenangkan tanpa kehilangan substansi pembelajaran yang berkelanjutan. Wordwall merupakan media pembelajaran yang sifatnya dapat digunakan dimana saja. Media ini dapat didesain agar dapat dilakukan dalam kegiatan kelompok belajar dan melibatkan antar satu siswa dengan yang lainnya. Metode penelitian ini berupa kualitatif deskriptif sebagai metode ilmiah yang digunakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu pendidikan. Menurut Johny Saldana penelitian yang berfokus pada kehidupan sosial dengan menggunakan bahan-bahan yang bersifat visual dan deskriptif. Sedangkan Pendekatan kualitatif menurut Jhon W Creswell juga bisa dikatakan sebagai kegiatan mempelajari suatu aktivitas individu maupun kelompok yang menggambarkan masalah. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Penggunaan Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Hamidiyah Bangkalan didapati kesimpulan bahwa penggunaan wordwall dalam evaluasi proses dengan fitur maze chase membantu guru dalam menarik minat dan perhatian peserta didik melakukan kegiatan evaluasi berupa kuis

Kata Kunci: Wordwall, Evaluasi, PAI

A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan kebutuhan dan tuntunan yang signifikan untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan bangsa dan negara demi tercapainya sumber daya manusia yang berintelektualitas dan berkualitas tinggi. Intelektualitas dan kualitas tersebut sangat bergantung dari keberhasilan penyelenggaraan sistem pendidikan. Setiap bangsa akan maju karena pendidikannya, pendidikan maju merupakan jantung dan denyut nadi bangsa. Dimana pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Dalam suatu proses belajar mengajar terdapat kegiatan evaluasi. Evaluasi adalah suatu kegiatan untuk mengetahui apakah proses belajar mengajar itu telah mencapai tujuan yang sudah ditetapkan atau

belum, dengan kata lain proses belajar mengajar belum diketahui berhasil tidaknya sebelum evaluasi dilakukan. Karena itu evaluasi harus diperlukan dalam proses belajar mengajar. Dengan evaluasi yang baik, dan menyeluruh akan dapat mengetahui apa yang diinginkan dari kegiatan belajar mengajar. Suatu evaluasi dikatakan baik jika mempunyai kriteria-kriteria. Adapun kriteria evaluasi itu baik menurut Smith (2002) adalah “validitas, Obyektifitas, Praktikability”. Dari evaluasi yang baik itulah akan dapat memberi motivasi baik kepada siswa maupun kepada guru. Dalam ilmu evaluasi pendidikan, ada banyak model yang bisa digunakan untuk mengevaluasi suatu program. Meskipun antara satu dengan lainnya berbeda, namun maksudnya sama yaitu melakukan kegiatan pengumpulan data atau informasi yang berkenaan dengan obyek yang dievaluasi, yang tujuannya menyediakan bahan bagi pengambil keputusan dan menentukan tindak lanjut suatu program.

Pemberian materi dan evaluasi harus berjalan seiringan dan sesuai. Evaluasi juga tidak terbatas pada pemberian soal ujian semata, melainkan juga pengawasan

praktikumnya sampai dengan evaluasi sistem dan kinerja guru. Terlebih tujuan dari evaluasi itu sendiri sebenarnya ditujukan untuk guru agar selalu memberikan kemampuan terbaiknya kepada peserta didik. Maka sebagai upaya optimalisasi pembelajaran PAI, khususnya dalam pelaksanaan evaluasi secara daring (Daring). Maka langkah awal yang dapat ditempuh adalah dengan mengaplikasikan program dan aplikasi yang ada secara maksimal guna pembelajaran. Seperti halnya Google Form, Quiziz dan Quiz WordWall yang nantinya dapat dipadukan bergantian satu sama lain.

Model evaluasi muncul karena adanya usaha secara kontinyu yang diturunkan dari perkembangan pengukuran dan keingintahuan manusia untuk berusaha menerapkan prinsip evaluasi pada cakupan yang lebih abstrak termasuk pada bidang ilmu pendidikan, perilaku, dan seni (Stufflebeam, 1971a). Evaluasi selalu memegang peranan yang penting dalam segala bentuk pengajaran yang efektif. Dengan evaluasi diperoleh balikan yang dipakai untuk memperbaiki bahan atau metode pengajaran atau untuk menyesuaikan bahan dengan

perkembangan ilmu pengetahuan. Menurut Stufflebeam (1971b) mengatakan bahwa: "dari tiga aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor) jika dikaitkan dengan proses pembelajaran maka evaluasi hasil belajar itu hendaknya bukan hanya mengungkapkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Melainkan juga harus dapat mengungkapkan sejauh mana peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikan materi pelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Prestasi belajar merupakan bukti utama dari keberhasilan belajar siswa didalam menuntut ilmu baik melalui pendidikan formal, non formal dan informal. Untuk mencapai suatu hasil belajar tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Adapun dalam proses belajar mengajar banyak dipengaruhi oleh faktor pendidik, anak didik, kurikulum, alat dan faktor lingkungan.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan khusus pembelajaran guru perlu mengadakan evaluasi model Wordwall. Wordwall adalah aplikasi web yang digunakan untuk membuat game berbasis tes yang menyenangkan. Dengan wordwall berbagai macam model permainan

dapat dibuat. Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan untuk membentuk minat baru siswa dalam belajar. Wordwall adalah pembelajaran yang dapat diterima dan menyenangkan tanpa kehilangan substansi pembelajaran yang berkelanjutan. Wordwall merupakan media pembelajaran yang sifatnya dapat digunakan dimana saja. Media ini dapat didesain agar dapat dilakukan dalam kegiatan kelompok belajar dan melibatkan antar satu siswa dengan yang lainnya.

Dari Uraian Permasalahan Tersebut Diatas Maka Bagaimana Implementasi Penggunaan Wordwall Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini berupa kualitatif deskriptif sebagai metode ilmiah yang digunakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu pendidikan. Menurut Johny Saldana penelitian yang berfokus pada kehidupan sosial dengan menggunakan bahan-bahan yang bersifat visual dan deskriptif. Sedangkan Pendekatan kualitatif menurut Jhon W Creswell juga bisa dikatakan sebagai kegiatan mempelajari suatu aktivitas individu

maupun kelompok yang menggambarkan masalah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Wordwall adalah aplikasi web yang digunakan untuk membuat game berbasis tes yang menyenangkan. Dengan wordwall berbagai macam model permainan dapat dibuat. Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan untuk membentuk minat baru siswa dalam belajar. Wordwall adalah pembelajaran yang dapat diterima dan menyenangkan tanpa kehilangan substansi pembelajaran yang berkelanjutan. Wordwall merupakan media pembelajaran yang sifatnya dapat digunakan dimana saja. Media ini dapat didesain agar dapat dilakukan dalam kegiatan kelompok belajar dan melibatkan antar satu siswa dengan yang lainnya.

1. Penggunaan Wordwall Dalam Evaluasi Pelajaran PAI

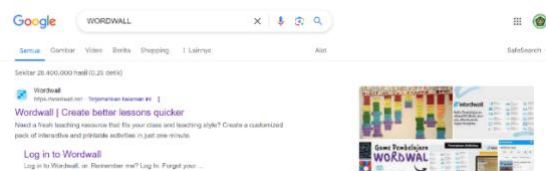
Zaman sekarang perkembangan dunia pendidikan selalu mengalami perubahan terlebih saat ini beberapa perusahaan pengembang perangkat lunak menyediakan berbagai fasilitas untuk menunjang aktivitas pembelajaran yang terhubung dengan internet dengan berbagai website yang menyediakan fasilitas baik sebagai

media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Penggunaan game interaktif wordwall oleh guru mata pelajaran PAI di SMP Al-Hamidiyah Bangkalan membuktikan telah memanfaatkan kemajuan teknologi pada bidang Pendidikan. Dari tuturan guru mata pelajaran pendidikan agama Islam, bahwa penggunaan wordwall sangat mudah diaplikasikan karena sudah memiliki fitur-fitur yang mempermudah guru dan membuat sesuatu yang baru dalam alat evaluasi proses pembelajaran. Lebih lanjut, guru menjelaskan melakukan kegiatan pembuka mulai mempersiapkan peserta didik, mengingat kembali pembelajaran lalu dan memberi motivasi agar peserta didik memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi yang dilakukan oleh guru adalah memberitahu bahwa nanti setelah peserta didik mendengarkan materi yang ibu sampaikan kita akan bermain game.

Berikut Adalah Langkah-Langkah Penggunaan Wordwall

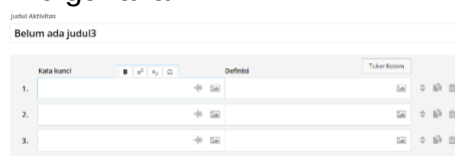
1. Ketik Wordwall Pada Google Crome



2. Pilih tamplet penilaian/permainan yang ingin digunakan



3. Isi pertanyaan sesuai materi yang digunakan



4. Berbentuk Permainan setelah diisi materi/pertanyaan



5. Hasil evaluasi akan tampil di menu hasil saya pada wordwall



2. Kelebihan dan kekurangan wordwall pada mata pelajaran PAI

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti laksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan wordwall membuat anak lupa akan evaluasi artinya kuis yang diberikan membuat pembelajaran lebih bermakna, peserta didik akan melekat

pada pikirannya tentang pembelajaran. Wordwall juga mempermudah pekerjaan guru dalam menarik minat belajar peserta didik mengikuti evaluasi.

Kelebihan penggunaan game wordwall juga dirasakan oleh peserta didik, dimana kuis menjadi hal yang ditunggu-tunggu saat pembelajaran karena game wordwall yang sudah sering mereka temui di gawai masing-masing, wordwall memiliki tampilan yang sangat menarik terlebih pada anak tingkat sekolah dasar dan banyaknya fitur yang disediakan oleh wordwall dengan beberapa tantangan yang membuat jiwa peserta didik tertantang, tak hanya itu dengan menjawab kuis wordwall dengan berkelompok dapat meningkatkan interaksi antara peserta didik dan meningkatkan daya pikir peserta didik dalam mengatur strategi kembali jika gagal disalah satu soal kuis.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti bahwa Dalam penelitian ini wordwall yang dijadikan sebagai alat evaluasi tes berbasis online dapat dimainkan dalam kelas sehingga ini sangat mempermudah guru dalam kegiatan evaluasi berupa kuis. Guru cukup memilih salah satu template diantara

18 yang tersedia, di lapangan peneliti melihat guru menggunakan template maze chase dan memasukkan soal kuis dalam games, nilainya pun dapat dilihat di leaderboard yang tersedia.

Dalam langkah-langkah evaluasi proses pembelajaran peneliti mendapati bahwa penggunaan wordwall telah memenuhi kriteria atau aspek proses pembelajaran diantaranya wordwall dapat terlaksana oleh guru, ditunjukkan dari guru mempersiapkan soal kuis, kemudian memasukkan soal-soalnya, mengatur berbagai fitur yang tersedia dan guru dapat mengaplikasikan dalam kegiatan evaluasi proses pada peserta didik. Kemudian wordwall dapat dimengeti dan digunakan oleh peserta didik dalam evaluasi proses berupa kuis bahkan terlihat peserta didik sangat mudah dan lihai dalam mengerjakan kuis. Aspek kedua penggunaan wordwall memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam pengetahuan dan mendapat umpan balik dalam permainan kuis wordwall, dimana peserta didik menjawab soal yang tersedia di layar laptop setelah memahami soal dan memikirkan jawaban yang benar peserta didik dapat melihat opsi pilihan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Aspek selanjutnya menjadikan

wordwall sebagai alat evaluasi berbasis online dimana guru telah berinovasi dan mengikuti perkembangan teknologi. Selanjutnya setelah melaksanakan kegiatan menjawab kuis atau evaluasi proses terlaksana maka ditemukan bahwa peserta didik sebagai sumber data dapat dianalisis bahwa semua aspek yang dipilih telah dipenuhi dan tindak lanjut yang dilakukan oleh guru adalah mempertankan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Penggunaan Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Hamidiyah Bangkalan didapati kesimpulan bahwa penggunaan wordwall dalam evaluasi proses dengan fitur maze chase membantu guru dalam menarik minat dan perhatian peserta didik melakukan kegiatan evaluasi berupa kuis. Dalam kegiatan evaluasi proses guru menentukan aspek yang akan dinilai dengan alat evaluasi wordwall. Penggunaannya dilakukan dengan bantuan infocus yang ditampilkan pada papan tulis, kemudian peserta didik menjawab pertanyaan yang teracak dalam wordwall secara berkelompok dengan score

perorangan, kemudian guru dan peserta didik membahas kembali pertanyaan-pertanyaan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2014). Inovasi Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa di Madrasah Diniyah Al Mustafa Desa Ngumpak dalem Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro. *Profil Kesehatan Kab.Semarang*, 41(2005), 1–9.
- Alfurqan, A., Wardefi, R., Doni, S., Hidayat, A. T., & Andriani, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PAI SD Di Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 165-172.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Auliya, A. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran Ipa Smp Kelas VII. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu, 1–134.
http://www.nutricion.org/publicaciones/pdf/prejuicios_y_verd

ades_sobre_grasas.pdf%0Ahttps://www.colesterolfamiliar.org/fo
rmacion/guia.pdf%0Ahttps://ww
w.colesterolfamiliar.org/wp-
content/uploads/2015/05/guia.p
df

- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifisika Dari Maze Chase-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statiska dan Probabilitas. *Jurnal Kajian Dan Terapan Media Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- L, I. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935
- Maghfiroh, K. (2019). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 15–22.
- Wardani, S. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*, 1(3)