

## PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF WORDWALL DALAM EVALUASI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN 17 GURUN LAWEH PADANG

Dhillan Zalillah & Alfurqan  
Universitas Negeri Padang  
dhilanzalillah30@gmail.com ; alfurqan@fis.unp.ac.id

### Abstract

*The purpose of this study was to find out how the use of interactive wordwall in the evaluation of Islamic religious education learning activities in grade IV SD N 17 Gurun Laweh, with technological developments that continues to grow, especially in teacher education is required to be able to innovate in learning media, therefore wordwall is a one of the learning media, especially as an online that makes it easier for teachers to increase student interest in participating in evaluation activities. This study uses a descriptive qualitative approach, the data sources in this study include seven informants and documentation, the methods used in this study are observation, interviews, and documentation. Data analysis with data reduction, data presentation, and drawing conclusions. To analyze the data, the researcher used the triangulation of method which was to check again. The results of this study indicate that, SD N 17 Gurun Laweh already uses wordwall as an evaluation tool at the time of learning evaluation. Although in the use wordwall there are still obstacles in various aspects and the use wordwall makes it easier and attracts students in fun evaluation activities.*

**Keywords :** Game , Wordwall , Evaluation

**Abstrak :** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan interaktif wordwall dalam kegiatan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SD N 17 Gurun Laweh, dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang khususnya dalam pendidikan guru dituntut untuk dapat berinovasi dalam media pembelajaran, maka dari itu wordwall merupakan salah satu media pembelajaran khususnya sebagai alat evaluasi berbasis online yang mempermudah guru dalam meningkatkan minat peserta didik mengikuti kegiatan evaluasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, sumber data dalam penelitian ini meliputi dari tujuh informan dan dokumentasi, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penganalisaan data dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk penganalisaan data peneliti menggunakan triangulasi metode yang melakukan pengecekan kembali. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, SD N 17 Gurun Laweh sudah menggunakan wordwall sebagai alat evaluasi pada saat evaluasi pembelajaran. Walaupun dalam penggunaan wordwall ini masih terdapat kendala dari

berbagai segi dan penggunaan wordwall ini mempermudah dan menarik peserta didik dalam kegiatan evaluasi yang menyenangkan.

**Kata Kunci** : Permainan , Wordwall , Evaluasi

## PENDAHULUAN

Media interaktif merupakan media pengajaran, dimana harus memiliki informasi dan menyampaikan pesan kepada penerima yakni peserta didik, beberapa media dapat memproses informasi dan tanggapan peserta didik (Novaliendry, 2013). Peserta didik dapat memahami pembelajaran yang diberikan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini, sejalan dengan itu memberikan pembelajaran yang menyenangkan bisa dilaksanakan pada zaman teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat yang melibatkan sebuah permainan dengan menggabungkan media audio visual dan permainan, oleh karena itu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Permainan edukasi merupakan media pembelajaran yang bisa merangsang daya pikir manusia termasuk juga dalam meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah, berarti pemain dituntut belajar agar dapat menyelesaikan masalah (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021). Karena pada dasarnya manusia memiliki psikologi yang lebih suka bermain dibanding belajar dengan serius, maka secara tidak langsung *game* edukasi dapat menghibur dan mendidik sehingga *game* bisa berdampak pada cara berfikir dan tingkah laku peserta didik (Wardani, 2017).

Evaluasi pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Evaluasi adalah kumpulan data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana, dan bagaimana tujuan pendidikan dicapai (Auliya, 2021). Evaluasi pembelajaran pada dasarnya bukan hanya evaluasi hasil belajar saja, tetapi juga proses yang dialami guru dan peserta didik dalam keseluruhan proses pembelajaran, untuk mengetahui apakah tujuan telah tercapai, belum tercapai, dan apakah metode yang digunakan sudah berhasil (Auliya, 2021).

Oleh karena itu perlu sebuah alat evaluasi yang menyenangkan. Djali, 2007 mengatakan alat evaluasi adalah alat yang memenuhi persyaratan akademik sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur atau pendataan variabel-variabel, yang digunakan dalam

pendidikan untuk mengukur prestasi belajar peserta didik, faktor-faktor, berhasil tidaknya proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan program tertentu (Auliya, 2021). Dalam penelitian ini akan dilihat bagaimana penggunaan wordwall sebagai alat evaluasi yang dilakukan oleh guru pada saat melakukan evaluasi proses. Evaluasi proses bertujuan untuk mendapatkan umpan balik bagi usaha perbaikan kualitas pembelajaran dalam konteks kelas (Saripudin, 2016). Evaluasi proses dirancang untuk memantau kemajuan siswa dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik untuk perbaikan rencana pembelajaran, dan mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki, sehingga hasil belajar siswa dan proses belajar guru dapat menjadi lebih baik (Zaenal, 2016).

Guru pendidikan agama Islam harus melakukan inovasi dalam media pembelajaran ataupun alat evaluasi agar peserta didik tertarik ikut dalam proses pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang No 20 tahun 2003, tentang Sistem pendidikan Nasional. “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan Agama”. Jadi pendidikan agama Islam adalah bidang studi yang wajib diajarkan mulai dari taman kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi (Abidin, 2014). Salah satu *website* yang dapat dijadikan alat evaluasi adalah *wordwall*.

*Wordwall* merupakan *website* yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun, tanpa batasan waktu dan tempat serta dapat digunakan secara gratis, *wordwall* dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran *online* berbasis *game* edukasi dan bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan (Fuad, 2020). Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh *wordwall* dalam beberapa template yang sangat menyenangkan seperti template teka-teki silang yang bermanfaat untuk menguji daya ingat peserta didik, selanjutnya untuk menguji ketelitian peserta didik bisa menggunakan *wordsearch*, dan template untuk menguji pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran bisa menggunakan *match up*. Template lain yang tersedia adalah *maze chase*, *labelled diagram*, *random wheel*, *open the box*, *group short*, *gameshow quiz*, *random cards*, *matching pairs*, *unjumble*, *anagram*, dan *missing word* (Wafiqni & Putri, 2020).

Penggunaan *wordwall* cukup mudah tidak perlu di *download* dulu seperti *koboot!*, *wordwall* cukup mengirimkan *link* ke peserta didik dan peserta didik pun bisa langsung menjawabnya. *Wordwall* memiliki waktu yang dapat dibatasi, *dashboard* yang berisikan nama peserta didik yang ikut menjawab dan penggunaan *wordwall* bisa digunakan pada gawai peserta didik tidak harus dengan komputer (Auliya, 2021). Meskipun *wordwall* memiliki

banyak kelebihan, tetap saja memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaannya. Kekurangan dari *game wordwall* adalah pertama *font size* pada *wordwall* tidak bisa digunakan untuk mengatur ukuran atau besar kecilnya tulisan, kedua rentang terjadi kecurangan, dan ketiga ketika jaringan internet tidak stabil atau mengalami gangguan maka penggunaan *wordwall* akan terganggu.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *game* interaktif *wordwall* dalam evaluasi proses mata pelajaran pendidikan agama Islam dan untuk mengetahui kekurangan serta kelebihan penggunaan *game* interaktif *wordwall* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN 17 Gurun Laweh. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru ataupun calon guru PAI dan semua guru bidang studi lainnya dalam menghasilkan media pengajaran khususnya dalam memberikan kuis-kuis atau latihan yang menarik minat peserta didik dengan menggunakan *wordwall* serta dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan dalam penggunaan teknologi khususnya di bidang pendidikan yang berbasis *website* dan bagi peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran yang positif.

## **METODE**

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu (Gunawan, 2015). Penelitian kualitatif dalam prosedur penelitiannya menggunakan data deskriptif berupa kata-kata, baik tertulis maupun lisan dan perilaku orang-orang yang diamati (Anggito & Setiawan, 2018). Penelitian kualitatif deskriptif (*descriptive Research*) yang ditujukan untuk mendemonstrasikan atau menggambarkan suatu kejadian dengan sebenarnya (Sudaryono, 2016).

Penelitian dilakukan di SDN 17 Gurun Laweh yang memiliki alamat di di Kampung Koto, Gurun Laweh, Kec. Nanggalo, Kota Padang, Sumatera Barat. Sumber data dalam penelitian ini didapatkan dari wawancara dengan 7 informan yakni satu orang guru PAI dan 6 peserta didik SDN 17 Gurun Laweh, serta sumber data didapat dari dokumentasi berupa tulisan, foto ataupun video yang diambil selama peneliti melakukan penelitian. Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri sebagai instrumen kunci dalam penelitian dengan

cara mengamati, bertanya, mendengar, meminta dan mengambil data. Oleh karena itu, peneliti memerlukan instrumen bantuan yaitu pedoman wawancara dan alat rekaman yang dapat dipergunakan apabila peneliti mengalami kesulitan untuk mencatat hasil wawancara (Anufia & Alhamid, 2019). Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara dengan seluruh informan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan metode dokumentasi. Dalam penelitian ini teknik analisis data dilakukan dengan tiga langkah yaitu, pertama reduksi data, kedua penyajian data, dan kesimpulan. Untuk keabsahan data yang bisa didapatkan dengan uji kredibilitas (validitas internal) dengan strategi triangulasi. Menurut Sugiyono dalam (Sugiono et al., 2020). Triangulasi buan bertujuan mencari kebenaran, tetapi meningkatkan pemahaman peneliti terhadap data dan fakta yang dimilikinya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik metode, dimana melakukan pengecekan data kembali. Peneliti memperoleh data dari wawancara maka peneliti melakukan pengecekan data dengan observasi atau dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, penggunaan *wordwall* oleh guru PAI di SDN 17 Gurun Laweh sebagai alat evaluasi berupa soal-soal kuis dalam evaluasi proses pada materi iman kepada malaikat-malaikat Allah, berhasil menarik minat peserta didik dalam kegiatan evaluasi dengan menyenangkan. Dengan berbagai template yang disediakan oleh *wordwall*, namun guru masih menggunakan satu template saja. Peneliti akan mendeskripsikan hasil penelitian berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan di SDN 17 Gurun Laweh.

### Hasil

#### ***1. Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV di SD Negeri 17 Gurun Laweh***

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 SDN 17 Gurun Laweh 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.

Penggunaan *wordwall* secara daring dengan luring sangat berbeda. Jika secara daring guru cukup mengirimkan link latihan *wordwall* ke grup *whatsbapp*, namun berbeda jika dilakukan secara *offline* guru perlu usaha lebih dengan menyiapkan *infocus*, mengatur peserta didik dan memperhatikan peserta didik. *Wordwall* mempermudah tugas pekerjaan guru dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan evaluasi. Dari paparan di atas menjelaskan cara guru memulai pembelajaran dengan menggunakan *wordwall* hingga berakhir jam pembelajaran. *Wordwall* merupakan *aplikasi* edukasi yang interaktif dimana *aplikasi* ini didesain dengan memadukan pertanyaan dengan game, sehingga anak lebih konsentrasi dalam pengerjakan latihan dan melibatkan peserta didik yang saling berinteraksi baik dengan sesama anggota kelompok dan dengan *game maze chase* ini. Aplikasi *wordwall* memiliki fitur-fitur yang mempermudah guru dalam evaluasi.

Penggunaan *wordwall* dilaksanakan setelah menyampaikan materi berarti ini merupakan evaluasi proses yang berbasis *online* ini bertujuan untuk mempermudah guru dan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti kuis yang sudah didesain dengan *game* sehingga peserta didik tidak bosan atau monoton dalam mengerjakan kuis. Aplikasi *wordwall* termasuk alat evaluasi *online* yang termasuk tes yang hasil dari tes mereka bisa dilihat dari *laederbord* terakhir *wordwall* dan juga bisa diprint.

## ***2. Kelebihan dan kekurangan game interaktif wordwall pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN 17 Gurun Laweh***

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. Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan guru PAI SDN 17 Gurun Laweh yang menyatakan bahwa “karena *game* ini peserta didik menjadi lebih aktif, jadi dengan *game wordwall* sebagai alat evaluasi akan menjadikan pembelajaran lebih bermaknakan karena mereka terangsang dalam berfikir dan juga lebih mudah digunakan karena permainan *maze chase* rata-rata mereka sudah pernah memainkan cuma di sekolah ibu berikan pertanyaan sehingga mereka tidak sadar sedang kuis”.

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. Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan peserta didik “permainannya seru bu, lebih suka waktu main game. Terus bisa tanya-tanya sama teman kelompok jawaban yang benar dan ada nyawa(kesempatan) tiga kali juga”.

Selain terdapat kelebihan dalam penggunaan *wordwall*, ada pula kekurangan *website wordwall* yang menjadi masalah dalam kegiatan evaluasi. Hal yang paling terlihat adalah jaringan internet, meskipun sekolah sudah menyediakan fasilitas *wi-fi* namun belum menjangkau semua ruangan kelas. Jarang antara kelas IV dengan pusatnya *wi-fi* lumayan berjauhan, jaringan internet terletak diruangan guru sedangkan kelas berada di depan gerbang masuk sekolah. Oleh karena itu, guru mengatasinya dengan menggunakan data seluler mereka sendiri. Sebagaimana penuturan oleh guru kepada peneliti saat wawancara adalah “...jaringan karena wifi terletak di ruang guru maka agak lamban oleh karena itu guru menggunakan kuota internetnya sendiri”.

Peserta didik juga merasakan beberapa kesulitan yang menjadi kekurangan dari penggunaan *wordwall* ini adalah tulisan yang berukuran kecil sedangkan ada beberapa soal yang memiliki pertanyaan yang panjang, terlebih masih ada peserta didik yang masih lamban dalam membaca, oleh karena peserta didik harus memiliki konsentrasi yang tinggi karena selain mencari jawaban yang benar mereka juga harus berhati-hati untuk menghindari dari kejaran *enemy* (musuh). Tak hanya itu, kecurangan juga terjadi dari peserta

didik yang memberi jawaban yang benar sambil berteriak-teriak meskipun begitu guru memiliki beberapa hukuman untuk peserta didik yang curang ataupun bagi yang memberi tau jawaban yang benarnya. Sebagaimana peserta didik menuturkan kesulitan mereka yaitu “teman-teman berisik bu jadi susah jawabnya, tulisannya kecil-kecil juga jadi tidak kelihatan kalo ada musuh datang bu.”

## Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara mengenai penggunaan *game* interaktif *wordwall* dalam evaluasi proses mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN 17 Gurun Laweh. Pembelajaran pendidikan agama Islam sudah menggunakan *wordwall* sebagai alat evaluasi terlihat dari pelaksanaan kegiatan evaluasi proses pembelajaran.

Pertama, terkait dengan penggunaan *website wordwall*. Temuan penelitian yang peneliti lakukan di lapangan bahwa penggunaan *wordwall* oleh guru yang memadukan antara permainan dengan pertanyaan kuis yang diaplikasikan dalam bentuk permainan *maze chase* yang melibatkan peserta didik dalam berkelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari tiga dan dua anggota kelompok dan setiap peserta didik harus berkonsentrasi dalam permainan sehingga merangsang daya pikir mereka dengan menjawab pertanyaan kuis namun tetap harus kreatif dalam mengatur strategi untuk menghindari dari *enemy* (musuh) sehingga berhasil menuju labirin dengan jawaban yang sesuai dengan pertanyaannya.

Selanjutnya peneliti menemukan di lapangan bahwa mendapati *wordwall* yang digunakan oleh guru tersebut sudah memenuhi karakteristik *game* edukasi. Dimana *wordwall* dengan *fitur maze chase* memiliki tantangan berupa menghindari musuh dan guru dapat menyesuaikan tingkat level pada bagian bawah kuis dan mengatur waktu pembatas pengerjaan. Selanjutnya permainan kuis *maze chase* sangat menarik, bahkan peserta didik sering lupa untuk bergantian dengan anggota kelompok yang lain saking asiknya dalam menjawab kuis dan menghindari musuh. Kemudian peserta didik dalam kelompok bekerja sama dalam mengatur strategi sehingga anak yang pandai dapat membantu peserta didik yang kurang pandai menghindari musuh.

Temuan penelitian yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 17 Gurun Laweh didapati bahwa pembelajaran mata pelajaran PAI selama 60 menit yaitu dari jam 10.30-11.30. Sebelum penggunaan *wordwall* dalam kegiatan evaluasi proses dilaksanakan. Peneliti melihat

pertama guru melakukan kegiatan pembuka, menyiapkan peserta didik agar siap dalam pembelajaran. Kedua menyampaikan materi malaikat-malaikat Allah dengan ditunjang dengan bahan ajar yang dimiliki peserta didik berupa LKS dan buku cetak. Ketiga kuis atau kegiatan evaluasi proses, yang dilakukan adalah menghidupkan infocus lalu menyambungkan ke laptop, kemudian membua *link website wordwall* yang telah dibuat oleh pendidik, selanjutnya peserta didik dibentuk berkelompok yang terdiri dari tiga dan dua anggota kelompok kemudian setiap anggota kelompok akan maju ke depan akan berbaris lalu bergantian dalam menjawab kuis mengenai malaikat-malaikat Allah, jika anggota kelompok yang pertama tidak dapat menjawab soal maka peserta didik tersebut akan pindah ke baris paling belakang dan anggota kedua maju untuk menjawab pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan dalam *wordwall* diacak sehingga setiap kelompok tidak tahu pertanyaan apa yang akan keluar dari beberapa pertanyaan yang telah dimasukkan oleh guru. Kemudian guru mencatat dipapan tulis *score* secara pribadi setiap kelompok dan berkelompok, setelah semua kelompok tampil guru akan menjumlahkan nilai peserta didik dan memberikan jajan sebagai *reward* kepada peserta didik dan kelompok dengan score tertinggi. Selanjutnya guru kembali membahas pertanyaan-pertanyaan yang ada di *wordwall* secara bersama-sama dengan peserta didik. Terakhir melakukan kegiatan penutup.

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 dilayar 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.

Penggunaan *wordwall* oleh guru di kelas IV SDN 17 Gurun Laweh membuktikan bahwa guru PAI dapat berinovasi dalam kegiatan evaluasi dengan memanfaatkan perkembangan zaman bidang pendidikan dan mengurangi stigma bahwa guru PAI kurang menguasai teknologi terlebih yang peneliti temui bahwa guru PAI di SDN ini menguasai komputer terbukti dengan sering membantu keperluan surat-menyurat dan sebagainya di sekolah tersebut. Pemilihan penggunaan *wordwall* dalam kegiatan evaluasi proses karena guru merasa cocok digunakan ditingkat sekolah dasar dengan gambar, musuh, dan tantangan permainan yang sudah sering dimainkan oleh peserta didik pada umumnya. Guru pun dengan mudah melakukan evaluasi proses dengan melihat bagaimana peserta didik menjawab soal, ketenangan ketika menjawab soal, dan lain sebagainya. *Wordwall* memang sangat memudahkan guru dan dapat menyesuaikan dengan kesenangan peserta didik saat ini yaitu bermain *game*. Sehingga guru mudah dalam menarik minat peserta didik dalam kegiatan evaluasi dengan bersemangat tanpa rasa keterpaksaan.

Kedua, kekurangan dan kelebihan dalam penggunaan *wordwall*. Ada beberapa kekurangan *wordwall* adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kadang sulit untuk membaca pertanyaan yang panjang dengan tulisannya kecil.
2. Kecurangan mungkin terjadi karena bisikkan atau teriakkan dari kelompok lain.
3. Gangguan jaringan karena wifi terletak di ruang guru.
4. Kelompok lain yang belum tampil suka maju kedepan sehingga membuat kurang konsentrasi bagi kelompok yang sedang mengerjakan.
5. Guru hanya memakai satu template.

Untuk mengatasi kekurangan dalam pelaksanaan evaluasi proses, peneliti melihat guru melakukan beberapa hal yakni guru berdiri disamping peserta didik dan membantu membacakan pertanyaan ketika peserta didik kesulitan atau terlalu lama dalam menjawab soal. Kedua guru memberikan peringatan bahwa akan mengurangi score bagi peserta didik

yang ketahuan membantu memberi tahu jawaban. Ketiga adalah guru menggunakan kuota internetnya sendiri agar kegiatan evaluasi proses berjalan lancar. Lambannya wifi disebabkan karena jaringannya yang hanya mencakup ruang guru dan ruang kepala sekolah, karena penggunaan kegiatan dengan internet dikelas terbilang masih baru di sekolah dasar ini.

Kekurangan lain yang peneliti temui adalah kelompok lain yang belum tampil suka maju kedepan, kemungkinan peserta didik bosan karena terlalu lama menunggu giliran. Gangguan tersebut membuat kurang konsentrasi bagi kelompok yang lain dan untuk mengatasinya guru juga mengurangi score peserta didik yang maju-maju kedepan. Dan kekurangan yang peneliti lihat adalah guru hanya memakai satu template dan untuk mengatasinya guru menggunakan template karya guru lain yang tersedia di dalam website wordwall. Dengan fitur ini juga sering dimanfaatkan oleh guru ketika tidak sempat membuat soal dan terkadang ketika masih memiliki waktu lebih, karena guru cukup mencari pada bagian COMMUNITY dan mengetik materi kuis.

Dalam penelitian yang dilakukan di SD Negeri 17 Gurun Laweh, peneliti juga temukan beberapa kelebihan *wordwall* diantaranya, sebagai berikut:

1. Penggunaan wordwall sebagai alat evaluasi terlihat peserta didik sangat bersemangat sehingga ini menjadi daya tarik untuk meningkatkan minat peserta didik untuk mengerjakan kuis.
2. Peserta didik menjadi lebih pandai dalam berstrategi dan berkomunikasi dengan sesama teman.
3. Karena bisa menggunakan template guru lain yang tersedia di website wordwall guru juga memanfaatkan itu jika banyak banyak waktu yang tersisa.
4. Tampilan wordwall yang tidak hanya menampilkan pertanyaan saja tetapi disajikan dengan permainan yang digemari oleh peserta didik tingkat sekolah dasar sehingga menarik perhatian, minat peserta didik dalam melaksanakan kuis.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan setelah terjun ke lapangan mengenai Penggunaan *Game* Interaktif *Wordwall* dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN 17 Gurun Laweh didapati kesimpulan bahwa penggunaan *game* interaktif *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.

Kekurangan dan kelebihan *game* interaktif *wordwall* dalam evaluasi proses mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN 17 Gurun Laweh diantaranya dipengaruhi kemampuan peserta didik dalam membaca dan kesabaran menunggu geliran, gangguan jaringan karena guru perlu menggunakan kuota pribadi agar tidak lamban, dan kemampuan guru yang perlu dikembangkan agar dapat menggunakan lebih banyak fitur *game* yang disediakan *wordwall*. Kelebihan *wordwall* yang memberikan sesuatu yang baru dalam kegiatan evaluasi sangat menarik perhatian peserta didik dengan rancangan aplikasi yang lengkap dan memudahkan guru dalam pengaplikasiannya, dengan fitur-fitur yang banyak tersedia guru cukup mencoba fitur-fitur *game* lain yang tersedia di *wordwall*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2014). Inovasi Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa di Madrasah Diniyah Al Mustafa Desa Ngumpakdalem 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.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *CV Jejak (Jejak Publisher)*.
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). Instrumen Pengumpulan Data.
- 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>

- Asmiatun, S., & Putri, A. N. (2017). Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity. In *Online book* (pp. 1–238).
- 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\\_verdades\\_sobre\\_grasa.pdf](http://www.nutricion.org/publicaciones/pdf/prejuicios_y_verdades_sobre_grasa.pdf)<https://www.olesterolfamiliar.org/formacion/guia.pdf><https://www.olesterolfamiliar.org/wp-content/uploads/2015/05/guia.pdf>
- Fitri, A. N., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Metode Montessori pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN Rama II Kota Tangerang. *FONDATIA*, 6(2), 285-302.
- Fuad, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VI A SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo. *Skripsi*, 6.
- Humayrah, H., & Alfurqan, A. (2022). Implementasi Google Clasroom dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Masa Pandemi Covid-19. *An-Nuha*, 2(1), 176-184.
- 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.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Murniyeeti, M. (2018). Profil Pendidik Dalam Lingkaran Terminologi Ayat-Ayat Alqura. *Islam Transformatif: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 191-202.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.
- Ramadhani, A. S., & Alfurqan, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar PAI di SDN 16 Kota Padang. *MANAZHIM*, 4(1), 133-144.
- Saripudin, A. (2016). Jenis-Jenis Evaluasi. *Jurnal Pendidikan*, 3, 1–15.
- Sawaluddin, S., & Muhammad, S. (2020). Langkah-Langkah dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 6(1), 13–24. <https://doi.org/10.18592/ptk.v6i1.3793>
- Sihombing, M. R. F., & Alfuqan, A. (2021). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Alquran. *An-Nuha*, 1(4), 519-528.
- Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>

- Sukanti. (2006). Evaluasi Proses Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 5(2), 1–23.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18. [http://www.unp.ac.id/sites/default/files/2018-05/pengembangan\\_pembelajaran\\_daring.pdf](http://www.unp.ac.id/sites/default/files/2018-05/pengembangan_pembelajaran_daring.pdf)
- Wafiqni, N., & Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.
- Wardani, S. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*, 1(3).
- Zaenal, A. (2016). Evaluasi pembelajaran. In *Remaja Rosdakarya*.