

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ DAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

Asya Izzati Virliana
Universitas Sebelas Maret
asyaizzati08@student.uns.ac.id

Abstract

This research aims to analyze the influence of learning evaluations based on the Quizizz and Wordwall platforms in increasing students' understanding of the material provided by the teacher. The method used by the author in this research is a literature study method where the author collects library data from various electronic journal sources. Based on the results of the analysis, the use of the Quizizz and Wordwall platforms is influential and effective in the learning evaluation process, because both are able to foster student learning motivation.

Keywords : *Evaluation ; Quizizz ; Wordwall ; Student*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis platform Quizizz dan Wordwall dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode studi literatur dimana penulis mengumpulkan data Pustaka dari berbagai sumber jurnal elektronik. Berdasarkan hasil analisis, bahwa Penggunaan platform Quizizz dan Wordwall berpengaruh dan efektif terhadap proses evaluasi pembelajaran, karena keduanya mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Evaluasi ; Quizizz ; Wordwall ; Siswa

PENDAHULUAN

Di setiap proses pembelajaran, pasti terdapat evaluasi pembelajaran guna mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Evaluasi dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (ketentuan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek dan lainnya) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Menurut Purwanto, 2012 (Jahring dkk., 2022) Setelah melakukan proses pembelajaran guru

memiliki kewajiban untuk melakukan evaluasi pembelajaran guna mengetahui seberapa jauh pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran dan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Selain itu evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui keberhasilan guru dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila hasil tes evaluasi siswa telah mencapai standar atau tujuan yang telah ditentukan. Untuk mengetahui hal tersebut, dibutuhkan instrumen evaluasi yang memenuhi kriteria valid dan praktis (Jahring dkk., 2022) Evaluasi dapat mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan mendorong guru untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong sekolah untuk lebih meningkatkan fasilitas dan kualitas belajar siswa (Asria dkk., 2021). Evaluasi merupakan proses terakhir dalam sebuah pembelajaran yang dapat dikur melalui tes tulis ataupun tes non tulis. Guru dapat mengkreasikan berbagai macam model evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kognitif siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi di abad ke-21, dimana dunia telah beralih dari era industrialis menjadi era teknologi digital. Dengan adanya teknologi dalam Pendidikan membuat pembelajaran lebih efektif, efisien dan menarik. Pelaksanaan pembelajaran pun cenderung menggunakan teknologi (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Dengan adanya teknologi dapat memudahkan berbagai proses pembelajaran salah satunya untuk evaluasi belajar. Selain itu dengan inovasi yang muncul dari hasil kolaborasi teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Bentuk evaluasi yang menarik yaitu evaluasi belajar berbasis game. Menurut Wulandari 2012(Sari dkk., 2021) Game edukasi adalah salah satu genre game yang digunakan untuk memberikan pengajaran serta menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. 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 (Zalillah & Alfurqan, 2022). Sekarang dapat kita temukan di internet berbagai macam pilihan game edukasi atau kuis edukasi, seperti Quizizz dan wordwall.

Quizizz adalah salah satu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, serta dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran yang dilengkapi dengan tema, meme, musik, dan dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan, Eddy et al., 2020; Ulhusna et al., 2021 (Jahring dkk., 2022). Quizizz

merupakan salah satu game kuis interaktif yang bisa dimanfaatkan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Penggunaan evaluasi berbasis Quizizz dapat membantu mengasah ketrampilan kognitif siswa. Quizizz mampu memicu siswa untuk bersaing dalam konteks positif, karena aplikasi ini terdapat fitur pemeringkatan otomatis, sehingga memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan fokus dalam mengerjakan soal-soal latihan. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh (Purba, 2019) bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Citra & Rosy, 2020)

Sementara itu Wordwall merupakan aplikasi berbentuk website yang memuat game edukasi berbasis kuis interaktif. Wordwall dapat digunakan menjadi sumber belajar, media belajar, dan sebagai evaluasi belajar. Wordwall dapat diartikan sebagai web aplikasi yang digunakan untuk membuat game berbasis edukasi yang dibungkus dengan kuis-kuis menarik (Shiddiq, 2021) Menurut Cronsberry (2004:3) menyatakan bahwa Word Wall adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan bulletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik. (Purnamasari dkk., 2022)

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah memberikan solusi kepada guru dalam memilih media untuk melakukan proses evaluasi belajar. Berdasarkan paparan tersebut dapat diketahui bahwa penerapan proses evaluasi pembelajaran berbasis game dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan kognitif siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dimana penulis mengumpulkan data Pustaka dari berbagai sumber jurnal elektronik. Tujuan menggunakan metode ini adalah untuk memperoleh informasi yang valid dan relevan. Pertama, tahap perencanaan yang akan menyeleksi data dari berbagai jurnal elektronik yang akan dijadikan bahan referensi dan ditulis dalam bentuk deskripsi.

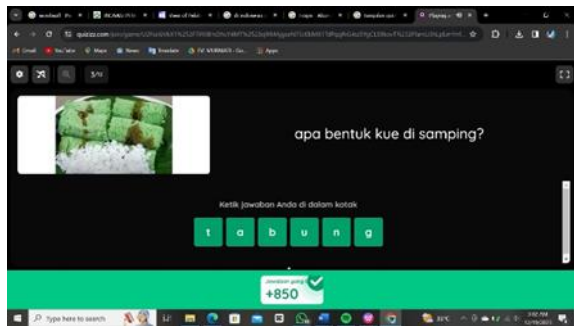
HASIL

Menurut hasil kajian dari sejumlah sumber, *Wordwall* efektif untuk dijadikan alat ukur evaluasi pembelajaran berbasis game. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian (Zalillah & Alfurqan, 2022) *Wordwall* membantu guru dalam menarik minat belajar siswa. Adapun dalam penelitian (Fajriani dkk., 2023) menyebutkan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan pola pikir kritis pada siswa. Implementasi media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah dengan menyenangkan sehingga kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan akan lebih terbangun yang tentunya akan berakibat pada meningkatnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dan berimbas meningkatnya hasil belajar siswa (Pamungkas, 2020)

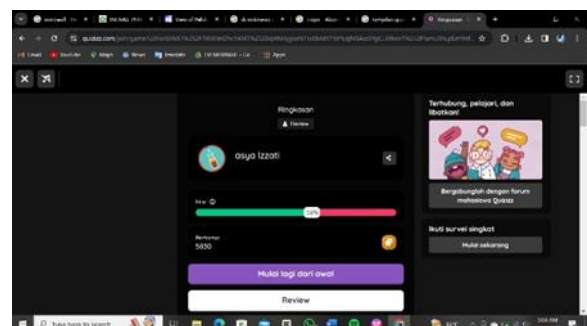
PEMBAHASAN

Peningkatan hasil belajar siswa sangat di pengaruhi oleh faktor penggunaan media di dalam pembelajaran, penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan mudah Novita et al., 2019 dalam (Lubis & Nuriadin, 2022). Secara psikologis anak cenderung menyukai game daripada belajar. Dengan dipilihnya penerapan evaluasi pembelajaran berbasis game berupaya untuk meningkatkan hasil evaluasi belajar siswa, mengetahui pemahaman siswa terhadap suatu materi, dan untuk mengetahui keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Di Indonesia sendiri sudah banyak instansi pendidikan yang menerapkan evaluasi pembelajaran berbasis game, dapat kita temui di internet banyak sekali aplikasi website yang menyediakan game edukasi dengan berbagai fitur menarik, antara lain *Quizizz* dan *Wordwall*.

Quizizz merupakan aplikasi game edukasi yang menyediakan berbagai fitur menarik dan interaktif. Dalam *Quizizz* sendiri memiliki keunggulan antara lain, tidak terbatas ruang dan waktu, terdapat fitur peringkat otomatis yang dapat memotivasi siswa agar fokus dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan kuis, terdapat animasi yang membuat tampilan aplikasi ini tidak membosankan. Penggunaan aplikasi *Quizizz* sangat mudah, guru dapat membagikan link atau kode kelas kepada siswa ini bisa dilakukan untuk pembelajaran tatap muka dikelas ataupun daring. Guru dan siswa hanya membutuhkan koneksi internet yang lancar untuk mengakses aplikasi ini.



Gambar 1. Tampilan soal Quizizz



Gambar 2. Tampilan hasil akhir

Dengan fitur kompleks yang tersedia sehingga dapat kita ketahui bahwa *Quizizz* sangat praktis dan efisien dalam proses evaluasi pembelajaran, ini sejalan dengan penelitian (Citra & Rosy, 2020) yang menyatakan bahwa *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil evaluasi belajar siswa. Adapun dalam penelitian (Ifriza dkk., 2022), ditemukan peningkatan sebesar 86% pada pengetahuan penggunaan game edukasi berbasis *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran.

Adapun aplikasi *Wordwall*, yang memiliki konsep sama seperti mading. Menurut (Ninawati, 2021) dalam (Lubis & Nuriadin, 2022) Aplikasi *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui website yang biasanya digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang berisikan template-template yang dapat di isikan materi maupun merancang soal soal pembelajaran, dengan banyak cara untuk menyampaikan soal maupun materi dengan menjodohkan, mengelompokkan, maupun berbentuk essay. *Wordwall* ini sama seperti *Quizizz* yang berbasis game interaktif, ada berbagai macam pilihan template kuis seperti teka-teki silang, menjodohkan, *random wheel*. Selain itu Keduanya memiliki kesamaan yaitu harus terkoneksi internet. Adapun keunggulan *Wordwall* yang dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi hasil belajar antara lain:

1. Gratis

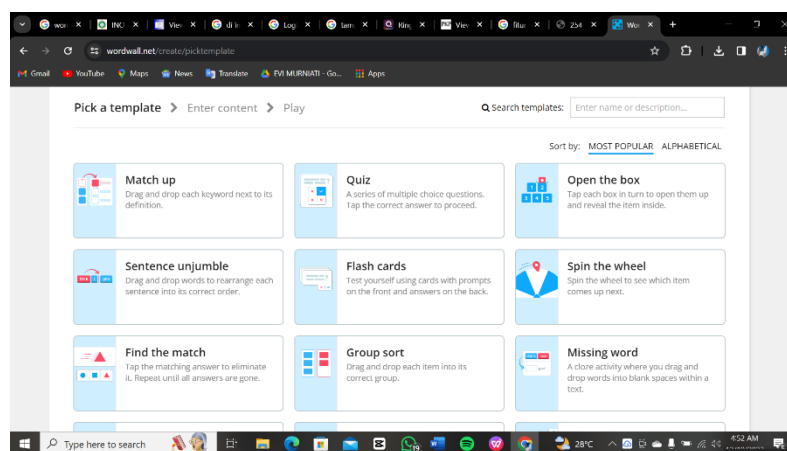
Wordwall dapat diakses gratis, meskipun tidak ada biaya yang harus dibayarkan pengguna tetap bisa menggunakan template, tools yang ada.

2. Tidak memerlukan pengunduhan aplikasi

Wordwall ini dapat diakses melalui google, chrome, mozila, safari, dll. Selain itu permainan ini dapat dicetak dengan format pdf sehingga memudahkan siswa yang memiliki kendala jaringan internet.

3. Jenis permainan bervariasi

Didalam *Wordwall* terdapat banyak template permainan yang dapat diakses secara gratis.(Larasati dkk., 2023) Fitur atau jenis permainan tersebut dapat digunakan agar para siswa mampu berpikir dan tidak asal dalam mengisi.



Gambar 3. templates *Wordwall*

Pada penerapan evaluasi berbasis *Quizizz* dan *Wordwall* ini minim celah untuk siswa berbuat curang. Dengan mengerjakan kuis online akan menimbulkan jiwa kompetitif siswa. Selain mampu meningkatkan evaluasi hasil belajar siswa, kedua platform ini juga dapat membantu menerapkan disiplin waktu, jujur, tanggung jawab, serta percaya diri akan jawaban yang mereka pilih. Selain itu dalam penelitian (Larasati dkk., 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media evaluasi menggunakan *Quizizz* membuat peserta didik dapat berkonsentrasi dalam mengerjakan soal evaluasi pembelajaran. Hal ini disebabkan waktu pengerjaan setiap soal dalam evaluasi pembelajaran dibatasi. Sehingga, peserta didik akan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal-soal evaluasi. Artinya, *Quizizz* dan *Wordwall* sangat berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* dan *Wordwall* efektif dan berpengaruh terhadap proses evaluasi belajar. Karena terdapat berbagai fitur yang dapat diakses secara gratis, dan penggunaannya yang mudah. Kedua aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Fajriani, G., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). EVALUASI BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KRITIS SISWA GENERASI Z KELAS X DI SMK PASUNDAN 1 KOTA SERANG. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 36–42.
- Ifriza, Y. N., Sugiharti, E., & Budiman, K. (2022). Analisis Evaluasi Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi Quizizz Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama Karimunjawa. *BERDAYA Indonesian Journal of Community Empowerment*, 2(1), 36–42.
- Jahring, J., Herlina, H., Nasruddin, N., & Astrinasari, A. (2022). PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ONLINE MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 872–881.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61–70.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall. net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
- Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.

- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh game word wall terhadap hasil belajar sejarah kelas x mipa sma 2 lubuk basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76–83.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab. *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 151–169.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504.