



MENINGKATKAN MINAT SISWA DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA INTERAKTIF DI SDN PANYYIKOKANG II

Rismawati¹, Arnida², Anita Ma'rur Rahman³

¹Universitas Negeri Makassar /email: immarisma490@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar /email: arnida@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Panyyikokang II /email: anitarahman38@guru.sd.belajar.id

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 03-02-2025</i> <i>Revised; 08-03-2025</i> <i>Accepted; 04-04-2025</i> <i>Published; 25-05-2025</i>	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan media interaktif, seperti <i>Wordwall</i> , untuk menciptakan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan efektif. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan dua pertemuan pembelajaran disetiap siklusnya. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan di UPT SPF SDN Panyyikokang II tahun ajaran 2024/2025 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan subjek penelitian adalah kelas V (Lima) yang berjumlah 20 siswa. Teknik yang digunakan adalah tes, observasi, dalam proses pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media interaktif, wordwall dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik. Berdasarkan data hasil penelitian, dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II yaitu hasil siklus I mencapai 60% termasuk kategori cukup, dan mengalami peningkatan pada hasil siklus II mencapai 80% yang termasuk kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media interaktif wordwall, dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar sehingga tercipta suasana evaluasi belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan.

Keywords:

Minat, evaluasi pembelajaran, media interaktif

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital ini mengalami banyak perubahan, terutama dengan meningkatnya keterampilan teknologi di kalangan siswa. Tantangan utama yang dihadapi guru adalah bagaimana menyesuaikan metode evaluasi agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa. Banyak siswa merasa teralihkan perhatian dan kurang termotivasi selama proses

evaluasi.

Media interaktif adalah alat pengajaran yang harus menyampaikan informasi dan pesan kepada penerima, yaitu peserta didik (Ariani Erwin, 2019). Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat saat ini, yang mencakup evaluasi yang melibatkan media audio visual dan permainan. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media digital adalah alat yang disajikan dalam format digital dan memanfaatkan internet. (Rosmana et al., 2022). Dalam konteks peningkatan minat siswa melalui evaluasi pembelajaran, media interaktif dapat didefinisikan sebagai alat atau platform yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses evaluasi, seperti kuis *online*, simulasi, atau aplikasi pembelajaran. Dengan memberikan umpan balik langsung dan pengalaman yang menarik, media ini berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.

Evaluasi Pendidikan adalah proses mengumpulkan informasi untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 mengenai standar penilaian Pendidikan. (Auliya, 2021) menjelaskan bahwa evaluasi merupakan sekumpulan data yang digunakan untuk menilai sejauh mana dan cara tujuan pendidikan dicapai. Evaluasi pembelajaran sejatinya tidak hanya berfokus pada hasil belajar. Melainkan, juga mencakup proses yang dialami oleh guru dan peserta didik selama keseluruhan pembelajaran untuk menilai apakah tujuan telah tercapai, belum tercapai, dan apakah metode yang diterapkan sudah efektif (Indah & Munirul, 2023). Dalam konteks ini, evaluasi berarti proses mengukur dan menilai pemahaman serta keterampilan siswa menggunakan berbagai metode interaktif, seperti kuis, diskusi, atau proyek. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan. (Zalillah & Alfurqan, 2022) Salah satu situs web yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran adalah Wordwall.

Wordwall adalah situs web yang dapat diakses kapan saja dan oleh siapa saja, tanpa batasan waktu atau tempat, serta tersedia secara gratis. *Platform* ini dirancang untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran *online* yang interaktif dan dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan (Fuad, 2020). *Wordwall* adalah media digital untuk evaluasi yang mudah digunakan oleh baik guru maupun siswa. Selain kemudahan penggunaannya, *Wordwall* juga menarik minat dan motivasi siswa berkat tampilan interaktifnya, sehingga efektif untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Berbagai media interaktif ditawarkan oleh *Wordwall* dalam beberapa template yang menyenangkan, seperti teka-teki silang, pencarian kata, pencocokan, dan banyak *template* menarik lainnya yang tersedia (Wafiqni & Putri, 2020).

Penggunaan *Wordwall* cukup mudah dan tidak memerlukan unduhan. Guru hanya perlu mengirimkan tautan kepada peserta didik, yang kemudian dapat langsung menjawab. *Wordwall* juga memungkinkan pengaturan waktu, menyediakan dasbor dengan nama siswa yang berpartisipasi, dan dapat diakses melalui perangkat seluler, tidak hanya komputer (Auliya, 2021). Meski *Wordwall* memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa kekurangan dalam

penggunaannya. Kekurangan tersebut antara lain ukuran font yang tidak dapat diatur, potensi kecurangan, dan gangguan jika jaringan internet tidak stabil.

Evaluasi pembelajaran Penelitian ini akan mengeksplorasi penggunaan media interaktif sebagai solusi untuk meningkatkan minat siswa dalam evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menumbuhkan minat siswa dengan memanfaatkan media interaktif seperti wordwall, media interaktif yang di dalamnya banyak sekali template yang dapat disesuaikan dengan evaluasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing dengan dua pertemuan. Setiap siklus meliputi empat tahap: (1) perencanaan pembelajaran, (2) pelaksanaan tindakan kelas, (3) observasi, dan (4) refleksi kegiatan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup: (1) tes, yang bertujuan untuk mengumpulkan data siswa selama pembelajaran melalui *pre-test*, *post-test*, dan evaluasi menggunakan website *Wordwall*, dan (2) observasi, yang dilakukan untuk mengamati keterampilan siswa dalam pembelajaran serta minat mereka terhadap evaluasi menggunakan media interaktif seperti *Wordwall*. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan evaluasi melalui penggunaan media interaktif tersebut. Penelitian berlangsung dikelas V (Lima) UPT SPF SDN Panyyikokang II pada bulan Agustus sampai dengan bulan September 2024. Pada penelitian ini subjek yang dituju adalah siswa kelas V sebanyak 20 siswa, 12 siswa merupakan siswa laki-laki dan 8 siswa sisanya adalah perempuan.

Table.1 Kategori Minat Belajar Peserta Didik

No	Rentang Presentase Minat Belajar	Kategori
1	<54 %	Kurang sekali
2	55-59 %	Kurang
3	60-75%	Cukup
4	76-85%	Baik
5	86-100%	Sangat baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian tentang "Meningkatkan Minat Siswa dalam Evaluasi Pembelajaran Melalui Media Interaktif di SDN Panyyikokang II," hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat evaluasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah penerapan media interaktif berbasis *wordwall*, siswa terlihat lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan evaluasi.

Table 2. Hasil Tes Evaluasi Belajar Melalui Media Interaktif, Wordwall

No	Siklus	Prsentase %	Kategori
1	Siklus I	60%	Cukup
2	Siklus II	80%	Baik

Sebelum penggunaan *Wordwall*, banyak siswa yang kurang bersemangat saat menghadapi evaluasi, dimana kegiatan evaluasi ini yang sering dianggap tugas akhir yang menakutkan namun setelah media ini diimplementasikan, mereka menunjukkan ketertarikan yang lebih

besar. Hasil evaluasi juga menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa di siklus II naik 80 % dari sebelumnya pada siklus I yang hanya sekitar 60%, yang mengindikasikan bahwa mereka lebih tertarik dalam penggunaan media interaktif *wordwall* dalam evaluasi materi yang diajarkan.

Umpan balik dari siswa umumnya positif. Mereka merasa bahwa penggunaan *Wordwall* membuat proses evaluasi belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi secara kreatif, pendidik dapat mengubah evaluasi dari kegiatan yang rutin menjadi pengalaman yang dinamis dan memuaskan. Meski demikian, beberapa kendala seperti akses internet dan ketersediaan teknologi yang kurang memadai sempat muncul. Namun, masalah ini dapat diatasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dapat efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti melalui observasi dan tes mengenai penggunaan media interaktif *wordwall* dalam evaluasi pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V di SDN Panyyikokang II. Analisis hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus I menunjukkan 60% dalam kategori cukup dan 80% dalam kategori baik pada siklus II. Data ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih tertarik, tetapi juga lebih memahami materi yang diajarkan. Media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih efektif, mengingat bahwa mereka dapat berlatih secara mandiri dan menerima umpan balik secara langsung.

Umpan balik yang diperoleh dari siswa umumnya positif. Mereka menganggap bahwa metode pembelajaran ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Namun, tantangan seperti keterbatasan akses internet perlu diatasi. Melalui pendekatan kolaboratif, seperti mengoptimalkan penggunaan *wi-fi*, masalah ini dapat diminimalkan, sehingga penggunaan media interaktif dapat dioptimalkan.

Penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran telah terbukti mampu menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini tidak hanya menyediakan kuis dan permainan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan teori belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Larasati, dkk 2023 dengan judul pemanfaatan media *wordwall.net* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif *wordwall* sangat cocok di sekolah dasar karena memiliki banyak template yang dapat diubah secara mudah oleh pendidik sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Penggunaan media interaktif *wordwall* terbukti dapat meningkatkan minat siswa dalam evaluasi belajar di kelas V SDN Panyyikokang II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan evaluasi yang selama ini dianggap kegiatan yang menakutkan dan menegangkan kini menjadi kegiatan yang menarik dan menyenangkan karena dikemas dengan penggunaan media interaktif *wordwall* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

PENUTUP

Secara keseluruhan, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media interaktif seperti Wordwall memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran, dimana siklus I mencapai 60% dan pada siklus II mencapai 80%. Dengan mengadopsi pendekatan ini, SDN Panyyikokang II dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif, sehingga mendukung perkembangan akademis siswa secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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_s.pdf%0Ahttps://www.colesterolfamiliar.org/formacion/guia.pdf%0Ahttps://www.colesterolfamiliar.org/wp-content/uploads/2015/05/guia.pdf
- Erwin, A & Yarmis. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- 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.
- Larasati, P., dkk. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index>.
- Naflan, dkk. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Pramugita, C., dkk. (2023). Penggunaan Media Interaktif Youtube dan Quizizz Paper Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10252180>
- Pusparani, P. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rahmayanti & Abidin. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas X di MAN Kota Batu. *Jurnal Sustainable*. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413>
- Rahmah, N. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Biologi 1 SMA Negeri 5 Soppeng. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*.
- Rosmana., dkk. (2022). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*. <https://jonedu.org/index.php/joe>

Zalillah & Alfurqan. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>