

PENGGUNAAN PERMAINAN WORLDWALL DALAM PROSES EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMAN 5 TANGERANG

Ira Anisa Purawinangun¹
Universitas Negeri Jakarta
ira_9906922019@mhs.unj.ac.id

Endry Boeriswati²
Universitas Negeri Jakarta
Endry.boeriswati@unj.ac.id

Fathiatty Murtadho³
Universitas Negeri Jakarta
fathiatty.mustadho@unj.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan permainan kuis *Worldwall* terhadap evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia di SMAN 5 Tangerang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menyajikan data secara deskriptif berdasarkan angket yang telah dibagikan kepada partisipan atau subjek penelitian. Sedangkan, teknik pengumpulan yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan angket yang dibagikan kepada peserta didik di SMAN 5 Tangerang kelas X IPS yang berjumlah 60 orang. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan kuis *Worldwall* terhadap evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian dapat terlihat bahwa permainan kuis *Worldwall* sangat cocok dan diminati oleh peserta didik ketika melaksanakan latihan soal atau evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hal ini terbukti bahwa peserta didik menyukai permainan kuis *Worldwall* karena memiliki desain yang menarik (80%), memiliki fitur yang beragam (10%) dan terdapat gambar yang menarik (10%). Visualisasi yang menarik tentu saja sangat menentukan bagaimana minat peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Kata Kunci: Permainan Worldwall, Evaluasi Pembelajaran, bahasa Indonesia

A. PENDAHULUAN

Program pembelajaran yang dilaksanakan di lingkungan pendidikan pada dasarnya memuat beberapa aspek yang harus dapat dipenuhi oleh peserta didik agar dapat naik ke jenjang selanjutnya. Salah satu cara untuk mengukur tingkat keberhasilan program yang telah dijalankan di satuan pendidikan tersebut yaitu dengan menggunakan evaluasi. Atmazaki (2013) menjelaskan bahwa evaluasi pada dasarnya merupakan proses dalam pengumpulan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu, evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar peserta didik (Surpiyadi, 2013).

Menurut Supriyadi (2013) terdapat beberapa fungsi dari dilaksanakannya evaluasi pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu 1) mengetahui apakah pembelajar mampu menguasai materi yang telah diajarkan, 2) apakah mereka bersikap sebagaimana yang diharapkan, 3) apakah mereka telah memiliki keterampilan berbahasa, 4) mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan, dan 5) menentukan kebijakan selanjutnya. Selanjutnya, menurut Asrul, dkk (2014) menjelaskan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya menilai hasil belajar yang telah dilakukan oleh siswa maupun guru, tetapi juga proses-proses yang dilalui dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Pada proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan, tentu saja peran evaluator sangat penting. Menurut Mukhlis, dkk (2021) menjelaskan bahwa keberhasilan evaluasi pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh bagaimana teknik evaluator dalam melaksanakan langkah-langkah evaluasi yang ingin dilakukannya. Arifin (2013) Sebelum melakukan evaluasi pembelajaran, setidaknya guru harus memenuhi beberapa prosedur yang harus dipenuhi, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) monitoring, 4) pelaksana, 5) pengolahan data, 6) pelaporan, dan 7) penggunaan hasil evaluasi. Pada pelaksanaan evaluasi, tentu saja guru dapat memilih jenis evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan. Hal itu dikarenakan guru yang bersangkutan tentu saja lebih paham tentang keadaan dan kondisi dari peserta didiknya. Maziyatul (2021) menyebutkan bahwa terdapat beberapa bentuk evaluasi pembelajaran yang biasa digunakan oleh seorang guru yaitu ujian tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda atau esai.

Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan oleh pendidik agar dapat melaksanakan evaluasi pembelajaran agar tidak membosankan bagi peserta didik. salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan kuis, tetapi tidak mengesampingkan mutu dan kualitas dari evaluasi pembelajaran yang diharapkan. Dengan menggunakan permainan kuis, peserta didik akan lebih termotivasi untuk menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan bantuan desain yang menarik dan tidak membosankan. Salah satunya permainan kuis yang dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan yaitu dengan menggunakan *Wordwall*.

Worldwall merupakan salah satu jenis permainan edukasi yang menampilkan beragam fitur yang dapat digunakan oleh guru dalam memberikan latihan soal kepada peserta didik. Pilihan bentuk soal dalam *Worldwall* pun beragam mulai dari kuis, menyusun kata, mencari kata, dan lain sebagainya. Selain itu, peserta didik juga dapat berlatih secara mandiri dalam mempelajari materi yang belum diberikan oleh guru ketika pelajaran berlangsung. Selain itu, *Worldwall* juga menampilkan desain yang menarik yang membuat proses pengerjaan soal menjadi tidak membosankan dan semakin dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Pemilihan permainan *Worldwall* sebagai bahan penelitian yaitu, karena *Worldwall* adalah salah satu aplikasi permainan kuis yang dirancang khusus untuk guru agar dapat memberikan soal atau latihan kepada peserta didik dengan desain yang menarik. Beberapa fitur yang terdapat pada fitur permainan kuis yang ada di *Worldwall* yaitu permainan mencocokkan, membuka kotak, benarkan kalimat, roda acak, kartu lampu kilat, menemukan kata yang hilang, mencari kata, dan lain sebagainya.

Penelitian mengenai permainan kuis sebagai alat untuk evaluasi pembelajaran sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu diantaranya yaitu oleh Maziyatul Ulya dengan judul penelitian *Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Keterbaruan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu permainan *Worldwall* memiliki lebih banyak fitur yang dapat memudahkan guru dalam memantau hasil yang didapat oleh siswa. Sehingga, guru dapat mengetahui secara pasti apakah tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang diharapkan dari proses pembelajaran yang telah berlangsung. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan di atas judul penelitian yang dilakukan yaitu *Penggunaan Worldwall Dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 5 Tangerang*.

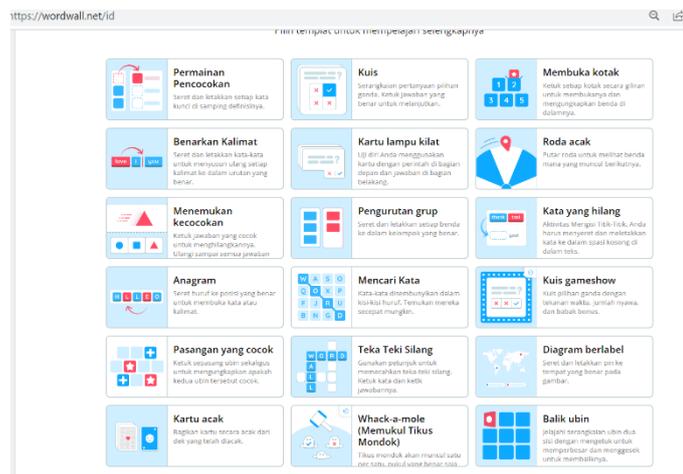
B. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif dengan menyajikan data secara deskriptif berdasarkan angket yang telah dibagikan kepada partisipan atau subjek penelitian. Walidin, dkk (2015) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks serta disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan secara terperinci yang telah diperoleh

dari informan dan dilakukan dalam latar setting yang ilmiah. Sedangkan, metode pengumpulan yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan angket yang dibagikan kepada peserta didik di SMAN 5 Tangerang kelas X IPS yang berjumlah 60 orang. Puji & Maria (2016) menjelaskan bahwa Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan kuis *Worldwall* terhadap evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia.

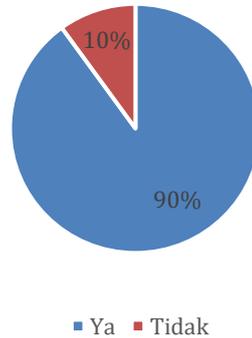
C. HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan hasil survei yang telah dilakukan terhadap partisipan yaitu murid siswa kelas X IPS di SMAN 5 Kota Tangerang yang berjumlah 60 partisipan. Survei pada penelitian ini dibagikan melalui tautan google formulir yang menilai bagaimana tanggapan mereka terkait penggunaan *Worldwall* yang merupakan aplikasi permainan kuis dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut ini sekilas penjelasan dasar mengenai *Worldwall*



Gambar 4.1 Tampilan awal *Worldwall*

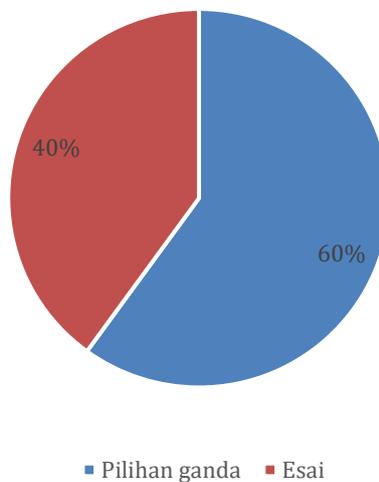
Apakah guru sering memberikan latihan soal ketika selesai memberikan materi pelajaran?



Gambar 4.2 Presentase Guru Memberikan Latihan Kepada Peserta Didik

Berdasarkan diagram di atas, dapat terlihat bahwa 90% peserta didik atau 50 orang menjawab bahwa guru sering memberikan latihan soal kepada peserta didik ketika selesai memberikan materi atau ketika pembahasan sudah habis. Hal itu ditujukan agar guru dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Latihan soal yang diberikan guru juga dapat digunakan untuk melatih peserta didik dalam mengingat kembali materi pelajaran yang telah dipelajari. Selain itu, juga dapat digunakan untuk mengetahui minat peserta didik terhadap mata pelajaran yang disukainya.

Jenis latihan soal seperti apa yang sering diberikan oleh guru?



Gambar 4.2 Variasi soal latihan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik

Berdasarkan diagram di atas dapat terlihat bahwa terdapat 60% atau 40 peserta didik yang menjawab bahwa guru lebih sering memberikan latihan soal berupa pilihan ganda dan hanya 40% atau 20 peserta didik yang menjawab guru memberikan latihan soal berbentuk esai. Hal itu dikarenakan bahwa peneliti mengambil 2 sample kelas yang berbeda yaitu X IPS I dan II. Maka dapat terlihat bahwa guru lebih sering menggunakan latihan soal berbentuk pilihan ganda dalam mengukur tingkat ketercapaian pembelajaran yang telah dilaksanakan.



Gambar 4.3 Tingkat Penggunaan Worldwall Sebagai Sarana untuk Memberikan Latihan Soal

Berdasarkan data yang terdapat pada gambar 3 dapat terlihat bahwa guru jarang memberikan latihan soal dalam bentuk *Worldwall*. Hal ini dikarenakan, guru hanya menggunakan *Worldwall* sebagai variasi dalam memberikan latihan soal kepada peserta didik dan tidak sering digunakan, karena menghindari tingkat kebosanan ketika menggunakan jenis latihan soal yang serupa dalam waktu yang berulang. Seperti yang sudah dijelaskan pada gambar 2 selain menggunakan *Worldwall* guru juga terkadang memberikan latihan soal berbentuk esai dan bentuk yang lainnya agar murid tidak cepat merasa jenuh ketika mengerjakan latihan soal.



Gambar 4.4 Tingkat Kepuasan Penggunaan *Worldwall*

Berdasarkan diagram di atas dapat terlihat bahwa 90% atau 50 peserta didik merasa senang ketika menggunakan *Worldwall* dan hanya 10% atau 10 orang saja yang merasa bahwa *Worldwall* sama saja seperti aplikasi kuis lainnya dan kurang suka dengan aplikasi tersebut. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *Worldwall* sesekali dapat dijadikan alternatif bagi guru ketika memberikan latihan soal kepada peserta didik.

Penggunaan *Worldwall* ketika pembelajaran bahasa Indonesia, tentu saja dapat membantu guru dalam memberikan latihan kepada peserta didik dan juga mengulas materi yang telah diberikan sebelumnya. Hal itu dikarenakan guru dapat membuat pertanyaan sendiri dan materi yang diinginkan untuk diberikan kepada peserta didik. Sehingga, guru dapat mengukur sendiri kemampuan peserta didik berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan tanpa terbatas pada materi ataupun fitur.

Peserta didik merasa penggunaan *Worldwall* membantu dalam memudahkan mereka dalam mengingat kembali materi pembelajaran yang telah dipelajarinya. Selain itu juga, peserta didik dapat mengakses beragam fitur lainnya melalui gawai masing-masing. Lebih dari 55 juta sumber materi pembelajaran dan latihan soal yang telah dibuat di aplikasi *Worldwall*. Hal ini menunjukkan aplikasi ini sangat cocok untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dan sebagai bahan

evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Selain itu, guru dan peserta didik sama-sama dapat melihat hasil pengerjaan soal yang telah dikerjakan oleh masing-masing peserta didik. Hal itu tentu saja dapat memudahkan guru dalam proses evaluasi pembelajaran serta menentukan materi apa yang sudah dapat dimengerti secara maksimal oleh peserta didik dan yang belum. Apabila guru melihat bahwa terdapat peserta didik yang mendapat nilai yang rendah dari hasil latihan soal tersebut, guru dapat memberikan pengayaan atau materi tambahan kepada peserta didik agar dapat mendapatkan pemahaman yang maksimal terhadap materi yang kurang dikuasainya. Begitu pun sebaliknya apabila peserta didik sudah melampaui nilai minimum rata-rata, peserta didik dapat melanjutkan latihan soal atau materi selanjutnya.



Gambar 4.5 Alasan Peserta Didik Menyukai Worldwall

Berdasarkan hasil survei yang terdapat pada gambar 5 alasan peserta didik menyukai permainan kuis *Worldwall* karena memiliki desain yang menarik (80%), memiliki fitur yang beragam (10%) dan terdapat gambar yang menarik (10%). Visualisasi yang menarik tentu saja sangat menentukan bagaimana minat peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan. *Worldwall* memiliki semua yang dibutuhkan oleh peserta didik agar dapat menarik perhatian visual peserta didik sehingga tidak mudah cepat bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan angket yang telah dijelaskan di atas dapat terlihat bahwa *Worldwall* sangat cocok dan diminati oleh peserta didik ketika melaksanakan latihan soal atau evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sehingga, guru dapat menggunakan aplikasi ini sebagai variasi dalam memberikan latihan soal atau ketika proses evaluasi pembelajaran berlangsung. Aplikasi ini juga cukup digemari oleh peserta didik, karena dapat menarik perhatian visual dari peserta didik dengan beragam desain yang menarik, fitur yang beragam dan dilengkapi dengan gambar ketika guru memberikan latihan soal. Guru juga dapat melatih kreativitas dengan memberikan latihan soal yang menarik yang disertai dengan gambar, teks, ataupun simbol-simbol yang semakin dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan. Sehingga, peserta didik tidak merasa cepat bosan dan jenuh ketika mengerjakan soal dan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi menarik.

E. Daftar Pustaka

- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*. Remaja Rosdakarya.
- Asrul, Rusyrdi Ananda, dan Rosinta. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Ciptapustaka Media
- Atmazaki. (2013). *Penilaian Alternatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Padang: UNP Press.
- Mukhlis, M., Widyaningrum, H. K. & Masjid, A. A. (2021). *Pelaksanaan Prosedur Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Pekanbaru Pada Masa Pandemi*. *Stilistika: Jurnal Pendidikan bahaasa dan Sastra*. Vol 14 (2). E-ISSN: 2614-3127
- Purnomo, P. & Palupi, M.S. (2016). *Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V*. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*. Vol 20 (2).
- Surpiyadi. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Gorontalo: UNG Press Gorontalo.
- Ulya, M. 2021. *Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 10 (1).
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. FTK Ar-Raniry Press