

## Pemanfaatan Media *Wordwall* sebagai Evaluasi Pembelajaran Teks Prosedur pada Siswa Kelas VII Mts Nurul Ulum Teja Barat

Anita Sari Kurnadi, Liana Rochmatul Wachidah, Mochamad Arifin Alatas

Institut Agama Islam Negeri Madura  
anitasarikurnadiiii@gmail.com

---

### Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

---

### Abstract

*This research aims to determine the usefulness of Wordwall media in evaluating learning in procedural texts and to determine learning outcomes. Students after using Wordwall media. This research only discusses the stage of using wordwall media in learning evaluation, the results of learning evaluation data and student responses to the use of wordwall media only. This research method uses descriptive qualitative methods. Data collection techniques were carried out in several ways, namely interviews, observation and documentation. The results of the research show that in game 1) group sorting the average student score is 91.5 which proves the "Very good" category. 2) Flash card game with an average score of 100 which is in the "Very good" category. 3) The game of hitting the mole (Whack a-mole), namely by obtaining an average student score of 79.17 in the "Good" category and it can be said that this last game is only a reflection of learning. This proves that the use of Wordwall media in evaluating learning procedural text material can be said to be successful and improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *Wordwall, Learning Evaluation, Procedural Text*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebermanfaatan media *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran pada teks prosedur serta untuk mengetahui hasil belajar. Siswa setelah menggunakan media *Wordwall*. Penelitian ini hanya membahas sampai pada tahap pemanfaatan media wordwall dalam evaluasi pembelajaran, hasil data evaluasi pembelajaran serta respon siswa terhadap pemanfaatan media wordwall saja. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pada permainan 1) pengurutan grup rata-rata nilai siswa yaitu 91,5 yang membuktikan kategori "Sangat baik". 2) Permainan kartu lampu kilat yaitu dengan rata-rata nilai 100 yang masuk kategori "Sangat baik". 3) Permainan memukul tikus mondok (*Whack a-mole*) yaitu dengan memperoleh rata-rata nilai siswa 79,17 masuk kategori "Baik" dan dapat dikatakan bahwa permainan yang terakhir ini hanya sebagai refleksi pembelajaran saja. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran materi teks prosedur dapat dikatakan berhasil dan meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Wordwall, Evaluasi Pembelajaran, dan Teks Prosedur

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aktivitas yang terdiri dari banyak komponen yang saling berhubungan. Selain itu pendidikan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan individu secara keseluruhan, karena pendidikan merupakan proses yang berlangsung seumur hidup dan tidak ada kata terlambat bagi setiap orang untuk belajar dan menerapkan prinsip ilmu. Pendidikan juga dapat menentukan kualitas pribadi seseorang. Oleh karena itu, pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Serta memberikan kesempatan bagi peserta didik kesempatan untuk mengembangkan potensi diri mereka melalui suasana dan proses pembelajaran yang aktif.

Berbagai faktor dapat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Jika media tersebut masih bersifat konvensional dan tidak menarik, yang dapat menyebabkan siswa bosan dan membuat pelajaran tidak terealisasi dengan baik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendidikan yang bermanfaat sebagai wadah dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seorang pendidik harus memahami materi pelajaran yang akan disampaikan sebelum membuat media pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Gerlach dan Ely (2021) menjelaskan bahwa media secara garis besar yakni manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dengan hal ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Dalam proses pembelajaran, media digunakan sebagai alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal. Salah satu aspek permasalahan dalam pembelajaran di era digital yakni penilaian atau evaluasi pembelajaran. Menurut Idris dalam jurnalnya memaparkan Evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk mengetahui nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan.

Setelah kegiatan proses pembelajaran selesai, evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. Kegiatan evaluasi pembelajaran seringkali hanya melibatkan peserta didik mengerjakan soal-soal yang berfokus pada buku paket pelajaran bahasa Indonesia saja. Permasalahan yang sering dihadapi dalam evaluasi pembelajaran saat ini yakni guru masih menggunakan soal evaluasi secara konvensional menggunakan lembaran dan menilainya secara manual. Menurut Sherianto memaparkan Wordwall merupakan salah satu aplikasi atau sebuah media menarik yang tersedia di browser. Aplikasi ini khusus dibuat untuk sumber belajar, media dan alat penilaian interaktif serta menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan berbagai penelitian menunjukkan adanya media wordwall merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran menunjukkan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilannya.

Berbicara tentang media pembelajaran, ada banyak pilihan yang tersedia bagi guru saat ini, terutama media interaktif yang dapat diakses melalui ponsel. Namun, hanya beberapa sekolah di Indonesia yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web pada saat pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Dari beberapa model permainan peneliti memilih tiga model permainan saja karena memiliki kecocokan antara permainan dengan materi teks prosedur yang diterapkan dalam evaluasi pembelajaran. Menurut Kemendikbud dalam buku paket bahasa Indonesia (2017) pengertian teks prosedur adalah teks yang berisi penjelasan mengenai suatu cara atau tahapan dalam melakukan sesuatu. Dengan adanya teks prosedur, tentunya segala sesuatu diharapkan dapat dikerjakan sesuai dengan tahapan atau langkah-langkah yang runtun.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yakni ditulis oleh Ivanda Rahmi tahun 2022 yang berjudul Penerapan Media Berbasis Wordwall dalam meningkatkan

motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIB Mata Pelajaran PAI di Smpn 2 Panji Situbondo. Persamaan dalam penelitian ini yaitu memanfaatkan media *Wordwall* dan pendekatan yang digunakan berupa pendekatan kualitatif. Perbedaannya terletak pada jika penelitian Ivanda pada mata pelajaran PAI sedangkan penulis menerapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, pada penelitian Ivanda lebih ditekankan pada motivasi belajar dan hasil belajar, sedangkan penelitian penulis lebih kepada pemanfaatan media *wordwall* dalam evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VII, Ibu FR mengatakan bahwa dalam evaluasi pembelajaran yang selama ini dilakukan hanya menerapkan tes berupa pilihan ganda. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran dan media yang digunakan hanya berpusat pada guru dan buku. Akibatnya, peserta didik akan merasa bosan dan menyebabkan siswa tidak tertarik atau kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran bahasa Indonesia. Serta siswa di Mts Nurul Ulum Teja Barat masih mengalami kesulitan membedakan antara kalimat imperatif dan persuasif. Meskipun saat ini ada banyak media interaktif lainnya yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran, namun kurangnya explore pendidik dan kurangnya penguasaan media pembelajaran interaktif membuat media pembelajaran yang ada disekolah membosankan dan kurang variatif. Berawal dari permasalahan tersebut, peneliti akan menawarkan solusi dengan memanfaatkan *Wordwall* sebagai media yang efisien, menyenangkan dan menarik perhatian siswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Terbukti pula pada jurnal yang ditulis oleh Anggun Yuliana Mastura yang berjudul Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Teks Prosedur Kelas VII-4 SMP Negeri 3 Bayung Lencir menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* sangat membantu peserta didik untuk meningkatkan minat belajar karena disajikan dalam bentuk permainan. Hasil belajar siswa terdapat perubahan dari nilai rata-rata 70,92 menjadi 81,48. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yang juga meneliti penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam materi teks prosedur. Baik penelitian Yuliana maupun penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Namun, terdapat perbedaan antara keduanya yakni penelitian sebelumnya berfokus pada pembelajaran teks prosedur menggunakan teks narasi, sedangkan penelitian penulis lebih menekankan pada evaluasi pembelajaran siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti merumuskan sebuah penelitian tentang pemanfaatan media *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran materi teks prosedur pada peserta didik kelas VII Mts Nurul Ulum Teja Barat. Tujuan penelitian ini untuk memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* sebagai alternatif evaluasi pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks prosedur.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif yang berisi kutipan data fakta yang diungkap dilapangan untuk memberikan informasi terhadap data yang akan disajikan dalam bentuk laporan dan uraian penelitian. Menurut Djamal (2019) menyatakan metode kualitatif yakni diartikan sebagai penelitian yang menekankan sebuah proses dalam memperoleh data melalui kontak intensif dan membutuhkan beberapa waktu dalam berinteraksi dilapangan. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VII Mts Nurul Ulum Teja Barat, tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 30 siswa, diantaranya 13 perempuan dan 17 laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 13 sampai 16 Mei 2024. Objek penelitian ini adalah hasil skor pada ketiga permainan yang terdapat dalam media *wordwall*, yakni permainan model pengurutan grup, kartu lampu kilat dan memukul tikus mondok. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara,

dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan dengan observasi media wordwall mengenai identifikasi muatan pelajaran serta materi, wawancara dilakukan kepada pendidik dan peserta didik kelas VII di Mts Nurul Ulum Teja Barat sebagai responden dalam implementasi aplikasi wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur, serta dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data atau dokumen dari sekolah. Keabsahan data dalam penelitian ini yaitu triangulasi sumber. Analisis data yang digunakan menurut Sugiono dalam buku Bachtiar (2021) yang meliputi reduksi data yaitu peneliti akan menyederhanakan, dan memindahkan data yang terdapat pada sistem wordwall menjadi data yang lebih mudah dipahami, penyajian data yaitu dalam hal ini peneliti menyajikan tabel dan gambar sebagai data deskriptif yang bertujuan untuk memperkuat dan memperjelas data deskriptif, dan kesimpulan yaitu peneliti menemukan temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya kemudian ditarik menjadi sebuah kesimpulan yang valid berdasarkan data-data yang dipilih.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pemanfaatan media wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran teks prosedur siswa kelas VII Mts Nurul Ulum Teja Barat

Wordwall merupakan media berbasis website yang mudah diakses melalui browser dan google chrome. Siswa hanya perlu memiliki akun google untuk bergabung dalam proses evaluasi pembelajaran melalui media wordwall. Peneliti menggunakan tiga model permainan yang tersedia di wordwall dan tentunya model permainan tersebut dapat digunakan siapa saja secara gratis. Model permainan yang digunakan peneliti yaitu:

- 1) Model permainan pengurutan grup (*Group sort*), permainan ini terdiri dari 15 kalimat pernyataan yang dirancang dengan cara acak dan 3 kalimat utama yang termasuk dalam ragam kalimat teks prosedur. Berikut cara bermain model permainan pengurutan grup.



Gambar 1. Permainan Pengurutan Grup

- a. Siswa hanya perlu bergabung melalui link yang dibagikan oleh peneliti untuk mengakses permainan. Sebelum permainan dimulai, siswa harus menulis nama mereka sendiri. Setelah itu siswa menekan tombol mulai atau start.
- b. Siswa harus menarik satu per satu kalimat untuk mengelompokkan atau mengurutkan 5 kalimat disetiap 3 kalimat utama yang tersedia.
- c. Setelah seluruh kalimat sudah diurutkan dan dimasukkan kedalam ragam kalimat yang tersedia, siswa dapat mengklik "Submit answer" yang berada dibawah bagian tengah. Selain itu jawaban yang benar akan terlihat adanya simbol ceklis dan jika salah akan muncul simbol silang.

- d. Jika siswa sudah menekan tombol submit maka siswa dapat melihat skor yang diperoleh, bahkan setiap siswa dapat melihat peringkatnya masing-masing, yang dimana peringkat tersebut berdasarkan skor tertinggi dan juga waktu tercepat.
- 2) Kartu lampu kilat (*Flash cards*), permainan ini terdiri dari sembilan pernyataan pada kedua sisi kartu yang membahas struktur kalimat teks prosedur. sisi pertama berisi bagian struktur kalimat teks prosedur tujuan, alat atau bahan, dan langkah-langkah. Siswa diperintahkan agar dapat menentukan benar atau salah dari pernyataan yang terdapat pada kedua sisi kartu. Berikut ini cara bermain model kartu lampu kilat:
- Peneliti akan membagikan link whatsapp kepada siswa saat mereka ingin mengakses permainan ini. Setelah siswa bergabung melalui link tersebut, siswa diharapkan mengisi nama kemudian dapat memulai permainan dengan menekan tombol start atau mulai.
  - Lalu, siswa dapat membolak-balikan kartu sesuai keinginan siswa dan ketika kartu tersebut dibalik maka terdapat salah satu bagian dari struktur teks prosedur. Selain itu, akan muncul simbol centang (jika kedua kartu memiliki kecocokan) dan simbol silang (jika jawaban dianggap tidak cocok atau salah).
  - Setelah semua soal terjawab maka papan skor akan muncul secara otomatis.



Gambar 2. Permainan Kartu Lampu Kilat

- 3) Permainan Memukul Tikus, karena permainan ini terdiri dari beberapa tingkat kesulitan yang berbeda, siswa diharuskan untuk tetap fokus, cepat dan teliti saat menjawab pertanyaan. Tingkat kesulitan permainan meningkat seiring dengan kecepatan dan jumlah rintangan yang ada. Siswa harus memukul tikus yang membawa kaidah kebahasaan teks prosedur yang benar. berikut cara bermain memukul tikus mondok.



Gambar 2. Permainan *Whack a-mole* (Memukul tikus pondok)

- Sama seperti dua model permainan sebelumnya, sebelum memulai peneliti membagikan link melalui whatsapp. Setelah bergabung siswa diharapkan mengisi nama. Selanjutnya siswa dapat memulai permainan tersebut.
- Siswa diperintahkan untuk memukul tikus-tikus yang bermunculan dengan membawa kaidah kebahasaan teks prosedur yang benar.
- Jika siswa memukul bom tambahan waktu, siswa akan mendapatkan bonus atau penambahan waktu
- Ketika waktu habis maka permainan akan selesai dan otomatis papan skor akan muncul.

Adapun Kriteria penilaian evaluasi pembelajaran dalam teks prosedur sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Evaluasi Pembelajaran Teks Prosedur**

No	Materi Teks Prosedur yang Dinilai	Kriteria	Skor
1	Kesesuaian ragam kalimat teks prosedur (kalimat imperatif, kalimat deklaratif, kalimat interogatif)	<b>Sangat sesuai:</b> Ragam kalimat yang dicocokkan sangat tepat dan sesuai dengan kalimat yang disediakan secara acak.	4
		<b>Sesuai:</b> Ragam kalimat yang dicocokkan sangat sesuai dengan kalimat yang disediakan secara acak.	3
		<b>Cukup sesuai:</b> Ragam kalimat yang dicocokkan cukup sesuai dengan kalimat yang disediakan secara acak.	2
		<b>Kurang sesuai:</b> Ragam kalimat yang dicocokkan kurang sesuai dengan kalimat yang disediakan secara acak.	1
2	Ketepatan Struktur Teks Prosedur	<b>Sangat sesuai:</b> Struktur teks prosedur yang dipasangkan sangat tepat dan sesuai dengan contoh kalimat struktur teks prosedur yang dipasangkan dalam satu kartu.	4
		<b>Sesuai:</b> Struktur teks prosedur yang dipasangkan tepat dan sesuai dengan contoh kalimat struktur teks prosedur yang dipasangkan dalam satu kartu.	3
		<b>Cukup Sesuai:</b> Struktur teks prosedur yang dipasangkan cukup sesuai dengan contoh kalimat struktur teks prosedur yang dipasangkan dalam satu kartu.	2
		<b>Kurang Sesuai:</b> Struktur teks prosedur yang dipasangkan kurang tepat dan kurang sesuai dengan contoh kalimat struktur teks prosedur yang dipasangkan dalam satu kartu.	1
3	Ketepatan memilih kaidah kebahasaan	<b>Sangat Sesuai:</b> Kaidah kebahasaan teks persuasi yang dipilih sangat tepat dan sangat sesuai.	4
		<b>Sesuai:</b> Kaidah kebahasaan teks persuasi yang dipilih tepat dan sesuai.	3

No	Materi Teks Prosedur yang Dinilai	Kriteria	Skor
		<b>Cukup Sesuai:</b> Kaidah kebahasaan teks persuasi yang dipilih cukup tepat dan cukup sesuai.	2
		<b>Kurang Sesuai:</b> Kaidah kebahasaan teks persuasi yang dipilih kurang tepat dan kurang sesuai.	1

Tes yang dilakukan peneliti berupa tes pencocokan, benar-salah dan pilihan acak. Proses tes tersebut dijadikan bagian dari kegiatan evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media wordwall, untuk memperoleh skor ketiga tes tersebut peneliti menggunakan teknik penskoran sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B: banyaknya butir yang dijawab

N: banyaknya butir soal[9].

Berdasarkan hasil penskoran, peneliti menentukan nilai akhir dari masing-masing siswa menggunakan rumus perhitungan mean dari data distribusi tunggal Burhan Nurgiyantoro. Cara perhitungannya yaitu dengan menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh, lalu dibagi dengan jumlah subjek (keseluruhan siswa). Rumus yang digunakan yaitu:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Symbol rata-rata hitung (mean)

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor siswa

N = Jumlah siswa

Dengan menggunakan media wordwall maka dalam kegiatan evaluasi pembelajaran diperoleh latihan soal. Peneliti membedakan permainan dan jumlah soal yang diberikan pada setiap pertemuan untuk mengukur hasil pengerjaan siswa. Pada permainan pertama terdapat 15 butir soal, permainan kedua terdapat 9 butir soal, dan permainan ketiga hanya sebagai refleksi dalam pembelajaran karena permainan ini berlandaskan banyaknya skor, sehingga hanya membutuhkan ketetapan jawaban, kecepatan menjawab dan fokus yang tinggi.

Menurut Burhan Nurgiyantoro penentuan kategori nilai siswa dalam evaluasi pembelajaran teks prosedur dibagi menjadi empat bagian yakni, sangat baik, baik, cukup, kurang sebagaimana dipaparkan dalam table berikut:

**Tabel 2. Kategori Nilai Pembelajaran Teks Prosedur[10]**

Interval Presentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	D-A	
86-100	4	A	Sangat baik
76-85	3	B	Baik
56-74	2	C	Cukup
20-55	1	D	Kurang

Tabel diatas menunjukkan kategori nilai pembelajaran teks prosedur yang dikelompokkan menjadi empat kategori. Pertama, interval presentase tingkat penguasaan dengan skor 86-100 dapat dikatakan "Sangat baik" dengan nilai empat atau A. Yang kedua, interval presentase tingkat penguasaan dengan skor 76-85 dapat dikatakan mendapat nilai "Baik" dengan nilai tiga atau B. Ketiga, interval presentase tingkat penguasaan dengan skor 56-74 dapat dikatakan "Cukup" dengan nilai skala dua atau C. Keempat, interval presentase tingkat penguasaan dengan skor 20-55 dapat dikatakan "Kurang" dengan nilai skala yaitu satu atau D. dengan begitu, setiap skor yang didapatkan akan memiliki kategori masing-masing sesuai skor dan nilai yang diperoleh siswa.

Hasil data penilaian evaluasi pembelajaran

- a. Ragam kalimat teks prosedur dengan model permainan pengurutan grup

Berikut ini tabel skor dan penilaian data siswa melalui media wordwall pada model permainan pertama yang membahas mengenai ragam kalimat teks prosedur. Dalam permainan ini terdiri dari 15 soal. Peneliti memberikan nilai berdasarkan rumus menurut Sumaryanta.

**Tabel 3. Data Nilai Evaluasi Pembelajaran Pada Model Permainan Pengurutan Grup Materi Ragam Kalimat Teks Prosedur**

Kategori	Jumlah siswa
Sangat Baik	29
Cukup	1

**Jumlah Skor = 438**

$$\text{Rata-rata } X = \frac{\sum x}{N} = X = \frac{438}{30} = 14,6$$

**Jumlah Nilai = 2745**

$$X = \frac{2745}{30} = 91,5$$

Pada permainan ini, hasil data siswa menunjukkan skor tertinggi yaitu 15. Siswa yang mendapatkan skor sempurna (skor 15) sebanyak 25 siswa dari 30 siswa. Lalu, yang mendapatkan 13 berjumlah 4 siswa dan yang mendapatkan nilai terendah yaitu pada skor 11 berjumlah 1 orang. Dapat diketahui rata-rata nilai siswa pada skor yaitu 14,6 dan rata-rata nilai siswa yaitu 91,5. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk memahami teks prosedur bagian ragam kalimat teks prosedur yang telah dijelaskan oleh peneliti. Selain itu, dapat dibuktikan melalui pengkategorian nilai menurut Burhan Nurgiyantoro jika permainan ini termasuk dalam kategori pertama dengan nilai 86-100 dapat dikatakan sangat baik. Siswa juga sangat tertarik untuk melakukan evaluasi pembelajaran dengan model pengurutan grup ini, dan suasana kelas menjadi sangat menyenangkan.

- b. Struktur teks prosedur dengan model permainan Kartu lampu kilat.

**Tabel 4. Data Nilai Evaluasi Pembelajaran Pada Model Permainan Kartu Lampu Kilat Struktur Teks Prosedur**

Kategori	Jumlah siswa
Sangat Baik	29
Cukup	1

**Jumlah Skor = 438**

$$\text{Rata-rata } X = \frac{\sum x}{N} = X = \frac{438}{30} = 14,6$$

**Jumlah Nilai = 2745**

$$X = \frac{2745}{30} = 91,5$$

Pada permainan ini hasil data menunjukkan bahwa semua siswa dikelas VII mendapatkan hasil yang memuaskan karena semua siswa dapat menjawab dengan baik. Yang terdiri dari 9 soal, 30 siswa berhasil menyelesaikan permainan dengan baik, dan menjawab seluruh soal dengan benar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa menurut kategori nilai Burhan Nurgiyanto, termasuk dalam kategori pertama dengan nilai 86-100 dapat dikatakan "Sangat baik". hal ini dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan evaluasi yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, presentasi peneliti tentang struktur teks prosedur kepada siswa kelas VII dapat dianggap berhasil, karena siswa menerima hasil yang sangat baik.

- c. Kaidah kebahasaan Teks prosedur dengan model permainan Whack a-mole atau memukul tikus mondok.

**Tabel 5. Data Nilai Evaluasi Pembelajaran Pada Model Permainan *Whack a-Mole*(Memukul Tikus Mondok) Materi Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur**

Kategori	Jumlah siswa
Sangat Baik	11
Baik	2
Cukup	8
Kurang	8

Jumlah skor jawaban= **22937**

$$\text{Rata-rata } X = \frac{\sum x}{N} = \frac{22937}{29} = 790,9$$

**Jumlah nilai yang dibulatkan= 2296**

$$\text{Rata-rata } X = \frac{\sum x}{N} = \frac{2296}{29} = 79,17$$

Karena permainan ini membutuhkan konsentrasi dan fokus yang tinggi, siswa diharapkan dapat memahami dan menghafal kaidah kebahasaan yang terdapat dalam teks prosedur. Oleh karena itu, permainan ini hanya digunakan sebagai penguatan atau refleksi dari apa yang telah mereka pelajari tentang kaidah kebahasaan dalam materi teks prosedur. Hasil data siswa dalam permainan ini cukup memuaskan, jumlah siswa yang ikut bergabung dalam permainan ini yaitu 29 siswa karena 1 siswa tidak masuk dengan keterangan izin. Dalam permainan ini, rata-rata skor siswa yaitu 790,9 sedangkan rata-rata siswa dalam bentuk nilai yang dibulatkan yaitu 79,17. Skor tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 1666. Siswa mendapatkan skor lebih dari 1000 terdiri dari 8 siswa. Siswa yang mendapatkan skor terendah yaitu 113. Dapat disimpulkan bahwa permainan ini mempengaruhi motivasi belajar siswa menjadi lebih bersemangat belajar karena siswa harus berkompetisi untuk mendapatkan skor tertinggi. Hal ini dapat dikatakan nilai siswa baik karena menurut kategori penilaian Burhan Nurgiyantoro interval presentase tingkat penguasaan kategori

kedua dengan penilaian 76-85 dapat dikatakan “Baik” dengan nilai skala B atau 3.

### **Respon peserta didik terhadap media pembelajaran wordwall dalam teks prosedur.**

Wawancara dilaksanakan dengan siswa sebagai objek penelitian guru bahasa Indonesia kelas VII yang mendampingi selama proses penelitian. Wawancara ini dilakukan diluar jam pelajaran dengan mengajukan pertanyaan dalam bentuk deskriptif yang memerlukan jawaban rinci dari responden terkait media pembelajaran wordwall dan teks prosedur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu FR, seorang guru bahasa Indonesia, beliau mengungkapkan bahwa belum pernah menggunakan media *wordwall* dalam proses pembelajaran. Dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia, ibu FR hanya menerapkan tes lisan, sementara media lain yang digunakan adalah *Goggle Form*, *Kahoot*, dan *Quizziz*. Ibu FR mengatakan bahwa pengetahuannya mengenai media pembelajaran masih terbatas. Kondisi ini menjadi salah satu isu yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Peneliti memperkenalkan media *wordwall* dengan tujuan untuk mengenalkan media yang unik dan bervariasi, sehingga suasana kelas saat evaluasi pembelajaran dapat menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.

Sebagian pengajar di Mts Nurul Ulum menyatakan bahwa siswa masih sering menyalahgunakan *smartphone*. Oleh karena itu, sekolah menerapkan kebijakan pengumpulan *smartphone* sebelum pembelajaran dimulai, dan perangkat tersebut akan dikembalikan setelah pembelajaran selesai. Dengan cara ini, saat ada pelajaran yang memanfaatkan *smartphone*, siswa menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi. Hal ini terlihat pada siswa kelas VII yang sangat bersemangat saat melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan *smartphone* dengan media *wordwall*.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas VII, dapat disimpulkan bahwa mereka memiliki pemahaman yang baik mengenai pembelajaran materi teks prosedur, termasuk berbagai jenis kalimat, struktur dan kaidah kebahasaan yang terkait. Selain itu, siswa juga mampu membedakan antara teks prosedur dan teks laporan percobaan serta dapat mengenali perbedaan antara kalimat ajakan dan kalimat imperatif. Hal ini terlihat dari hasil data yang diperoleh setelah siswa mengikuti permainan yang berkaitan dengan materi teks prosedur. Beberapa siswa berpendapat bahwa penggunaan media *wordwall* dalam evaluasi pembelajaran terasa lebih seperti bermain game daripada belajar. Siswa kelas VII sangat antusias dengan penerapan media *wordwall* sebagai alat evaluasi, karena mereka menikmati mengerjakan soal-soal yang disusun dalam bentuk permainan. Setiap evaluasi pembelajaran selalu menampilkan fitur dan tema yang berbeda, serta dilengkapi dengan musik yang unik untuk setiap tema yang digunakan dalam soal-soal di *wordwall*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan media *wordwall* menjadi proses belajar lebih efektif dan menarik, serta menciptakan suasana belajar lebih efektif dan menarik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

### **SIMPULAN**

Pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran materi teks prosedur kelas VII di Mts Nurul Ulum Teja Barat memiliki dampak yang baik dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara bahwa siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dikelas. Selain itu, media *wordwall* memiliki model permainan yang beragam, tema yang menarik, musik untuk setiap tema yang berbeda, dan dapat diakses melalui ponsel sehingga membuat proses evaluasi pembelajaran lebih mudah. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa tampilan media *wordwall* memiliki

fitur yang baik sehingga menarik bagi siswa untuk belajar. Dengan demikian, pemanfaatan media wordwall untuk evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa dan membuat suasana kelas menjadi efektif dan menyenangkan.

Hasil belajar siswa dalam evaluasi pembelajaran teks prosedur menunjukkan hasil yang sangat baik. Terbukti dari nilai rata-rata ketiga model permainan yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut. Dalam permainan pertama, rata-rata nilai siswa 91,5 yang merupakan kategori "Sangat baik". Pada permainan kedua, rata-rata nilai siswa 100 juga termasuk dalam kategori "Sangat baik" dan pada permainan ketiga rata-rata nilai siswa 79,17 yang merupakan kategori "Baik". Peneliti hanya menggunakan permainan ketiga sebagai refleksi pembelajaran dan untuk membantu siswa mengingat kaidah kebahasaan yang ada dalam teks prosedur. Serta tidak menggunakan permainan ini sebagai dasar atau referensi untuk penilaian formatif dan sumatif.

### DAFTAR PUSTAKA

- H. Sukiyat, *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter*. 2020.
- Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. 2021.
- N. Kusainun and A. Kurniasih, "Problematika Pelajaran Daring di Kelas IV SD Negeri Mentel 1 Gunungkidul," *J. Prim. Educ.*, **2(1)** pp. 1-11, 2021.
- Idrus L, *Evaluasi dalam Pembelajaran, J. Manajemen Pendidikan Islam* **9(2)** pp. 922, 2019.
- Bachtiar, *Mendesain Penelitian Hukum*. 2016
- I. P. Suardipa, "Kajian Creative Thinking Matematis Dalam Inovasi Pembelajaran," *Purwadita J. Agama dan Budaya*, **3(2)** pp. 15-22, 2020.
- Nafia Wafiqni dan Fanny Mestyana Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1," *J. Pendidikan Dasar*, **1(1)** pp. 70, 2021
- Titik Harsiati, dkk., *Bahasa Indonesia*. 2017.
- Helaluddin dan Hengky Wijaya, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. 2019
- Sumaryanta, "Pedoman Penskoran," *J. Indonesia Digital Journal Of mathematics and Education*, **2(3)** pp. 182, 2015.
- Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. 2016.