

ANALISIS RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PEMANFAATAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN IPA DENGAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT

Dessy Ayu Aryati¹, Isnan Mualimah², Elga Araina³, Rahmadyah Kusuma Putri⁴ & Titin⁵

¹⁻⁴Universitas Palangka Raya, Indonesia

⁵SMPN 1 Palangka Raya, Indonesia

*Email: dessyayt@gmail.com

Diterima: 07 Nov 2025

Direvisi: 22 Nov 2025

Dipublikasi: 27 Nov 2025

Abstrak

This study examines students' responses to the use of Wordwall as an evaluation medium in learning about the human circulatory system through the Teams Games Tournament (TGT) model. Conducted with eighth-grade students at SMPN 1 Palangka Raya, this study aims to identify how digital game-based evaluation supports students' engagement and learning experience. This study uses a descriptive quantitative approach. Data were collected through a questionnaire response questionnaire. The data were analyzed using descriptive statistics, then interpreted qualitatively to provide a comprehensive picture. The results showed that students responded very positively as much as 82% to Wordwall, that it created a more enjoyable, less stressful, and more interactive atmosphere. The integration of Wordwall in TGT also promoted healthy competition and collaboration, encouraged active participation and increased students' confidence during assessment. Therefore, it can be concluded that the media used as an effective alternative that enhances students' assessment experience and supports the implementation of technology-enhanced learning in science education.

Keywords: Wordwall Media; Teams Games Tournament; Science Learning; Student Responses.

Abstrak

Studi ini mengkaji respons siswa terhadap penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi dalam pembelajaran sistem peredaran darah manusia melalui model Teams Games Tournament (TGT). Dilaksanakan dengan siswa kelas delapan di SMPN 1 Palangka Raya, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana evaluasi berbasis permainan digital mendukung keterlibatan dan pengalaman belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui kuesioner angket respon. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, kemudian diinterpretasikan secara kualitatif untuk memberikan gambaran komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merespons sangat positif sebanyak 82% terhadap Wordwall, bahwa hal itu menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, kurang menegangkan, dan lebih interaktif. Integrasi Wordwall dalam TGT juga mempromosikan kompetisi dan kolaborasi yang sehat, mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan kepercayaan diri siswa selama penilaian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan sebagai alternatif yang efektif yang meningkatkan pengalaman penilaian siswa dan mendukung penerapan pembelajaran yang ditingkatkan teknologi dalam pendidikan sains.

Kata kunci: Media Wordwall; Teams Games Tournament; Pembelajaran IPA; Respons siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagai modal utama pembangunan bangsa. Pada ranah pendidikan formal, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki kedudukan strategis karena

tidak hanya memberikan pengetahuan faktual tentang fenomena alam, tetapi juga melatih keterampilan berpikir ilmiah, pemecahan masalah, analisis, serta penyelidikan secara sistematis. IPA di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dirancang untuk membekali peserta didik dengan pemahaman konsep dasar

yang menjadi pondasi dalam mempelajari jenjang selanjutnya serta mengembangkan keterampilan proses sains. Melalui pembelajaran IPA, peserta didik diharapkan mampu memahami diri dan lingkungan sekitar, serta merespons perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21.

Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi karena penyajian pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, proses evaluasi masih didominasi oleh tes tertulis yang bersifat konvensional dan sering kali membuat peserta didik merasa tegang, bosan, atau bahkan takut terhadap kegiatan penilaian (Rahayu, 2021). Akibatnya, motivasi belajar peserta didik rendah, keaktifan kelas menurun, serta capaian hasil belajar tidak optimal.

Kondisi tersebut juga terlihat pada materi Sistem Peredaran Darah yang termasuk dalam materi esensial IPA SMP kelas VIII, namun kerap dianggap sulit oleh peserta didik. Pemahaman mengenai organ, fungsi, serta proses peredaran darah memerlukan visualisasi dan aktivitas belajar yang tidak monoton agar konsep yang bersifat abstrak dapat dengan mudah dipahami (Fitriani & Aziz, 2022). Apabila pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah dan evaluasi yang minim variasi, peserta didik cenderung kesulitan membangun konstruksi konsep tersebut.

Sejalan dengan perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan, guru memiliki peluang untuk melakukan inovasi pembelajaran dan evaluasi melalui pemanfaatan media berbasis TIK. Teknologi dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan minat peserta didik, serta memperbaiki kualitas asesmen

pembelajaran (Amalia & Suyadi, 2020). Salah satu media evaluasi digital yang menarik dan mudah digunakan adalah Wordwall.

Wordwall merupakan platform permainan edukatif yang menawarkan berbagai format kuis seperti multiple choice quiz, crossword, matching pairs, dan game show quiz yang mampu memicu kompetisi belajar dan memberi pengalaman evaluasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil evaluasi karena bentuknya menyerupai permainan edukatif (Sari et al., 2022). Wordwall juga memberikan skor otomatis dan dapat digunakan melalui perangkat apa pun sehingga lebih fleksibel dibandingkan evaluasi tertulis. Keunggulan lain dari Wordwall adalah akses yang fleksibel melalui perangkat digital, tampilan visual yang menarik, serta fitur skor instan yang memudahkan pendidik melakukan penilaian secara cepat.

Selain media evaluasi, strategi pembelajaran yang efektif juga harus mendukung terciptanya interaksi aktif antar peserta didik. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang banyak terbukti meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT menggabungkan kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang memacu peserta didik untuk berkompetisi secara sehat dalam memahami materi pelajaran (Lestari & Wibowo, 2021). Pembelajaran kooperatif TGT berlandaskan pada teori konstruktivisme, dimana peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan kerja sama sosial.

Model TGT memiliki beberapa kelebihan, seperti meningkatkan tanggung jawab individu dan kelompok, mengembangkan keterampilan sosial, serta mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Ketika diterapkan pada

pembelajaran IPA, peserta didik akan terdorong untuk aktif mengkonstruksi pemahaman konsep serta terlibat dalam pemecahan masalah secara kolaboratif. Dengan demikian, integrasi antara Wordwall sebagai media evaluasi dan model TGT sebagai pendekatan pembelajaran diyakini dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah motivasi belajar dan pemahaman konsep pada materi Sistem Peredaran Darah. Namun, penelitian yang mengkombinasikan kedua pendekatan ini khususnya pada materi Sistem Peredaran Darah masih terbatas dan belum banyak dilakukan pada konteks sekolah di Palangka Raya.

Lebih lanjut, penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk lebih siap menghadapi era digital. Evaluasi tidak lagi dipandang sebagai momen yang menegangkan, tetapi sebagai kegiatan eksplorasi dan permainan edukatif yang menyenangkan. Sehingga, peserta didik dapat mengerjakan kuis evaluasi secara lebih santai tanpa beban, namun tetap menunjukkan kemampuan kognitif yang sebenarnya.

SMPN 1 Palangka Raya, guru IPA mulai melakukan inovasi pembelajaran berbasis digital. Namun penerapan Wordwall sebagai media evaluasi dengan model TGT belum banyak dikaji secara sistematis dalam penelitian formal. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis lebih jauh bagaimana respon peserta didik terhadap pemanfaatan Wordwall pada pembelajaran IPA materi Sistem Peredaran Darah, sehingga dapat menjadi dasar pertimbangan bagi guru dan sekolah untuk mengembangkan metode evaluasi inovatif yang lebih efektif ke depannya.

Pemanfaatan media evaluasi berbasis teknologi informasi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran

yang berpusat pada peserta didik serta mendorong pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan asesmen formatif yang bermakna. Evaluasi tidak sekadar menjadi alat ukur hasil belajar, tetapi juga harus memberikan umpan balik yang cepat dan mendorong motivasi peserta didik untuk terus belajar.

Kombinasi Wordwall dalam model TGT akan menciptakan suasana evaluasi yang lebih kompetitif dan menyenangkan. Turnamen akademik menjadi lebih interaktif melalui kuis dalam Wordwall, dan peserta didik terdorong untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka untuk keberhasilan kelompok. Dengan demikian, pengintegrasian kedua pendekatan tersebut sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan interaktivitas, pemanfaatan teknologi, dan peningkatan kemampuan kolaboratif peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas Wordwall sebagai media evaluasi yang interaktif serta keberhasilan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada berbagai mata pelajaran. Febriani dan Pratiwi (2021) menemukan bahwa Wordwall meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah guru dalam evaluasi berbasis digital pada pembelajaran IPA. Penelitian lain oleh Ananda dan Fadhilah (2022) memperkuat temuan tersebut dengan menyatakan bahwa Wordwall lebih efektif meningkatkan fokus dan antusiasme dibandingkan media kuis digital lainnya. Ini menunjukkan bahwa Wordwall memiliki potensi besar sebagai media evaluasi yang mendukung pembelajaran aktif dan bermakna.

Selain aspek media digital, model pembelajaran kooperatif juga menjadi faktor penting dalam memperkuat efektivitas proses

evaluasi. Model Teams Games Tournament (TGT) telah terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman konsep siswa. Yuliana dan Rahmawati (2020) menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah. Sementara itu, Suryani dan Hidayat (2023) menegaskan bahwa TGT dapat meningkatkan interaksi, kerja sama, dan rasa percaya diri peserta didik. Integrasi antara Wordwall dan TGT dengan demikian dapat memperkuat baik aspek kognitif maupun afektif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, telaah literatur menunjukkan adanya kekosongan riset yang memperkuat urgensi pelaksanaan penelitian ini. Pertama, penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan Wordwall dalam model TGT pada pembelajaran IPA masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian hanya memanfaatkan Wordwall sebagai media evaluasi mandiri dalam bentuk kuis individual tanpa mengkombinasikannya dengan turnamen berbasis kelompok yang menjadi karakteristik utama TGT. Kedua, kajian mengenai penggunaan media dan model pembelajaran inovatif pada materi Sistem Peredaran Darah masih minim, sedangkan materi ini merupakan bagian esensial dalam kurikulum IPA SMP dan mengandung konsep abstrak yang menuntut strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Ketiga, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan Wordwall dalam model TGT pada konteks sekolah di Palangka Raya, khususnya di SMPN 1 Palangka Raya, meskipun sekolah ini sedang mendorong penerapan teknologi dalam pembelajaran namun masih menghadapi keterbatasan inovasi dalam pelaksanaan evaluasi.

Selain itu, hasil observasi awal pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Palangka Raya memperlihatkan rendahnya antusiasme dalam

mengikuti evaluasi tertulis. Peserta didik menunjukkan kecenderungan rasa takut salah saat mengerjakan tes sehingga menghambat mereka untuk menunjukkan kemampuan kognitif secara optimal. Motivasi belajar pada materi Sistem Peredaran Darah juga masih tergolong rendah dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan mampu membangun kepercayaan diri peserta didik. Kondisi tersebut memperkuat kebutuhan akan inovasi evaluasi pembelajaran yang tidak hanya mengukur pencapaian akademik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Studi awal dalam penelitian ini, yang menggunakan desain quasi-eksperimental dengan kelompok kontrol pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Palangka Raya, menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA. Nilai signifikansi $p = 0,004 (< 0,05)$ membuktikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan Wordwall (rerata 82,3) dan kelas yang menggunakan tes tradisional (rerata 67,6). Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik, adaptif, dan kompetitif sehingga mendorong.

Namun, penelitian tersebut masih diperlukan kajian lanjutan mengenai bagaimana peserta didik merespons penggunaan Wordwall dalam model TGT, khususnya pada konteks SMPN 1 Palangka Raya yang sedang mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi namun belum banyak menerapkan media digital pada kegiatan evaluasi. Kekosongan penelitian terkait integrasi Wordwall dan model TGT pada materi Sistem Peredaran Darah menjadi dasar urgensi penelitian ini. Selain itu, observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias mengikuti evaluasi tertulis dan merasa

takut salah, sehingga tidak dapat menunjukkan kemampuan kognitif secara optimal.

Oleh karena itu, penelitian lanjutan ini penting dilakukan untuk menganalisis respon peserta didik terhadap pemanfaatan Wordwall dalam evaluasi pembelajaran materi IPA Sistem Peredaran Darah menggunakan model TGT. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan metode evaluasi inovatif yang mendukung Kurikulum Merdeka, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan kondisi dan kesenjangan riset tersebut, penelitian ini memiliki urgensi yang kuat baik secara teoritis maupun praktis. Secara praktis, penelitian ini berupaya menyediakan alternatif evaluasi yang lebih interaktif, kompetitif, dan memotivasi melalui pemanfaatan Wordwall dalam model TGT untuk membantu peserta didik memahami konsep Sistem Peredaran Darah dengan lebih baik serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur yang berkaitan dengan integrasi media digital dalam pembelajaran kooperatif, khususnya dalam ranah asesmen berbasis teknologi. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis respon peserta didik terhadap pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA materi Sistem Peredaran Darah menggunakan model TGT pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Palangka Raya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis respon peserta didik terhadap pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi

dalam pembelajaran IPA materi Sistem Peredaran Darah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran persepsi peserta didik secara sistematis serta penyajian data dalam bentuk angka untuk menggambarkan kecenderungan respon.

Instrumen survei digunakan untuk mengukur respon peserta didik pada empat aspek utama, yaitu aspek tampilan media, aspek kemudahan penggunaan, aspek motivasi belajar, dan aspek kebermanfaatan terhadap pemahaman materi. Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif survei dengan metode kuesioner tertutup berbasis skala Likert.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 1 Palangka Raya pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik total sampling, karena seluruh peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran dengan Wordwall dan model TGT dijadikan responden penelitian. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 19 peserta didik, dikarenakan 6 peserta didik lainnya dispensasi.

Kriteria partisipan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran IPA materi Sistem Peredaran Darah.
2. Menggunakan Wordwall sebagai media evaluasi berbasis turnamen (TGT).
3. Mengisi kuesioner secara lengkap dan sesuai dengan petunjuk.

Instrumen yang digunakan berupa angket respon peserta didik dengan skala Likert 4 poin (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Instrumen dikembangkan berdasarkan teori penerimaan teknologi dan motivasi belajar, serta telah melalui uji validitas isi (expert judgment) oleh dua dosen pendidikan

IPA dan satu guru IPA untuk memastikan kesesuaian indikator dengan konstruk yang diukur. Instrumen survei digunakan untuk mengukur respon peserta didik pada empat aspek utama, yaitu aspek tampilan media, aspek kemudahan penggunaan, aspek motivasi belajar, dan aspek kebermanfaatan terhadap pemahaman materi.

Data dikumpulkan melalui kuesioner setelah peserta didik menyelesaikan evaluasi berbasis Wordwall dalam bentuk game turnamen pada model TGT. Pengisian angket dilakukan secara *online* menggunakan Google Form untuk mempermudah tabulasi data serta meminimalkan kesalahan input.

Tahapan pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran IPA materi Sistem Peredaran Darah.
2. Kegiatan evaluasi berbasis Wordwall dengan pendekatan TGT.
3. Pengisian angket respon oleh seluruh peserta didik.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui langkah-langkah berikut:

1. Menghitung skor tiap responden berdasarkan bobot Likert: Sangat Setuju (SS) = 4, Setuju (S) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1
2. Menghitung persentase respon tiap indikator dengan rumus:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

3. Menafsirkan persentase menggunakan kriteria respon peserta didik:

Tabel 1. Kriteria Ketercapaian

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Positif
61-80%	Positif
41-60%	Cukup Positif
21-40%	Kurang Positif
0-20%	Tidak Positif

Hasil analisis kemudian diinterpretasikan secara kualitatif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai kecenderungan respon peserta didik dan implikasinya terhadap penerapan media Wordwall dalam model TGT pada pembelajaran IPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis respon peserta didik ini merupakan bagian lanjutan dari penelitian sebelumnya yang menguji efektivitas platform media digital interaktif Wordwall dalam meningkatkan pemahaman konsep sistem peredaran darah manusia pada siswa kelas VIII SMPN 1 Palangka Raya. Penelitian awal menggunakan pendekatan quasi-eksperimental dengan desain *posttest-only control group*. Kelas VIII-3 bertindak sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan Wordwall, sedangkan kelas VIII-4 sebagai kelompok kontrol yang menggunakan penilaian tradisional.

Hasil uji bantuan *independen sampel t-test* dengan SPSS menunjukkan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata kelompok eksperimen adalah 82,3, sedangkan kelompok kontrol hanya 67,6. Hasil ini membuktikan bahwa Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar sains, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi.

Sejalan dengan temuan tersebut, respon peserta analisis didik dalam studi lanjutan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peserta didik menilai pengalaman mereka menggunakan Wordwall sebagai media evaluasi. Data respon diperoleh dari 19 peserta pendidikan yang mengikuti evaluasi dengan Wordwall pada materi sistem peredaran darah yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

Nama	Total Skor	Persentase	Kategori
Maulida Nur IS.	61	76%	Positif
Nia Astina Ramadhani	60	75%	Positif
Mutiara Dewi	60	75%	Positif
Raphael Marvel Donvellino	60	75%	Positif
Angel Crisvina P.	60	75%	Positif
Pika Pitriani	56	70%	Positif
Nazwa Putri Adila	60	75%	Positif
Risky Ahmadi	60	75%	Positif
Sherine Josefany	58	73%	Positif
Fregi Sanjaya	78	98%	Sangat Positif
Fajar Saputra S.	72	90%	Sangat Positif
Kamalasari	80	100%	Sangat Positif
Muhamad Reyhan	72	90%	Sangat Positif
Wisnu Pratama	67	84%	Sangat Positif
Prisil Dian Marcia	71	89%	Sangat Positif
Natasyafira	73	91%	Sangat Positif
Muhammad Abil	62	78%	Positif
Muhamad Nakif A.	63	79%	Positif
Yui Helmahara	69	86%	Sangat Positif
Total Rata-rata		82%	Sangat Positif

Hasil analisis terhadap 20 butir pernyataan mengenai respon peserta didik terhadap pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi pada materi sistem peredaran darah menunjukkan bahwa keseluruhan respon berada pada kategori sangat positif. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall dinilai mampu mendukung proses evaluasi pembelajaran dengan baik.

Pada aspek kemudahan penggunaan, peserta didik memberikan persepsi positif terhadap kemudahan akses, kejelasan tampilan, serta operasional media. Wordwall yang dirancang dengan antarmuka sederhana menjadikan peserta didik dapat menggunakan media tersebut secara mandiri tanpa memerlukan arahan yang berlebihan dari guru. Kondisi ini berimplikasi pada meningkatnya efisiensi dalam pelaksanaan evaluasi berbasis digital.

Aspek kemenarikan media memperoleh respon sangat tinggi. Peserta didik menilai bahwa tampilan grafis, animasi, serta variasi bentuk permainan seperti kuis interaktif dan teka-teki memberikan pengalaman evaluasi yang tidak monoton. Unsur interaktif yang dihadirkan Wordwall menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan serta mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik ketika mengikuti penilaian.

Dari segi motivasi belajar, mayoritas peserta didik menyatakan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi dalam mengikuti evaluasi. Lingkungan evaluasi yang kompetitif dan adaptif terhadap permainan mendorong peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik pada jenjang SMP yang cenderung menyukai aktivitas yang bersifat tantangan dan permainan.

Pada aspek pemahaman materi, peserta didik merasa terbantu dalam mengingat dan memahami kembali konsep sistem peredaran darah melalui soal-soal yang disajikan dalam Wordwall. Umpan balik otomatis pada setiap jawaban yang diberikan peserta didik memfasilitasi terjadinya *assessment for learning*, yaitu evaluasi yang sekaligus berfungsi sebagai sarana belajar. Dengan demikian, Wordwall berperan dalam meningkatkan keakuratan peserta didik dalam memahami konsep.

Aspek efektivitas pembelajaran menunjukkan bahwa Wordwall dipandang mampu meningkatkan kualitas evaluasi melalui kemudahan penyajian skor secara langsung dan akurat. Guru memperoleh manfaat berupa percepatan proses penilaian dan pengolahan data hasil belajar. Media ini juga dinilai mendukung keterlibatan peserta didik secara aktif, sehingga hasil evaluasi lebih merepresentasikan kemampuan aktual peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, pemanfaatan Wordwall terbukti memberikan dampak positif terhadap proses evaluasi pembelajaran IPA. Media evaluasi berbasis teknologi interaktif seperti Wordwall dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Wordwall berkontribusi positif terhadap pengalaman belajar peserta didik dalam melaksanakan evaluasi materi sistem peredaran darah manusia. Hal tersebut tercermin dari tingginya tingkat kepuasan dan motivasi peserta didik dalam menyelesaikan evaluasi berbasis permainan edukatif.

Temuan ini secara langsung mendukung hasil penelitian kuasi-eksperimental sebelumnya yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan Wordwall dan kelas kontrol yang menggunakan tes tradisional. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 82,3, sedangkan kontrol hanya 67,6, dengan nilai sig. $0,004 < 0,05$, menunjukkan efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara teoritis, temuan penelitian ini sejalan dengan teori gamifikasi yang dikemukakan oleh Indrajit (2022) yang menekankan bahwa penerapan elemen tantangan, sistem penghargaan, dan umpan balik secara simultan dapat meningkatkan motivasi intrinsik serta keterlibatan peserta didik. Selain itu, teori gamifikasi yang dikembangkan oleh Tri Murni et al., (2024) menekankan bahwa keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada desain permainan yang menarik, tetapi juga pada adaptasi konteks budaya, visual yang memadai, serta integrasi kompetisi dan kolaborasi antar siswa. Tidak hanya itu, teori multimodal learning (Dinihari et al., 2025) mendukung temuan ini dengan menegaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan interaksi digital memperkuat pemahaman kognitif dan afektif, sehingga memperluas dimensi pembelajaran dibandingkan metode tradisional.

Temuan penelitian ini juga selaras dengan beberapa studi empiris. Sijabat (2025) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman materi siswa di SMP, terutama melalui penggunaan feedback instan dan aktivitas interaktif. Persamaan dengan penelitian ini terlihat pada peningkatan motivasi dan keterlibatan, namun penelitian Sijabat tidak menerapkan elemen kolaboratif atau kompetisi terstruktur seperti model TGT yang digunakan

dalam penelitian ini. Agustina (2024) menemukan bahwa media digital interaktif memfasilitasi kemudahan akses dan partisipasi siswa, serta meningkatkan hasil belajar kognitif. Persamaan terletak pada manfaat kemudahan penggunaan dan daya tarik visual media, sedangkan perbedaannya, penelitian Agustina belum mengintegrasikan gamifikasi atau model TGT sehingga efek kompetitif dan kolaboratif kurang terlihat.

Azhari (2025) menegaskan bahwa variasi permainan dan umpan balik real-time efektif meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi fokus penelitian tersebut lebih pada motivasi individual, berbeda dengan penelitian ini yang menekankan kolaborasi akademik melalui TGT. Sementara itu, Utami et al. (2023) menunjukkan bahwa kuis interaktif, leaderboard, dan feedback instan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar. Persamaannya terletak pada peran elemen interaktif dan feedback instan dalam meningkatkan keterlibatan, sedangkan penelitian ini menambahkan integrasi multimodal learning (teks, gambar, interaksi) serta penyesuaian konteks budaya Indonesia, sehingga pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih komprehensif dan kontekstual.

Secara kritis, perbandingan ini menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan teori dan penelitian sebelumnya mengenai motivasi dan keterlibatan melalui gamifikasi, tetapi juga memberikan kontribusi tambahan dengan menekankan kolaborasi akademik, kompetisi sehat, dan adaptasi multimodal dalam konteks lokal. Dengan demikian, integrasi Wordwall dengan model TGT menyediakan inovasi pembelajaran yang lebih holistik dibandingkan studi sebelumnya yang cenderung fokus pada motivasi individual atau aspek kognitif semata.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa Wordwall dapat dijadikan strategi inovatif

untuk meningkatkan kualitas evaluasi dan pembelajaran IPA yang kompleks. Media ini memungkinkan guru merancang evaluasi yang interaktif, kompetitif, dan kolaboratif, sekaligus mendukung penerapan *assessment for learning* dan *multimodal learning*. Temuan ini memberikan bukti empiris tambahan bahwa integrasi gamifikasi dan interaktivitas digital dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman konsep, serta efektivitas pembelajaran, sehingga relevan untuk pengembangan metode evaluasi dan strategi pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA materi Sistem Peredaran Darah melalui model Teams Games Tournament (TGT) mampu memberikan pengalaman penilaian yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi peserta didik. Media ini terbukti mendukung terciptanya suasana evaluasi yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong motivasi dan kesiapan mereka dalam mengikuti proses penilaian. Respon peserta didik yang berada pada kategori sangat positif menunjukkan bahwa Wordwall relevan dan sesuai digunakan sebagai media evaluasi digital yang mendukung kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media digital interaktif berkontribusi terhadap peningkatan kualitas evaluasi dan pembelajaran IPA. Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan alternatif media evaluasi inovatif dalam pembelajaran sekolah menengah, khususnya dalam mendorong pembelajaran yang adaptif, aktif, dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, R. (2024). *Pengaruh media digital interaktif terhadap hasil belajar IPA di*

- SMP. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 13(2), 145–158.
- Amalia, R., & Suyadi. (2020). Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8 (4), 512–520.
- Ananda, R., & Fadhillah, M. (2022). Perbandingan penggunaan Wordwall dan Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa SMP. *Jurnal Biosfer*, 12(1), 24–33.
- Azhari, F. (2025). Efektivitas media evaluasi berbasis gamifikasi pada pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 32–45.
- Dinihari, D., Rafli, A., & Boeriswati, D. (2025). Pembelajaran multimodal: Teori dan implementasi dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 18(1), 55–68.
- Fitriani, A., & Aziz, A. (2022). Analisis kesulitan belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia. *Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 7 (1), 45–52.
- Indrajit, R. E. (2022). *Gamification in education: Strategi meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik*. Media Akademi.
- Lestari, D., & Wibowo, A. (2021). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9 (2), 134–142.
- Rahayu, N. (2021). Pengaruh model evaluasi konvensional terhadap kecemasan belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21 (3), 224–233.
- Sari, R., Indriani, L., & Nurjanah, S. (2022). Pemanfaatan platform Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar IPA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9 (2), 88–96.
- Sijabat, D. (2025). Pengaruh media interaktif berbasis permainan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3), 201–215.
- Suryani, N., Utami, Y., & Novitasari, D. (2023). Implementasi Wordwall untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–56.
- Tri Murni, T., Pratana, V., & Indrajit, R. E. (2024). *Gamification in education: Belajar melalui permainan*. Media Akademi.
- Utami, D. D., Aprilya, H. B., Zulfa, I. R., Reva, I., & Rahmawati, I. D. (2023). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPA di SMP: Studi kuasi-eksperimental. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(4), 112–128.
- Yuliana, S., & Rahmawati, R. (2020). Efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 145–153.