

**PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP MEDIA *WORDWALL*
SEBAGAI APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN IPA
KELAS VIII DI SMP NEGERI 26 MAKASSAR**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2025**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **MISTAHUL JANNAH, NIM 105311104918** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 503 TAHUN 1447 H/2025 M, Tanggal 8 Agustus 2025, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 11 agustus 2025.

Makassar, 18 shafar 1447
12 Agustus 2025 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd. Rachman Mardia, ST, MT, IPU (.....)
2. Ketua : Dr. H. Baharullah, M.Pd (.....)
3. Sekretaris : Dr. Andi Husniati, M.Pd (.....)
4. Pengaji :
 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd (.....)
 2. Akram, S.Pd.,M.Pd (.....)
 3. Nasir, S.Pd.,M.Pd (.....)
 4. Firdaus, S.Pd.,M.Pd (.....)

Disahkan Oleh:

Dekan FKM Universitas Muhammadiyah Makassar





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media wordwall sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 26 Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : MISTAHUL JANNAH

Stambuk : 105311104918

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

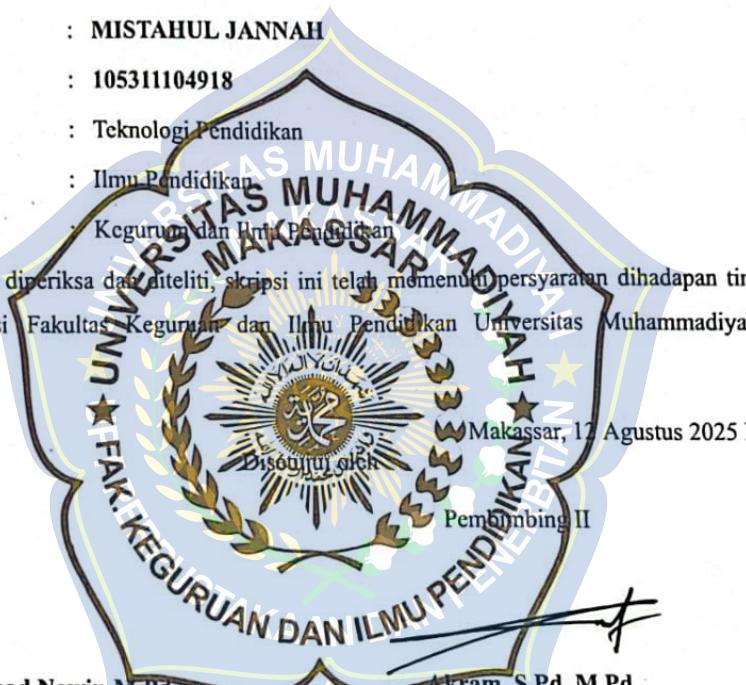
Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim pengaji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Pembimbing I

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Pembimbing II

Akram, S.Pd.,M.Pd



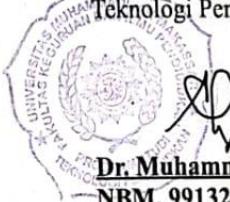
Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Dr. H. Baharuddin, M. Pd
NBM. 779170

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mistahul Jannah

NIM : 105311104918

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Persepsi Guru dan Siswa terhadap Media *Wordwall* sebagai Aplikasi Pembelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 26 Makassar.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2025

Yang membuat Pernyataan

Mistahul Jannah

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mistahul Jannah

NIM : 105311104918

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan skripsi sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan
3. Pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
4. Saya tidak akan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
5. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2 dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2025

Yang membuat Pernyataan

Mistahul Jannah

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

“Setetes keringat orang tuaku yang keluar ada seribu langkahku untuk maju”.



Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku, atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Mistahul Jannah. 2025. “Persepsi Guru dan Siswa terhadap Media *Wordwall* sebagai Aplikasi Pembelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 26 Makassar.” Skripsi. Prodi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Muhammad Nawir dan Akram.

Penelitian ini bertujuan mendalami persepsi dan pengalaman guru serta siswa mengenai penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi IPA kelas VIII di SMP Negeri 26 Makassar selama satu bulan mulai 14 Maret 2025. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dari satu guru dan delapan siswa dengan latar belakang berbeda. Analisis data dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahap dan keabsahan data dijaga dengan teknik triangulasi, member check, dan audit trail.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 26 Makassar memberikan dampak positif, terutama dalam meningkatkan interaktivitas dan motivasi siswa. Guru dan siswa menilai bahwa media ini membuat proses evaluasi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta membantu memahami materi dengan lebih baik melalui fitur gamifikasi dan umpan balik otomatis. Meskipun demikian, tantangan teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat menjadi hambatan utama.

Kata Kunci: *Wordwall, Media Evaluasi, Persepsi Guru dan Siswa*

KATA PENGANTAR

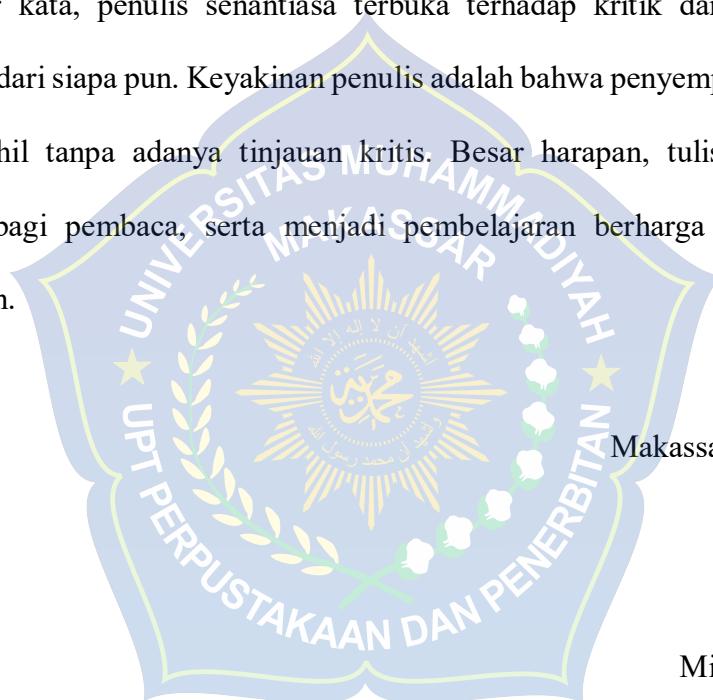
Dengan menyebut nama Allah Swt., penulis memanjatkan puji syukur atas segala nikmat, rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya yang telah mengantarkan penyelesaian skripsi ini pada waktunya. Salam dan selawat senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., sosok yang membawa perubahan dari zaman kebodohan menuju era yang lebih tercerahkan. Berbekal nikmat kesehatan yang dilimpahkan, skripsi berjudul “Persepsi Guru dan Siswa terhadap Media *Wordwall* sebagai Aplikasi Pembelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 26 Makassar” ini berhasil dirampungkan dengan sempurna.

Meskipun kesempurnaan adalah dambaan setiap insan yang berkarya, realitanya ia tak selalu mudah diraih, seperti bayangan yang sulit disentuh atau keindahan pelangi yang sirna di dekat. Penulis telah mendedikasikan segala kemampuan dalam keterbatasan, demi menghasilkan karya terbaik yang bisa dipersembahkan. Dalam upaya merampungkan tulisan ini agar bermanfaat bagi pendidikan, khususnya di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, penulis telah mengerahkan segenap kemampuan. Motivasi dari berbagai pihak turut berperan penting. Tak lupa, penghargaan tertinggi penulis sampaikan kepada kedua orang tua, Amiruddin dan Misrida, yang tak henti berjuang, mendoakan, membesarkan, mendidik, dan membiayai perjalanan studi penulis.

Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., Pembimbing I, dan Akram, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan serta arahan berharga sejak awal

penyusunan skripsi hingga selesai. Tak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar; Dr. H. Baharullah, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; dan Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Pendidikan, serta seluruh staf pegawai, dosen, dan teman di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknologi Pendidikan.

Akhir kata, penulis senantiasa terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun dari siapa pun. Keyakinan penulis adalah bahwa penyempurnaan suatu karya mustahil tanpa adanya tinjauan kritis. Besar harapan, tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, serta menjadi pembelajaran berharga bagi penulis pribadi. Amin.



Makassar, Juli 2025

Mistahul Jannah

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------------------------|
| PERSETUJUAN PENGESAHAN | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN PENGESAHAN | Error! Bookmark not defined. |
| SURAT PERNYATAAN | ii |
| SURAT PERJANJIAN | v |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 4 |
| C. Tujuan Penelitian | 5 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 5 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 7 |
| A. Kajian konsep | 7 |
| 1. Persepsi Guru..... | 7 |
| 2. Persepsi Siswa | 8 |
| 3. Media pembelajaran..... | 10 |
| 4. Media <i>Wordwall</i> | 11 |
| 5. Pembelajaran IPA..... | 17 |
| B. Kerangka Pikir | 20 |
| C. Penelitian Relevan | 22 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 26 |
| A. Jenis dan Desain Penelitian..... | 26 |
| B. Lokaai dan Waktu Penelitian..... | 26 |
| C. Informan Penelitian..... | 27 |
| D. Instrumen Penelitian | 28 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 30 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 32 |
| G. Teknik Keabsahan Data | 33 |

| | |
|---|----|
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 36 |
| A. Hasil Penelitian..... | 36 |
| B. Pembahasan | 47 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... | 53 |
| A. Simpulan | 53 |
| B. Saran | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA | 55 |

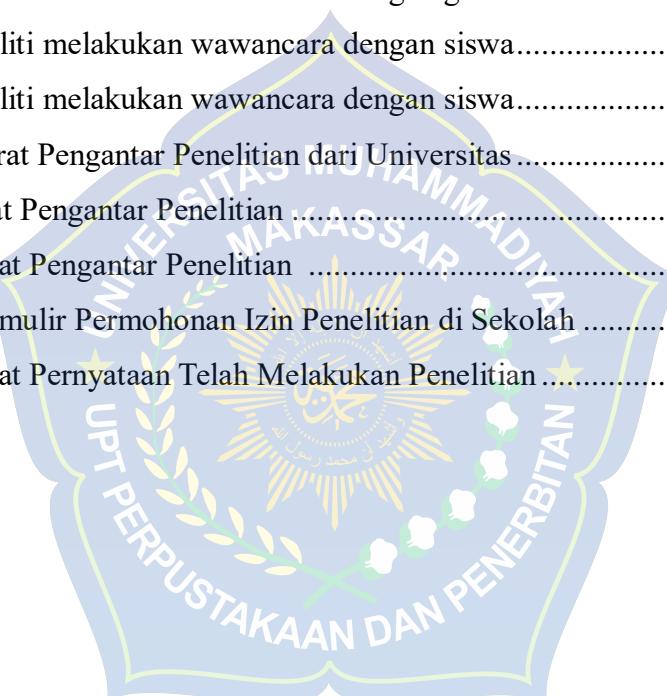
LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1 Observasi Penggunaan Media Wordwall | 64 |
| Gambar 2 Observasi Penggunaan Media Wordwall | 64 |
| Gambar 3 Guru mengamati interaksi | 65 |
| Gambar 4 Peneliti membimbing siswa | 65 |
| Gambar 5 Peneliti membimbing siswa | 66 |
| Gambar 6 Guru membimbing siswa | 66 |
| Gambar 7 Peneliti melakukan wawancara dengan guru | 67 |
| Gambar 8 Peneliti melakukan wawancara dengan siswa..... | 67 |
| Gambar 9 Peneliti melakukan wawancara dengan siswa..... | 68 |
| Gambar 10 Surat Pengantar Penelitian dari Universitas | 70 |
| Gambar 11 Surat Pengantar Penelitian | 71 |
| Gambar 12 Surat Pengantar Penelitian | 72 |
| Gambar 13 Formulir Permohonan Izin Penelitian di Sekolah | 73 |
| Gambar 14 Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian | 74 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam Islam, pentingnya pendidikan ditegaskan dalam Al-Qur'an, seperti dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11:

فَإِنْ شَرُّوْا أَنْشَرُوا قَبْلَ وَإِذَا ۝ لَكُمْ أَلَّهُ يَعْلَمْ فَأَفْسَحُوا لَكُمْ قَبْلَ إِذَا أَمْنَوْا أَلَّذِينَ يَأْتِيْهَا
خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ ۝ دَرَجَتِ الْعِلْمِ أُوْتُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ ءَامْنَوْا أَلَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ

Arab-Latin: Yā ayyuhallāzīnā āmanū iżā qīla lakum tafassahū fil-majālisī fafsaħahū yafsaħillāhu lakum, wa iżā qīlansyuzū fansyuzū yarfa'illāhullāzīnā āmanū mingkum wallāzīnā үtul-'ilma darajāt, wallāhu bimā ta'malūna khabīr

Terjemahan:

"Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Ayat ini menunjukkan bahwa ilmu memiliki peran penting dalam meningkatkan derajat manusia, sehingga proses pembelajaran harus dilakukan dengan metode yang efektif dan inovatif. Selain itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia

yang beriman, bertakwa, serta berilmu pengetahuan. Sejalan dengan perkembangan zaman, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari dunia pendidikan. Pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam evaluasi pembelajaran menjadi hal yang perlu dikembangkan agar selaras dengan tuntutan zaman dan kebutuhan siswa.

Meskipun kebijakan sudah mengarah pada digitalisasi pembelajaran, di lapangan masih ditemukan tantangan dalam penerapannya, terutama dalam evaluasi pembelajaran. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan adalah menciptakan metode evaluasi yang tidak hanya mengukur pemahaman siswa tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam proses belajar. Metode evaluasi konvensional seperti tes tertulis dan soal pilihan ganda dalam bentuk cetak masih banyak digunakan, namun sering kali dianggap membosankan dan kurang interaktif oleh siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses evaluasi, yang berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar mereka.

Harapan dari penelitian ini adalah menemukan metode evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan *Wordwall*, sebuah platform digital interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis, latihan, dan permainan edukatif sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), pemahaman konsep yang bersifat abstrak sering kali menjadi tantangan bagi siswa, terutama jika metode pembelajaran dan evaluasi yang digunakan tidak cukup menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam evaluasi pembelajaran agar lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal, siswa kelas VIII sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang abstrak. Kurangnya interaksi dalam evaluasi pembelajaran membuat mereka cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengerjakan soal. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta hasil belajar yang tidak optimal.

Salah satu media digital yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam evaluasi pembelajaran adalah *Wordwall*, sebuah platform berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, kuis interaktif, dan aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Penggunaan *Wordwall* dalam evaluasi diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Dhiya, dkk (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital sebagai media interaktif dalam pembelajaran berpotensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Penggunaan media digital yang optimal, seperti permainan edukatif,

video animasi, dan aplikasi interaktif, dapat memotivasi siswa dengan cara menumbuhkan kesadaran akan pentingnya belajar dan mempersiapkan masa depan mereka. Selain itu, faktor eksternal seperti pengaruh orang lain dan lingkungan sekitar juga turut memengaruhi psikologi dan motivasi siswa dalam proses belajar. Demikian pula, penelitian yang dilakukan oleh Carolina (2022) bahwa penggunaan teknologi augmentasi realitas (AR) sebagai media pembelajaran interaktif 3D terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa digital native. Penerapan AR membantu membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu mengatasi permasalahan motivasi rendah dan meningkatkan antusiasme serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji **“Persepsi Guru dan Siswa terhadap Media *Wordwall* sebagai Aplikasi Pembelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 26 Makassar”**. Dengan memahami bagaimana guru dan siswa menilai efektivitas *Wordwall*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi sekolah dan pendidik dalam mengembangkan strategi evaluasi berbasis teknologi yang lebih menarik dan efektif.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana persepsi Guru terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi siswa kelas VIII pada mata Pelajaran IPA di SMPN 26 Makassar?
2. Bagaimana persepsi Siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi siswa kelas VIII pada mata Pelajaran IPA di SMPN 26 Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui persepsi Guru terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi siswa kelas VIII pada mata Pelajaran IPA di SMPN 26 Makassar.
2. Untuk mengetahui persepsi Siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi siswa kelas VIII pada mata Pelajaran IPA di SMPN 26 Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis: Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi Siswa
Manfaat integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran bagi siswa tidak hanya meningkatkan efektivitas penilaian, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan penting bagi siswa.
 - b. Bagi Guru
Manfaat teknologi bagi guru dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas penilaian, tetapi juga mendukung pengembangan profesionalisme guru dalam era digital.

c. Bagi Sekolah

Mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses evaluasi, dan juga mendukung pengembangan profesional guru dalam peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Manfaat bagi peneliti

Manfaat penggunaan teknologi untuk evaluasi pembelajaran bagi peneliti tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses evaluasi, tetapi juga memperkaya kualitas penelitian yang dilakukan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian konsep

1. Persepsi Guru

Persepsi merupakan proses kognitif yang melibatkan penerimaan, interpretasi, dan pemaknaan terhadap suatu stimulus (Gibson, 1997, seperti dikutip dalam Kurniawati & Nafisah, 2022). Dalam konteks pendidikan, persepsi guru merujuk pada bagaimana guru menilai, memahami, dan memberikan respons terhadap suatu fenomena atau alat pembelajaran.

Teori Persepsi (Bruner, 1957, seperti dikutip dalam Wiki, dkk., 2025) menjelaskan bahwa persepsi seseorang terhadap suatu objek dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, serta konteks sosial dan budaya. Dalam hal ini, persepsi guru terhadap *Wordwall* bergantung pada pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi pendidikan. Guru dapat menggunakan *Wordwall* untuk membuat kuis, tes singkat, atau aktivitas interaktif guna mengukur pemahaman siswa. Persepsi guru terhadap *Wordwall* dapat menjadi penentu keberhasilan implementasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran.

Beberapa prinsip dasar tentang persepsi yang penting bagi pendidik meliputi:

- a. Relativitas Persepsi: Persepsi bersifat subjektif dan dapat bervariasi antar individu. Hal ini berarti bahwa dua siswa dapat melihat dan menafsirkan situasi yang sama dengan cara yang berbeda berdasarkan latar belakang, pengalaman, dan nilai-nilai pribadi mereka.

- b. Selektivitas: Siswa cenderung memperhatikan informasi yang sesuai dengan minat atau kebutuhan mereka. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyajikan materi pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa agar mereka lebih terlibat.
- c. Tatanan: Penyampaian informasi harus terstruktur dengan baik agar siswa dapat memahami dan mengorganisasikan informasi secara efektif. Penggunaan metode pengajaran yang bervariasi dapat membantu menciptakan tatanan yang jelas dalam proses belajar.
- d. Pengaruh Harapan dan Kesiapan: Harapan siswa dan kesiapan mereka untuk menerima informasi akan mempengaruhi bagaimana mereka menafsirkan pesan yang diterima. Misalnya, siswa yang memiliki harapan tinggi terhadap keberhasilan belajar cenderung lebih terbuka terhadap informasi baru.

2. Persepsi Siswa

Persepsi adalah proses di mana seseorang menerima, memahami, dan menafsirkan informasi yang diterima dari lingkungannya (Komariyah & Farhan, 2020). Persepsi adalah proses kognitif yang melibatkan pengamatan, penilaian, dan interpretasi terhadap informasi yang diterima melalui panca indera. Dalam konteks pendidikan, persepsi siswa merujuk pada cara siswa memahami, menafsirkan, dan merespons informasi yang disampaikan oleh guru atau lingkungan belajar mereka. Menurut Musdhalifa & Syaifudin (2023) persepsi merupakan hasil dari interaksi antara stimulus eksternal dan proses internal individu, yang memungkinkan mereka untuk membuat makna dari pengalaman belajar.

Dalam konteks Pendidikan, persepsi siswa merujuk pada bagaimana mereka memandang, merasakan, dan menilai penggunaan *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran. Aplikasi Evaluasi pembelajaran adalah proses penilaian terhadap pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan. Evaluasi ini dapat dilakukan secara formatif (selama proses pembelajaran) atau sumatif (setelah pembelajaran selesai). Persepsi siswa terhadap *Wordwall* berhubungan dengan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan *Wordwall* dalam evaluasi dapat mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi, yang meningkatkan motivasi belajar siswa.

Persepsi siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik personal maupun struktural:

- a. Faktor Personal:
 - 1) Pengalaman Sebelumnya: Pengalaman belajar sebelumnya dapat membentuk cara siswa memandang materi baru. Siswa dengan pengalaman positif cenderung memiliki persepsi yang lebih baik terhadap pembelajaran.
 - 2) Motivasi: Motivasi intrinsik (dorongan dari dalam diri) dan ekstrinsik (dorongan dari luar) dapat mempengaruhi seberapa besar perhatian siswa terhadap materi pelajaran.
 - 3) Kognisi: Proses berpikir dan pemahaman siswa tentang dunia sekitar juga berperan dalam membentuk persepsi mereka.

b. Faktor Struktural:

- 1) Lingkungan Sosial: Lingkungan sosial, termasuk dukungan dari teman sebaya dan keluarga, dapat mempengaruhi sikap dan persepsi siswa terhadap pendidikan.
- 2) Budaya: Nilai-nilai budaya yang dianut oleh siswa dapat mempengaruhi cara mereka menafsirkan informasi dan berinteraksi dalam proses pembelajaran.

3. Media pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks komunikasi dan pembelajaran, media berfungsi sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Agustira & Rahmi (2022), media pembelajaran adalah saluran komunikasi yang membawa informasi atau materi dari guru ke siswa untuk meningkatkan pemahaman. Media pembelajaran adalah elemen penting dalam proses pendidikan yang membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pemilihan media yang tepat harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan ketersediaan fasilitas. Menurut Agustira & Rahmi (2022), media pembelajaran berfungsi untuk:

- a. Menarik perhatian siswa agar lebih fokus dalam pembelajaran.
- b. Memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

- e. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Manfaat penggunaan media pembelajaran:

- a. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.
- b. Memudahkan pemahaman materi yang kompleks.
- c. Menghemat waktu dalam penyampaian materi.
- d. menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
- e. Membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda (visual, auditori, kinestetik).

4. Media *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah platform digital yang digunakan untuk membuat berbagai jenis latihan interaktif dan kuis berbasis permainan. Media ini memungkinkan guru dan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Ghazali & Irawan (2024), *Wordwall* adalah alat pembelajaran digital yang mendukung berbagai jenis aktivitas, baik dalam format interaktif maupun cetak. Menurut Kusnadi & Azzahra (2024), media pembelajaran berbasis digital seperti *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui penggunaan teknologi yang lebih menarik dan interaktif.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran digital yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah evaluasi pembelajaran. Dengan berbagai fitur kuis interaktif dan permainan edukatif, *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan inovatif.

Menurut (Minarta & Pamungkas, 2022) *Wordwall* adalah platform pembelajaran interaktif yang berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kreatif. Dengan berbagai varian permainan dan kuis, *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan melakukan evaluasi pembelajaran secara efektif.

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran juga memungkinkan guru untuk berinovasi dalam metode pengajaran, sehingga siswa dapat lebih terlibat aktif dalam proses belajar. Tampilannya yang interaktif dan mudah digunakan menjadikan *Wordwall* sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan akses dan interaksi peserta didik terhadap sumber belajar. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan untuk berbagai jenis materi, termasuk tata bahasa dan teks biografi, sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa.

Wordwall menawarkan berbagai jenis aktivitas untuk pembelajaran, termasuk kuis pilihan ganda, teka-teki silang, mencocokkan pasangan, anagram, dan permainan interaktif lainnya. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara kreatif dan menyenangkan (Ghozali & Irawan, 2024). Adapun beberapa jenis aktivitas yang dapat dibuat di *Wordwall*:

- a. Kuis Pilihan Ganda (Multiple Choice Quiz): Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan memilih satu dari beberapa pilihan yang tersedia.
- b. Teka-Teki Silang (Teka-teki Silang): Siswa dapat mengisi teka-teki silang dengan kata-kata yang sesuai berdasarkan petunjuk yang diberikan.

- c. Mencocokkan Pasangan (*Matching Pairs*): Aktivitas ini melibatkan kebetulan dua item yang berhubungan, seperti kata dan resolusinya.
- d. Anagram: Siswa dapat menyusun kembali huruf-huruf untuk membentuk kata yang benar.
- e. Permainan Interaktif Lainnya: *Wordwall* juga menyediakan berbagai permainan seperti roda kekayaan dan pertandingan kata yang dapat meningkatkan pengalaman belajar.
- f. Aktivitas Cetak: Selain versi interaktif, banyak aktivitas juga dapat dicetak untuk digunakan dalam pembelajaran tatap muka.

Implementasi media *Wordwall* sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran IPA dapat dilakukan melalui beberapa langkah strategi yang melibatkan perencanaan, pembuatan konten, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut adalah langkah-langkah tersebut menurut (Agusti & Aslam, 2020):

- a. Perencanaan: Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi IPA. Penciptaan konsep-konsep kunci yang perlu dievaluasi, seperti struktur sel, siklus udara, atau hukum Newton. Rencanakan jenis aktivitas yang sesuai, seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang, atau pasangan berpasangan, yang dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi tersebut.
- b. Pembuatan Konten: Gunakan platform *Wordwall* untuk membuat aktivitas evaluasi. Masukkan pertanyaan yang relevan dengan materi IPA yang telah dipelajari. Pastikan pertanyaan tersebut bervariasi dalam tingkat kesulitan dan mencakup berbagai aspek dari topik yang diajarkan. Misalnya, untuk topik

ekosistem, buatlah pertanyaan tentang interaksi antar makhluk hidup, rantai makanan, dan dampak lingkungan.

- c. Pelaksanaan: Ajak siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang telah dibuat. Siswa dapat mengakses *Wordwall* melalui perangkat mereka, baik di kelas maupun di rumah. Selama pelaksanaan, dorong siswa untuk bekerja secara individu atau dalam kelompok, tergantung pada jenis aktivitas yang dipilih. Pastikan untuk memberikan instruksi yang jelas agar siswa memahami cara menggunakan platform.
- d. Umpan Balik dan Evaluasi: Setelah siswa menyelesaikan aktivitas, *Wordwall* akan memberikan umpan balik langsung mengenai hasil mereka. Gunakan data yang diperoleh untuk menganalisis pemahaman siswa terhadap materi. Diskusikan hasilnya dengan siswa, identifikasi area yang perlu diperbaiki, dan berikan penjelasan tambahan jika diperlukan.
- e. Refleksi dan Perbaikan: Setelah evaluasi, lakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Tanyakan kepada siswa tentang pengalaman mereka menggunakan *Wordwall* dan apakah mereka merasa lebih memahami materi. Gunakan umpan balik ini untuk memperbaiki aktivitas di masa mendatang dan menyesuaikan metode pengajaran agar lebih efektif.

Menurut (Herta, dkk., 2023) *Wordwall* memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya sebagai alat pembelajaran. Salah satu kelebihan utama *Wordwall* adalah kemampuannya untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan berbagai jenis permainan dan kuis, siswa

dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, *Wordwall* juga memungkinkan guru untuk dengan mudah membuat dan menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan kelas, serta menyediakan umpan balik langsung kepada siswa.

Namun, di sisi lain, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kemandirian pada teknologi; siswa yang tidak memiliki akses internet atau perangkat yang memadai mungkin mengalami kesulitan dalam mengikuti aktivitas. Selain itu, meskipun *Wordwall* menawarkan banyak pilihan, beberapa pengguna mungkin merasa bahwa variasi aktivitasnya terbatas dibandingkan dengan platform pembelajaran lainnya. Terakhir, penggunaan *Wordwall* yang berlebihan tanpa diimbangi dengan metode pengajaran tradisional dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman mendalam terhadap materi, karena siswa mungkin lebih fokus pada aspek permainan daripada konten yang diajarkan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menyeimbangkan penggunaan *Wordwall* dengan pendekatan pembelajaran lainnya (Nafian, dkk., 2024).

Keunikan utama dari *Wordwall* adalah kemampuannya untuk mengubah satu set konten menjadi berbagai format aktivitas interaktif secara instan. Dengan hanya memasukkan materi pelajaran satu kali, guru dapat mengubahnya menjadi lebih dari 15 jenis permainan atau kuis yang berbeda, seperti kuis, teka-teki silang, atau permainan labirin. Fleksibilitas ini menghemat banyak waktu dan membuat pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik bagi siswa tanpa harus membuat konten dari awal untuk setiap jenis aktivitas.

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran didukung oleh beberapa teori pendidikan yang relevan. Salah satu teori utama adalah Teori Konstruktivisme Jean Piaget dalam (Cantika & Febriani, 2023), yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dengan aktivitas interaktif yang ditawarkan oleh *Wordwall*, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga mereka dapat mengonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang materi yang diajarkan.

Selain itu, Teori Pembelajaran Kolaboratif oleh David Johnson dalam (Rohman & Yustiana, 2025) juga mendukung penggunaan *Wordwall*. Aktivitas yang dapat dilakukan secara kelompok mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi ide, dan saling membantu dalam memahami konsep. Ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan mendukung pengembangan keterampilan sosial.

Teori Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*) oleh James Paul Gee dalam (Putra, dkk., 2024) juga relevan, karena *Wordwall* mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik melalui pengalaman yang menyenangkan.

Terakhir, Teori Umpaman Balik (*Feedback Theory*) oleh Hattie dan Timperley dalam (Muhammad Syaiful Anwar & Noor Hujjatusnaini, 2024) menunjukkan bahwa umpan balik yang cepat dan konstruktif dapat meningkatkan pembelajaran. *Wordwall* memberikan umpan balik langsung kepada siswa setelah mereka

menyelesaikan aktivitas, yang membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka.

5. Pembelajaran IPA

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki karakteristik khas yang menekankan pada observasi, eksperimen, dan pemecahan masalah berbasis ilmiah. Menurut Salam & Ilham (2024), IPA adalah ilmu yang diperoleh melalui proses ilmiah seperti pengamatan, eksperimen, dan analisis yang bertujuan untuk memahami fenomena alam secara sistematis. Dalam pembelajaran IPA, keterampilan proses sains seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, menyimpulkan, serta mengomunikasikan hasil pengamatan menjadi aspek penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik (Salam & Ilham, 2024). Pembelajaran IPA juga bersifat interdisipliner dan terintegrasi, mencakup bidang fisika, kimia, dan biologi, serta dikaitkan dengan perkembangan teknologi dan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang inovatif diperlukan agar materi lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis kuis, teka-teki, dan permainan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dalam konteks IPA, *Wordwall* dapat digunakan untuk menguji pemahaman konsep melalui latihan soal interaktif, simulasi sederhana, serta aktivitas kolaboratif yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif dalam mengeksplorasi konsep-konsep ilmiah.

Menurut (Pratiwi, dkk., 2024) Tujuan evaluasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif dan mencapai hasil yang diinginkan. Berikut adalah beberapa tujuan evaluasi dalam pembelajaran IPA:

- a. Mengukur Pemahaman Siswa : Evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami konsep-konsep IPA yang telah diajarkan. Ini mencakup pengetahuan tentang fakta, prinsip, dan teori yang berkaitan dengan fenomena alam.
- b. Menilai Keterampilan Proses Sains: Evaluasi juga bertujuan untuk menilai keterampilan proses sains siswa, seperti kemampuan mengamati, mengukur, mengklasifikasi, menganalisis data, dan menarik kesimpulan. Keterampilan ini sangat penting dalam pembelajaran IPA.
- c. Memberikan Umpaman Balik: Evaluasi memberikan umpan balik kepada siswa mengenai kinerja mereka. Umpaman balik ini membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka, serta area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pemahaman mereka.
- d. Mendorong Pembelajaran Aktif: Dengan melakukan evaluasi, siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Evaluasi yang interaktif, seperti kuis atau eksperimen, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
- e. Menentukan Keberhasilan Pembelajaran: Evaluasi digunakan untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Ini membantu guru

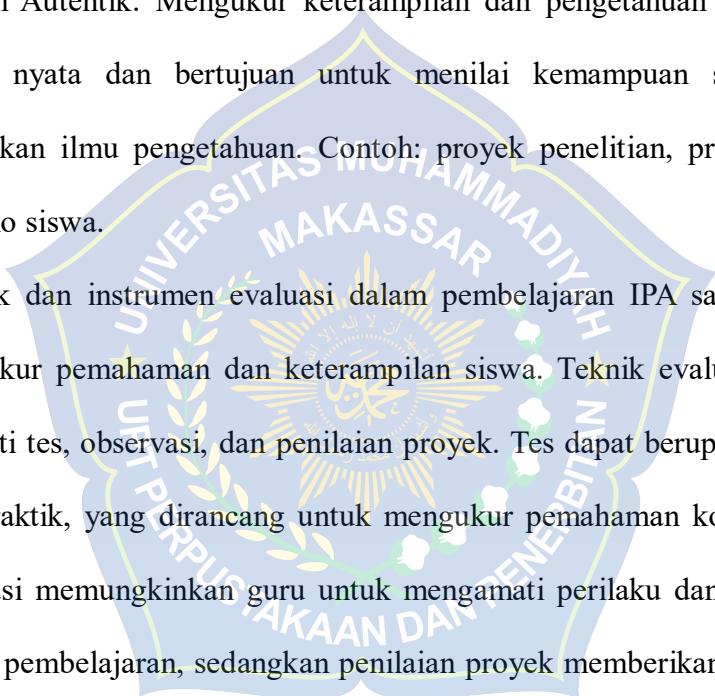
dalam menyebarluaskan efektivitas metode pengajaran yang digunakan dan menyesuaikan strategi pembelajaran jika diperlukan.

- f. Mendukung Pengambilan Keputusan: Hasil evaluasi dapat digunakan oleh guru untuk mengambil keputusan terkait pengajaran, seperti penyesuaian kurikulum, pengembangan materi terbuka, atau strategi pembelajaran yang lebih efektif.
- g. Mempersiapkan Siswa untuk Kehidupan Nyata: Evaluasi dalam pembelajaran IPA juga bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia nyata. Dengan memahami konsep-konsep ilmiah dan keterampilan berpikir kritis, siswa dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi sehari-hari.
- h. Mendorong Refleksi Diri: Evaluasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan proses belajar mereka. Ini membantu siswa untuk mengidentifikasi strategi belajar yang efektif dan mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPA, terdapat beberapa jenis evaluasi yang umum digunakan, antara lain evaluasi formatif, sumatif, diagnostik, dan penilaian autentik. Masing-masing jenis evaluasi memiliki tujuan dan metode yang berbeda untuk mengukur pemahaman dan keterampilan siswa (Karengga, dkk., 2025).

- a. Evaluasi Formatif: Dilakukan selama proses pembelajaran dan bertujuan untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan guru. Contoh: kuis, tugas harian, dan diskusi kelas.

- b. Evaluasi Sumatif: Dilakukan di akhir suatu unit pembelajaran dan bertujuan untuk menilai pencapaian siswa secara keseluruhan. Contoh: ujian akhir, proyek besar, dan penilaian akhir semester.
- c. Evaluasi Diagnostik: Dilakukan sebelum pembelajaran dimulai dan bertujuan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal dan kebutuhan siswa. Contoh: tes awal, wawancara, dan survei minat belajar.
- d. Penilaian Autentik: Mengukur keterampilan dan pengetahuan siswa dalam konteks nyata dan bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan. Contoh: proyek penelitian, presentasi, dan portofolio siswa.



Teknik dan instrumen evaluasi dalam pembelajaran IPA sangat penting untuk mengukur pemahaman dan keterampilan siswa. Teknik evaluasi meliputi metode seperti tes, observasi, dan penilaian proyek. Tes dapat berupa tes tertulis, lisan, atau praktik, yang dirancang untuk mengukur pemahaman konsep-konsep IPA. Observasi memungkinkan guru untuk mengamati perilaku dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, sedangkan penilaian proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi yang dipelajari (Cahayu, dkk., 2023).

B. Kerangka Pikir

Penelitian ini berangkat dari pentingnya evaluasi pembelajaran dalam memastikan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Evaluasi yang efektif tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga membantu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran

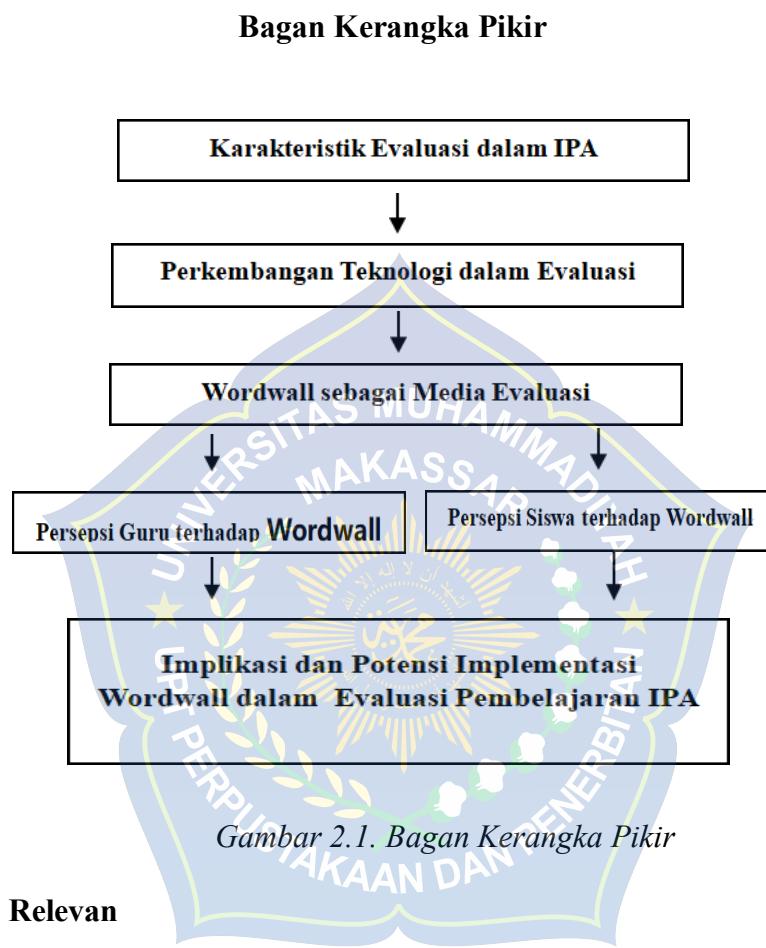
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), evaluasi memiliki peran penting karena materi yang diajarkan bersifat konseptual dan menuntut pemahaman yang mendalam melalui berbagai metode pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai media digital mulai dimanfaatkan dalam proses evaluasi pembelajaran, salah satunya adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis digital yang menyediakan berbagai jenis kuis interaktif, teka-teki, dan latihan soal yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih menarik dan interaktif. Menurut Munir (2017), penggunaan media berbasis teknologi dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah guru dalam mengukur pemahaman peserta didik.

Namun, efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA masih bergantung pada bagaimana guru dan siswa menerimanya. Persepsi guru terhadap *Wordwall* akan memengaruhi bagaimana mereka mengintegrasikan aplikasi ini dalam proses evaluasi, sedangkan persepsi siswa akan menentukan sejauh mana mereka merasa terbantu dan termotivasi dalam menggunakan *Wordwall* untuk pembelajaran IPA.

Berdasarkan teori tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran IPA kelas VIII. Jika guru dan siswa memiliki persepsi positif terhadap *Wordwall*, maka aplikasi ini berpotensi untuk diimplementasikan lebih luas dalam pembelajaran IPA. Sebaliknya, jika terdapat kendala atau persepsi negatif, maka perlu dilakukan kajian lebih lanjut untuk mengembangkan solusi yang dapat

meningkatkan efektivitas penggunaannya. Untuk lebih jelas kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



C. Penelitian Relevan

Penelitian relevan berfungsi memberikan pemaparan terkait penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Berikut hasil penelitian yang memiliki kaitan dengan penelitian ini, di antaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Husna, dkk pada tahun (2023) dengan judul “Penggunaan *Wordwall* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Tematik pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan, permasalahan, dan respons peserta didik terhadap

penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tematik di sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus, penelitian ini melibatkan guru dan peserta didik kelas IV di SDN Karangtalun 04, Cilacap, tahun ajaran 2021/2022. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi , dengan uji validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tematik memudahkan guru dan peserta didik karena memiliki banyak fitur dan dapat digunakan di semua mata pelajaran. Sebanyak 97% peserta didik menyatakan *Wordwall* sangat mudah dan menyenangkan digunakan. *Wordwall* juga menarik perhatian peserta didik karena visual dan audionya, dengan 92% peserta didik menyatakan tertarik karena banyak mode permainan. Meskipun demikian, terdapat permasalahan seperti kebutuhan jaringan internet yang mendukung dan kurangnya keterampilan guru. Bagi peserta didik, hambatan meliputi kebutuhan paket data lebih, ketegangan, tidak fokus karena batasan waktu, dan gangguan jaringan lambat. Namun, respons peserta didik secara keseluruhan sangat positif. Hal ini ditunjukkan dengan keaktifan dan motivasi mereka. Sebanyak 92% peserta didik termotivasi untuk belajar lebih baik dan 91% termotivasi untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Maulani & Ismiatun pada tahun (2024) dengan judul “Strategi Pembelajaran Media Berbasis *Wordwall* pada Pembelajaran IPA”. bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Wordwall* selama

proses pembelajaran. Ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan metode studi literatur. Teknik pengumpulan datanya melibatkan pencarian berbagai sumber seperti artikel jurnal, buku, majalah, dan artikel prosiding yang berkaitan dengan topik yang dikaji. Referensi yang digunakan adalah artikel dari 5-10 tahun terakhir untuk memastikan informasi yang relevan dan terbaru. Tahapan penelitian meliputi identifikasi, pengkajian, evaluasi, dan penafsiran artikel dan literasi yang relevan. Teknik analisis data yang digunakan adalah Miles dan Huberman, meliputi reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap perubahan siswa, terutama dalam motivasi dan minat belajar mereka, serta hasil belajar siswa. Aplikasi *Wordwall* dianggap efektif untuk pelajaran IPA di sekolah dasar karena meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, membuat mereka lebih semangat dan bergairah dalam melaksanakan pembelajaran. Aplikasi ini juga secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, *Wordwall* memungkinkan guru membuat soal latihan dalam bentuk permainan yang menarik bagi siswa dan berdampak positif pada hasil belajar mereka. Meskipun *Wordwall* adalah media interaktif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta mudah didapatkan dan digunakan, salah satu kekurangannya adalah memerlukan koneksi internet. Namun demikian, aplikasi ini mudah diunduh dan digunakan oleh siswa maupun guru, menjadikannya media digital yang cocok bagi guru untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian yang dilakukan oleh Muslimim pada tahun 2024 dengan judul “Analisis Persepsi Guru terhadap Game Edukasi Kahoot dan *Wordwall*pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi 18 guru IPAS di UPT SDN 228, 99, dan 101 Pinrang terhadap game edukasi Kahoot dan *Wordwall* menggunakan metode deskriptif kuantitatif melalui survei, wawancara, dan analisis dokumen. Hasilnya menunjukkan sebagian besar guru belum mengenal atau menerapkan Kahoot (66,67% belum mengenal, 83,33% belum menerapkan, 83,33% belum mengetahui cara penggunaan dan pembuatan, serta 66,67% mengalami kendala) dan *Wordwall* (77,78% belum mengenal, 94,44% belum menerapkan, 88,89% belum mengetahui cara penggunaan dan pembuatan, serta 94,44% mengalami kendala) dalam pembelajaran. Temuan ini menyoroti perlunya pengenalan dan implementasi kedua platform tersebut untuk meningkatkan inovasi dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali secara mendalam persepsi dan pengalaman yang dimiliki oleh guru dan siswa terkait penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA.

Metode kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih holistik tentang konteks dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran, serta melihat aspek-aspek yang mungkin tidak dapat dijelaskan dengan angka atau data kuantitatif semata. Jenis penelitian ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis data secara fleksibel dan mendalam melalui pengumpulan data yang berfokus pada makna dan pengalaman individu dalam proses pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menelusuri secara intensif satu atau beberapa "kasus" spesifik, seperti sekelompok guru dan siswa di lingkungan sekolah tertentu, demi memperoleh pemahaman yang mendalam. Studi kasus memfasilitasi pengamatan fenomena penggunaan *Wordwall* dalam konteks nyatanya, yaitu di dalam proses pembelajaran IPA.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 26 Makassar, Jl. Traktor IV No.21, Mangasa, Kec. Tamalate, Kota Makassar. Penelitian ini akan dilakukan pada tanggal 14 Maret 2025 selama satu bulan pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII.

C. Informan Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu metode pengambilan sampel yang dilakukan secara sengaja. Tujuannya adalah memilih informan atau partisipan berdasarkan kriteria khusus yang telah ditentukan sebelumnya. Peneliti memilih subjek yang dinilai memiliki informasi paling relevan, mendalam, dan penting untuk fokus penelitian. Dengan demikian, sampel yang terpilih bukan hasil dari pemilihan acak, melainkan hasil pertimbangan matang agar data yang diperoleh berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling untuk memilih informan dan responden dengan kriteria yang telah ditetapkan. Pemilihan informan utama, yaitu guru IPA, didasarkan pada kriteria sebagai berikut: (1) guru mengajar mata pelajaran IPA di kelas VIII; (2) guru memiliki pengalaman dalam menggunakan media digital, khususnya *Wordwall*, untuk evaluasi pembelajaran; dan (3) guru bersedia memberikan informasi mendalam dan relevan terkait pengalamannya. Sementara itu, pemilihan responden yang terdiri dari 4 siswa dilakukan dengan kriteria: (1) siswa merupakan bagian dari kelas VIII yang menjadi subjek penelitian; (2) siswa pernah menggunakan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran IPA; dan (3) pemilihan siswa didasarkan pada keberagaman, mencakup siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang bervariasi (tinggi, sedang, rendah) serta tingkat keaktifan yang berbeda di kelas. Dengan demikian, kriteria ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan memiliki perspektif yang komprehensif dan relevan dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini melibatkan 1 orang guru IPA sebagai informan utama untuk menggali pandangan dan pengalaman mereka dalam menggunakan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan siswa sebagai responden yang dipilih dari satu kelas VIII yang berjumlah 20 siswa. Dari kelas tersebut, ditetapkan sebanyak 4 siswa sebagai sampel penelitian guna memperoleh perspektif yang beragam terkait respons mereka terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran IPA. Dengan demikian, total partisipan dalam penelitian ini berjumlah 5 orang, yang terdiri atas 1 guru IPA dan 4 siswa.

D. Instrumen Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang menekankan pada pengumpulan data yang bersifat deskriptif dan mendalam. Peneliti mengamati situasi yang terjadi secara alami (alamiah), tanpa ada intervensi atau manipulasi dari luar. Dalam penelitian kualitatif, peneliti terjun langsung ke lapangan dan berinteraksi langsung dengan objek atau subjek penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti.

Selama proses pengumpulan data, peneliti tidak hanya bergantung pada data yang diperoleh melalui instrumen formal, tetapi juga pada pengalaman dan observasi langsung yang dapat menggambarkan situasi yang terjadi di lapangan. Untuk mendokumentasikan temuan, data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi biasanya dicatat dalam bentuk tulisan, rekaman suara, atau video, yang memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis lebih lanjut.

Berikut adalah penjelasan mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini:

a. Lembar Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung situasi atau fenomena yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall*. Peneliti mencatat segala hal yang relevan terkait perilaku, komunikasi, dan dinamika di kelas, termasuk bagaimana guru menggunakan media ini dan bagaimana respons siswa terhadap aplikasi tersebut. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai keadaan objektif yang terjadi di lapangan tanpa adanya pengaruh eksternal yang mengubah keadaan alami tersebut.

b. Lembar Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada subjek penelitian, dalam hal ini guru dan siswa, untuk menggali persepsi, pengalaman, dan pandangan mereka terhadap penggunaan *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran IPA. Wawancara dilakukan dengan pedoman wawancara semi-terstruktur, yang berisi daftar pertanyaan terbuka yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan jawaban yang lebih kaya dan mendalam. Wawancara ini memberikan kesempatan kepada responden untuk mengungkapkan pendapat mereka tanpa dibatasi oleh pilihan jawaban yang sudah ditentukan sebelumnya, sehingga data yang diperoleh dapat mencakup perspektif yang lebih luas dan bervariasi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian kualitatif merujuk pada pengumpulan berbagai jenis catatan dan bukti fisik yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam konteks penelitian ini, dokumentasi mencakup catatan tentang kondisi objek penelitian, seperti materi pembelajaran yang digunakan, hasil evaluasi siswa, serta laporan atau feedback dari guru dan siswa terkait penggunaan *Wordwall*. Dokumentasi juga bisa mencakup rekaman kegiatan di kelas yang terkait dengan penggunaan *Wordwall*, baik dalam bentuk video atau foto, yang dapat memberikan gambaran lebih detail tentang penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran. Selain itu, dokumentasi juga mencakup referensi literatur yang relevan dengan topik penelitian untuk memperkaya pemahaman dan analisis.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, untuk memperoleh data yang akurat dan komprehensif mengenai persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA, digunakan beberapa teknik pengumpulan data yang saling mendukung. Teknik-teknik tersebut meliputi:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung interaksi antara siswa dan guru dalam menggunakan *Wordwall*. Peneliti akan mengamati bagaimana aplikasi tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran, serta bagaimana respons siswa terhadap media tersebut selama evaluasi. Observasi ini diharapkan dapat memberikan data yang lebih objektif terkait dengan dinamika yang terjadi di ruang kelas saat media tersebut digunakan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan pandangan mereka mengenai penggunaan *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran. Wawancara akan dilaksanakan dengan menggunakan pedoman wawancara terbuka, yang memberikan kesempatan bagi informan untuk menjelaskan secara mendetail pengalaman mereka, baik yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan, efektivitas media, maupun tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data terkait dengan materi pembelajaran, hasil evaluasi siswa, serta catatan atau laporan yang diberikan oleh guru. Dokumentasi ini penting untuk melihat apakah ada perubahan atau peningkatan dalam hasil evaluasi siswa yang terjadi setelah menggunakan *Wordwall*, serta untuk mendokumentasikan penggunaan media dalam pembelajaran.

Kesimpulan Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti menyerahkan media pembelajaran berupa aplikasi *Wordwall* kepada guru mata pelajaran, yang selanjutnya digunakan guru untuk disampaikan dan dijelaskan kepada peserta didik di kelas. Setelah peserta didik menggunakan media tersebut, peneliti membagikan lembar wawancara kepada siswa yang telah dipilih sebagai responden untuk memperoleh data mengenai persepsi mereka terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran IPA.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif untuk memahami persepsi guru dan siswa mengenai penggunaan *Wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajaran IPA. Proses analisis data dilakukan dalam beberapa tahap berikut:

1. Pengorganisasian dan Reduksi Data

Langkah pertama adalah mengorganisir dan mereduksi data yang telah dikumpulkan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang tidak relevan akan disaring, dan hanya data yang berkaitan dengan tujuan penelitian yang akan disimpan. Peneliti akan fokus pada aspek seperti kemudahan penggunaan, manfaat *Wordwall*, dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

2. Pemberian Label pada Data

Setelah data dikategorikan, peneliti akan memberi label atau tanda pada data berdasarkan tema atau topik tertentu, seperti “kemudahan penggunaan”, “efektivitas”, atau “motivasi siswa”. Pemberian label ini membantu peneliti untuk mengelompokkan data sehingga lebih mudah dianalisis.

3. Mencari Tema dan Pola

Setelah data diberi label, peneliti akan mencari tema atau pola yang muncul dari data tersebut. Misalnya, apakah penggunaan *Wordwall* mempengaruhi hasil belajar siswa atau apakah ada kesamaan dalam persepsi guru dan siswa terhadap aplikasi ini. Peneliti juga akan melihat perbandingan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan *Wordwall*.

4. Interpretasi Data

Peneliti akan menganalisis tema yang ditemukan dan mencoba menghubungkannya dengan teori atau pengetahuan yang ada. Di sini, peneliti akan menarik kesimpulan mengenai bagaimana *Wordwall* digunakan dalam evaluasi pembelajaran, apa manfaat dan tantangan yang dihadapi, serta pengaruhnya terhadap pembelajaran IPA.

5. Validasi Data

Untuk memastikan data yang diperoleh akurat, peneliti akan menggunakan triangulasi data dengan membandingkan hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Jika ketiga sumber data ini mendukung temuan yang sama, maka hasil penelitian dianggap lebih valid. Peneliti juga bisa melakukan member check, yaitu mengonfirmasi temuan dengan responden untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pandangan mereka.

6. Penyusunan Laporan

Setelah data dianalisis, peneliti akan menyusun laporan yang berisi temuan utama, kesimpulan, serta rekomendasi mengenai penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA. Peneliti juga akan mencatat keterbatasan penelitian dan memberikan saran untuk penelitian di masa depan.

G. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif ini, teknik keabsahan data sangat penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dipercaya dan akurat. Keabsahan data dalam penelitian ini akan dijaga melalui beberapa teknik, yang akan digunakan

untuk memverifikasi kebenaran dan keandalan informasi yang terkumpul. Berikut adalah teknik-teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Triangulasi

Triangulasi adalah cara untuk memastikan data yang diperoleh valid dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber. Dalam penelitian ini, data dari wawancara dengan guru dan siswa, observasi di kelas, dan dokumentasi tentang penggunaan *Wordwall* akan dibandingkan. Jika data dari ketiga sumber ini saling mendukung, maka data dianggap lebih akurat.

2. Member Check

Member check adalah teknik untuk memastikan bahwa hasil wawancara atau observasi sesuai dengan pengalaman dan pandangan responden. Setelah data dikumpulkan, peneliti akan mengonfirmasi temuan dengan guru dan siswa, untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sudah benar.

3. Pengamatan Berkelanjutan

Peneliti akan melakukan pengamatan langsung di kelas secara berkelanjutan. Dengan melihat penggunaan *Wordwall* secara langsung dalam beberapa pertemuan, peneliti dapat memastikan bahwa data yang dikumpulkan mencerminkan situasi yang sebenarnya.

4. Perbandingan Data

Peneliti akan membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi dan dokumentasi. Jika data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data saling mendukung, maka keabsahan data menjadi lebih kuat.

5. Audit Trail

Peneliti akan mencatat semua langkah yang diambil selama penelitian, mulai dari pengumpulan data hingga analisis, sehingga orang lain bisa mengikuti proses tersebut dan memastikan bahwa data dikumpulkan dengan cara yang tepat.

6. Triangulasi Teori

Peneliti juga akan membandingkan temuan dengan teori atau literatur yang ada tentang penggunaan media dalam pembelajaran. Ini membantu memastikan bahwa hasil penelitian sesuai dengan pengetahuan yang sudah ada.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 maret -14 April 2025 di SMP Negeri 26 Makassar, Jl. Traktor IV No.21, Mangasa, Kec. Tamalate, Kota Makassar.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan bertemu dengan Kepala Sekolah ibu Nur Rahma,S.Pd.,M.Pd untuk menyerahkan surat penelitian agar mendapatkan izin dari pihak sekolah. fokus utama dalam penelitian ini mengamati dan menganalisis pemanfaatan *Wordwall* sebagai alat bantu evaluasi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kalangan siswa kelas VIII. Pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi langsung di kelas saat *Wordwall* digunakan.

Penelitian ini melibatkan satu orang guru mata pelajaran IPA serta siswa kelas VIII A yang berjumlah 20 orang, dengan empat siswa di antaranya dipilih sebagai sampel untuk mengungkap persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media *Wordwall* sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran IPA. Proses penelitian dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dan kedua, peneliti melakukan observasi sekaligus menyerahkan media pembelajaran *Wordwall* kepada guru mata pelajaran IPA untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga, setelah proses observasi dilakukan, peneliti melaksanakan wawancara secara kepada guru mata pelajaran

tersebut dan siswa guna memperoleh tanggapan dan pandangan mereka terhadap penggunaan media tersebut.

2. Persepsi Guru Terhadap Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Evaluasi Siswa Kelas VIII

Observasi langsung terhadap penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran IPA di SMP Negeri 26 Makassar menunjukkan bahwa Guru mampu memfasilitasi penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran dengan sangat baik. Ini terlihat dari instruksi yang jelas dan langsung yang diberikan, bahkan hingga mendemonstrasikan langkah-langkah pengoperasian aplikasi kepada siswa. Namun, sebuah tantangan nyata yang dikonfirmasi oleh guru adalah koneksi internet yang tidak stabil, yang sempat mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Terlepas dari kendala tersebut, beliau menyatakan bahwa *Wordwall* terbukti mempermudah pemberian umpan balik yang cepat dan efektif, serta menjadi pemicu motivasi siswa untuk belajar secara lebih aktif.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru secara langsung, dalam hal ini guru mata pelajaran IPA guna, menggali persepsi mereka terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA. Wawancara ini dilakukan dengan pedoman wawancara terbuka, yang memungkinkan guru menjelaskan secara mendetail pengalamannya, termasuk manfaat, tantangan, serta kendala yang dihadapi selama menerapkan media tersebut dalam proses evaluasi siswa.

Ketika informan I.E (48 thn) selaku guru mata pelajaran IPA ditanya tentang pengalaman menggunakan *Wordwall* dalam evaluasi siswa kelas VIII, beliau mengatakan bahwa :

“saya merasa cukup positif meskipun awalnya ada rasa ragu karena harus beradaptasi dengan sistem baru. Setelah mencoba, saya menyadari bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam membuat soal evaluasi yang menarik dan interaktif. Tantangannya adalah masalah koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat di kelas. Saya mengakui bahwa keunggulan utama adalah kemampuannya untuk menjadikan proses evaluasi lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa pun menunjukkan antusiasme tinggi saat mengerjakan soal di media ini, dan ia bisa langsung melihat reaksi mereka saat menjawab”.

Kemudian, peneliti menggali lebih jauh dengan menanyakan, "Menurut Ibu, aktivitas apa yang paling efektif selama menggunakan *Wordwall* dalam proses pembelajaran IPA?" Setelah pengalaman ini, apakah penggunaan *Wordwall* memengaruhi alokasi waktu pelajaran? Jika iya, bagaimana Ibu mengatur waktunya?.

“saya mengakui memang kuis interaktif dan game puzzle sangat efektif karena mampu meningkatkan kecepatan dan ketepatan siswa dalam mengingat konsep IPA, sekaligus membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan. Jika di lihat dari pengaruhnya memang cukup signifikan, namun justru membuat proses evaluasi lebih efisien dan tidak membebani siswa. saya biasanya mengatur penggunaan perangkat secara bergiliran dan memanfaatkan waktu tertentu agar kegiatan berjalan lancar”.

Peneliti pun melanjutkan dengan menanyakan pendapat Ibu I.E mengenai manfaat penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa.

*“saya selaku guru mata pelajaran merasa *Wordwall* sangat membantu dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa karena mereka merasa lebih tertantang dan tertarik selama proses evaluasi berlangsung. Untuk memaksimalkan penggunaan *Wordwall* di kelas, saya selaku guru mata pelajaran sangat ingin jika dilakukan pelatihan terlebih dahulu dan terus mencoba serta berkreasi menyesuaikan aktivitas sesuai materi dan karakter siswa agar evaluasi menjadi lebih menarik dan efektif”.*

“Berdasarkan pengalaman guru dan rekan-rekan yang lain hal penting yang harus di perhatikan di sini kita harus memastikan koneksi internet stabil dan perangkat yang cukup agar semua siswa bisa mengikuti dengan optimal. Selain itu, guru juga harus mampu membuat soal yang bervariasi dan menarik agar hasil evaluasi benar-benar mencerminkan pemahaman siswa”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu I.E, penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA mendapat penilaian yang positif. Ibu I.E mengakui bahwa aplikasi ini mampu menjadikan proses evaluasi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa. Meskipun terkendala oleh masalah koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat di kelas, Ibu I.E melihat manfaat besar dari penggunaan *Wordwall* dalam mempercepat dan mempermudah proses evaluasi. Untuk memaksimalkan penerapan media ini, Ibu I.E menyarankan perlunya pelatihan, kreativitas dalam merancang soal, serta perhatian terhadap infrastruktur seperti kestabilan koneksi internet dan kecukupan perangkat agar hasil evaluasi dan proses pembelajaran dapat berjalan optimal.

Profil informan dalam penelitian ini meliputi satu orang guru mata pelajaran IPA yang berperan sebagai informan utama, serta empat siswa dari kelas VIII yang dipilih sebagai responden.

3. Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Evaluasi

Observasi langsung terhadap penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran IPA di SMP Negeri 26 Makassar menunjukkan bahwa respons siswa sangat positif. Sebagian besar siswa memperlihatkan tingkat antusiasme dan partisipasi yang tinggi saat menggunakan *Wordwall*, terlihat bersemangat dan aktif selama proses evaluasi. Meskipun demikian, beberapa siswa tampak ragu atau

bingung saat mengoperasikan fitur-fitur tertentu, mengindikasikan perlunya pendampingan individu pada tahap awal.

Dari sisi kemudahan penggunaan, *Wordwall* dinilai cukup mudah dinavigasi oleh sebagian besar siswa. Namun, observasi juga mencatat adanya hambatan operasional pada pengaturan awal dan saat pemilihan materi evaluasi. Dalam hal efektivitas evaluasi, *Wordwall* terbukti sangat membantu dalam memunculkan pemahaman siswa dan mengidentifikasi area materi yang masih memerlukan penguatan. Kesalahan umum siswa seringkali teridentifikasi pada konsep-konsep tertentu yang muncul berulang kali dalam evaluasi.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan siswa secara langsung untuk menggali persepsi mereka terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA. Wawancara ini dilakukan dengan pedoman wawancara terbuka, yang memungkinkan siswa menjelaskan secara mendetail pengalamannya, termasuk manfaat, tantangan, serta kendala yang dihadapi selama berinteraksi dengan media tersebut dalam proses evaluasi.

Informan dari siswa yakni R.K (14thn) kelas VIII saat di tanya oleh peneliti mengenai penggunaan *Wordwall* untuk mengelolah soal-soal IPA dia mengatakan bahwa :

“Awalnya saya merasa sedikit gugup dan penasaran. Namun, setelah terbiasa, saya menjadi lebih bersemangat karena kegiatan yang ditawarkan Wordwall menyenangkan dan tidak membosankan. Selanjutnya, peneliti menanyakan, "Apakah menurutmu Wordwall membuat pelajaran IPA jadi lebih menarik? Kenapa?" menurutnya saya Wordwall membuat pelajaran IPA menjadi lebih menarik karena ada permainan dan kuis yang seru, sehingga saya tidak merasa jemu selama belajar”.

Lebih lanjut di nyatakan bahwa:

“Menurut saya bagian yang paling saya sukai adalah fitur permainan seperti tebak gambar dan kuis interaktif, karena dengan ini saya bisa bermain sambil belajar dan merasa sangat menyenangkan. Peneliti kemudian bertanya, "Apakah Wordwall membantumu memahami materi IPA dengan lebih baik? Berikan contohnya." dengan Wordwall, saya dapat memahami materi jauh lebih baik, terutama saat belajar tentang proses fotosintesis, karena saya bisa langsung mengikuti soal dan melihat jawabannya secara otomatis”.

Meskipun demikian, ketika peneliti menanyakan, "Pernahkah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan Wordwall? Kesulitan apa?", dan peneliti beratnya juga "Menurutmu, apa bedanya mengerjakan soal di Wordwall dengan mengerjakan soal di buku biasa? Mana yang lebih kamu suka?"

“Saya mengakui kadang saya mengalami kesulitan ketika koneksi internet lambat, yang menyebabkan soal tidak muncul atau terjadi lag saat mengerjakan. Menurut saya mengerjakan soal di Wordwall lebih menyenangkan daripada di buku karena soalnya lebih variatif dan ada peringkatnya yang memicu semangat bersaing, sehingga saya lebih suka Wordwall”.

Mengenai motivasi, peneliti bertanya, "Apakah kamu merasa lebih bersemangat belajar atau menjawab soal ketika menggunakan Wordwall?" Untuk perbaikan, peneliti menanyakan, "Bagian mana dari Wordwall yang menurutmu perlu diperbaiki atau ditambahkan?"

“Betul saya merasa lebih bersemangat belajar dan lebih antusias karena bisa bermain sambil belajar. Ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki yakni tampilan antar muka yang kadang membuat saya kebingungan dan butuh penjelasan yang lebih sederhana”.

Peneliti juga ingin tahu dampak jangka panjang, "Jika gurumu sering menggunakan Wordwall, apakah kamu akan lebih rajin belajar IPA? Mengapa?" Terakhir, peneliti meminta, "Saran apa yang ingin kamu berikan agar penggunaan Wordwall di kelas bisa lebih menyenangkan atau efektif lagi?"

“Saya yakin jika guru sering menggunakan Wordwall, saya akan lebih rajin belajar karena merasa lebih tertantang dan tidak bosan, bahkan lebih semangat jika ada hadiah kecil. Saya merasa perlu ditambahkan animasi yang lebih menarik dan soal yang lebih beragam sesuai topik yang sedang dipelajari”.

Informan dari siswa yakni I.F (14thn) kerika di tanya Bagaimana perasaan kamu saat pertama kali menggunakan *Wordwall* untuk mengerjakan soal-soal IPA dan Apakah menurutmu *Wordwall* membuat pelajaran IPA jadi lebih menarik? Kenapa?"

“awalnya saya merasa penasaran dan sedikit ragu, tapi setelah terbiasa, saya merasa permainan di Wordwall sangat membantu meningkatkan keinginan saya untuk belajar. Menurut saya Wordwall membuat suasana pelajaran lebih hidup dan menyenangkan karena ada tantangan dan reward yang membuat saya lebih semangat”.

Kemudian peneliti bertanya, "Bagian mana dari *Wordwall* yang paling kamu suka saat menggunakannya?", dilanjutkan dengan "Apakah *Wordwall* membantumu memahami materi IPA dengan lebih baik?"

“menurut saya bagian yang paling saya suka adalah fitur kuis dan tantangan waktu karena bisa menyampaikan jawaban cepat dan mendapatkan poin. Saya merasa dengan adanya Wordwall, saya dapat memahami materi pelajaran menjadi lebih baik, terutama dalam materi molekul dan struktur bahan kimia, karena bisa langsung berlatih dan melihat hasilnya”.

Meskipun demikian, ketika peneliti menanyakan, "Pernahkah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan *Wordwall*? Kesulitan apa?", di lanjutkan dengan, "Menurutmu, apa bedanya mengerjakan soal di *Wordwall* dengan mengerjakan soal di buku biasa? Mana yang lebih kamu suka?"

“saya pernah mengalami kendala saat akses internet sedang padat, sehingga sulit mengakses soal. Dan setelah itu saya mengerjakan soal di Wordwall ternyata lebih menyenangkan dan tidak membosankan

dibandingkan buku, karena soal yang interaktif dan tidak monoton, jadi sayang lebih suka saat memakai Wordwall”.

Dilanjutkan dengan peneliti bertanya kepada I.F bagaimana perasaanya Ketika menjawab soal-soal dalam menggunakan *Wordwall* dan Bagian mana dari *Wordwall* yang perlu diperbaiki atau ditambahkan?"

“saya merasa lebih bersemangat dan termotivasi saat belajar menggunakan media ini. Menurut saya mungkin soal-soal lebih bervariasi lagi dan ada fitur penjelasan setelah soal selesai agar saya bisa memahami kesalahan saya ada di mana.

Kemudian dilanjut dengan peneliti bertanya kepada informan I.F, "Jika guru sering menggunakan *Wordwall*, apakah kamu akan lebih rajin belajar IPA? Mengapa?.. Terakhir, peneliti meminta, "Saran apa yang ingin kamu berikan agar penggunaan *Wordwall* di kelas bisa lebih menyenangkan atau efektif lagi?".

*“menurut saya jika guru sering memakai *Wordwall*, saya akan lebih rajin belajar karena belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Akan lebih baik jika ditambahkan fitur suara dan penjelasan otomatis agar lebih interaktif lagi”.*

Informan selanjutnya yakni M.U (14thn) Ketika ditanya, Bagaimana perasaan kamu saat pertama kali menggunakan *Wordwall* untuk mengerjakan soal-soal IPA, Apakah menurutmu *Wordwall* membuat pelajaran IPA jadi lebih menarik?

*“Awalnya saya merasa tertantang karena bisa bermain dan belajar sekaligus dan menjadi lebih antusias. Menurut saya *Wordwall* membuat pelajaran IPA menjadi lebih menarik karena ada game dan soal interaktif yang menantang, membuat saya sebagai siswa tidak cepat bosan”.*

Ketika informan ditanya, "Bagian mana dari *Wordwall* yang paling kamu suka saat menggunakannya?" dan, "Apakah *Wordwall* membantumu memahami materi IPA dengan lebih baik?

*“Bagian favorit saya pada fitur permainan tebak gambar dan puzzle karena saya bisa mengikuti permainan sambil belajar. Saya merasa *Wordwall**

sangat membantu dalam memahami materi dengan lebih baik, contohnya saat belajar mengenai konsep energi kinetik dan potensial, karena soal yang diberikan membuat saya berpikir dan terus mengingat konsep tersebut”.

Meskipun demikian, Ketika informan M.U ditanya, "Pernahkah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan *Wordwall*? Kesulitan apa?". Peneliti lalu membandingkan, "Menurutmu, apa bedanya mengerjakan soal di *Wordwall* dengan mengerjakan soal di buku biasa? Mana yang lebih kamu suka?"

*"Terkadang saya mengalami kesulitan saat soal sulit dan internet lambat, sehingga agak kesulitan menyelesaikan tugas. Ketika saya mengerjakan soal di *Wordwall* saya merasa lebih menyenangkan karena bisa bermain sambil belajar dibandingkan dengan buku yang monoton”.*

Peneliti melanjutkan dengan bertanya kepada informan M.U, "Apakah kamu merasa lebih bersemangat belajar atau menjawab soal ketika menggunakan *Wordwall*?". Untuk perbaikan, peneliti menanyakan, "Bagian mana dari *Wordwall* yang menurutmu perlu diperbaiki atau ditambahkan?"

*"Saya merasa lebih bersemangat dan termotivasi, apalagi saat ada kompetisi kecil dengan teman. Menurut saya lebih bagus lagi jika soal di *Wordwall* dibuat lebih lengkap dan adanya penjelasan setelah soal selesai agar saya bisa memahami letak kesalahan saya”.*

Dilanjutkan dengan Peneliti bertanya kepada informan, "Jika gurumu sering menggunakan *Wordwall*, apakah kamu akan lebih rajin belajar IPA? Mengapa?". Terakhir, peneliti meminta, "Saran apa yang ingin kamu berikan agar penggunaan *Wordwall* di kelas bisa lebih menyenangkan atau efektif lagi?".

*"menurut saya jika guru sering menggunakan *Wordwall*,saya mungkin akan lebih semangat belajar karena memang media ini menyenangkan dan tidak membosankan. Tetapi lebih bagusnya lagi jika tampilannya lebih menarik lagi dan soal yang diberikan lebih bervariasi”.*

Peneliti bertanya kepada informan yang terakhir yakni S.A (14thn), tentang perasaannya saat pertama kali menggunakan *Wordwall* untuk mengerjakan soal-soal IPA.

“Awalnya saya merasa biasa saja karena belum punya ekspektasi khusus. Setelah beberapa kali mencoba, saya merasa tidak ada perubahan signifikan yang bisa memotivasi. Saya merasa Wordwall membuat pelajaran IPA jadi sedikit berbeda karena ada fitur permainan dan kuis, namun saya tidak merasa ada peningkatan drastis yang dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar”.

Ketika informan ditanya, "Bagian mana dari *Wordwall* yang paling kamu suka saat menggunakannya?", dan "Apakah *Wordwall* membantumu memahami materi IPA dengan lebih baik?

“saya tidak memiliki bagian favorit yang menonjol, karena fitur kuis waktu dan ranking tidak terlalu berpengaruh. Dengan adanya Wordwall, saya tidak merasakan perubahan besar dalam memahami materi, karena soal-soalnya sama saja dengan di buku”.

Dilanjutkan dengan,

“Terkadang saya mengalami kesulitan karena koneksi internet yang tidak stabil, yang membuat soal terkadang susah untuk diakses. Secara umum, saya merasa media ini tidak terlalu memengaruhi cara saya dalam belajar. Pada saat saya mengerjakan soal di Wordwall hanya sedikit berbeda dengan buku karena soal yang disajikan kurang lebih sama, jadi saya tidak punya preferensi khusus di antara keduanya”.

Kemudian peneliti bertanya, "Bagian mana dari *Wordwall* yang menurutmu perlu diperbaiki atau ditambahkan?"

“saya tidak merasakan peningkatan semangat yang berarti, karena prosesnya sama saja dengan metode belajar lain. Menurut saya Mungkin bisa ditambahkan fitur penjelasan yang lebih detail dan pilihan soal yang lebih bervariasi agar proses belajar jadi lebih lengkap”.

Dilanjutkan dengan,

“Kemungkinan jika guru sering menggunakan Wordwall, saya tidak yakin akan menjadi lebih rajin belajar, karena media ini hanya memberikan sedikit perbedaan dalam pengalaman belajar saya”.

Berdasarkan wawancara dengan empat siswa kelas VIII, dapat disimpulkan bahwa pengalaman mereka dalam menggunakan *Wordwall* sebagai media evaluasi dan pembelajaran IPA menunjukkan berbagai tanggapan. Kebanyakan siswa (Siswa 1, 2, dan 3) merasa gugup, penasaran, dan tertantang saat pertama kali mengakses *Wordwall*, namun perasaan tersebut segera berubah menjadi antusias dan semangat karena mereka menganggap aktivitas tersebut menyenangkan, interaktif, dan mampu membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menarik melalui fitur permainan, kuis, tantangan, dan penghargaan yang tersedia.

Di sisi lain, Siswa 4 menunjukkan sikap yang lebih netral, merasa bahwa pengalaman awalnya biasa saja dan tidak ada perubahan besar dalam motivasi maupun daya tarik terhadap pelajaran. Fitur yang paling disukai meliputi elemen permainan dan kuis interaktif serta tantangan waktu dan peringkat, karena memungkinkan mereka belajar sambil bersaing dan mendapatkan poin. Banyak siswa merasa bahwa *Wordwall* membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi seperti proses fotosintesis, struktur bahan kimia, dan konsep energi, berkat adanya latihan langsung dan umpan balik otomatis. Namun, beberapa dari mereka menghadapi kendala terkait koneksi internet yang lambat, yang kadang menghambat akses dan kegiatan mereka.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 26 Makassar secara umum memberikan dampak positif, terutama dalam meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa. Dari observasi, terlihat bahwa Guru I.E. mampu memfasilitasi penggunaan *Wordwall* dengan instruksi yang jelas, yang disambut dengan antusiasme tinggi dari sebagian besar siswa. Tingkat keterlibatan siswa yang tinggi saat menggunakan *Wordwall*, ditandai dengan semangat dan partisipasi aktif, mengindikasikan bahwa media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan dibandingkan metode evaluasi tradisional.

Persepsi guru mata pelajaran IPA, Ibu I.E., terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi siswa kelas VIII menunjukkan respons yang sangat positif. Dari observasi dan wawancara, terlihat jelas bahwa Ibu I.E. mengakui keunggulan *Wordwall* dalam menjadikan proses evaluasi lebih interaktif dan menyenangkan. Beliau merasa bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam membuat soal evaluasi yang menarik, yang secara langsung memicu antusiasme siswa dan membuat suasana kelas lebih hidup. Ibu I.E. secara spesifik menyatakan bahwa *Wordwall* mempermudah pemberian umpan balik cepat dan efektif dalam mengidentifikasi area materi yang memerlukan penguatan pada siswa. Ini berarti *Wordwall* tidak hanya sekadar alat evaluasi, tetapi juga membantu guru dalam memahami sejauh mana pemahaman siswa dan merancang intervensi yang tepat.

Meskipun demikian, persepsi positif ini juga diiringi dengan kesadaran akan tantangan teknis. Ibu I.E. menegaskan bahwa koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat di kelas menjadi hambatan nyata dalam implementasi *Wordwall*. Tantangan ini memerlukan adaptasi dalam pengaturan waktu dan penggunaan secara bergiliran. Untuk optimalisasi, Ibu I.E. menyarankan perlunya pelatihan bagi guru dan kreativitas dalam merancang soal agar sesuai dengan materi dan karakter siswa, serta perhatian terhadap infrastruktur teknis.

Persepsi siswa kelas VIII terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA didominasi oleh respons positif dan antusias. Mayoritas siswa (Siswa 1, 2, dan 3) menyatakan bahwa meskipun awalnya ada sedikit perasaan gugup atau penasaran, hal itu segera berganti menjadi semangat dan antusiasme. Mereka sepakat bahwa *Wordwall* membuat pelajaran IPA menjadi lebih menarik, hidup, dan tidak membosankan karena adanya fitur permainan, kuis interaktif, tantangan waktu, dan sistem peringkat/penghargaan. Fitur-fitur gamifikasi ini memicu semangat bersaing yang sehat dan membuat proses belajar terasa menyenangkan.

Siswa-siswa ini juga merasa bahwa *Wordwall* membantu mereka memahami materi IPA dengan lebih baik. Mereka memberikan contoh spesifik seperti pemahaman tentang proses fotosintesis, molekul, struktur bahan kimia, serta konsep energi kinetik dan potensial, karena mereka bisa langsung berlatih dan mendapatkan umpan balik otomatis. Mereka lebih menyukai mengerjakan soal di *Wordwall* dibandingkan di buku biasa karena soalnya lebih variatif dan interaktif.

Namun, terdapat juga persepsi yang lebih netral dari Siswa 4. Ia tidak merasakan perubahan signifikan dalam motivasi atau ketertarikan belajarnya, dan menganggap soal-soal di *Wordwall* tidak terlalu berbeda dengan soal di buku. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media bisa bervariasi antar individu, tergantung pada preferensi belajar siswa. Terlepas dari perbedaan tingkat antusiasme, semua siswa mengalami kendala umum yang sama, yaitu koneksi internet yang lambat, yang kadang menghambat akses soal atau menyebabkan lag. Saran dari siswa untuk perbaikan mencakup penambahan variasi soal, tampilan antarmuka yang lebih sederhana, fitur penjelasan setelah soal selesai, serta penambahan animasi atau suara untuk pengalaman yang lebih interaktif.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung kuat teori belajar konstruktivisme oleh Piaget dalam Budyastuti & Fauziati (2021), yang menekankan pentingnya siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran untuk membangun pemahaman mereka sendiri. *Wordwall*, dengan sifatnya yang interaktif dan fitur gamifikasi, secara efektif menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan keterlibatan aktif ini, mengubah evaluasi dari proses pasif menjadi pengalaman belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa. Antusiasme dan partisipasi tinggi yang diamati pada siswa selaras dengan prinsip-prinsip teori motivasi intrinsik oleh Edward L. dalam Lutfi & Winata (2020).

Dari perspektif guru, persepsi positif Ibu I.E. mengenai kemudahan *Wordwall* dalam membuat soal yang menarik dan memberikan umpan balik yang cepat mendukung teori efisiensi pembelajaran oleh John Sweller dalam Setyorini, dkk (2024). Kemudahan ini secara langsung berkaitan dengan tujuan Sweller dalam

Baskara (2024) untuk mengurangi beban kognitif ekstrinsik pada guru. Ketika alat evaluasi seperti *Wordwall* mempermudah proses pembuatan soal dan pemberian umpan balik, beban kerja kognitif guru yang tidak relevan dengan esensi pengajaran menjadi minimal. Ini memungkinkan guru untuk fokus pada aspek yang lebih penting dari kualitas pengajaran, yaitu meningkatkan beban kognitif germane siswa melalui desain instruksional yang lebih baik dan intervensi yang tepat. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya menghemat waktu guru tetapi juga secara fundamental meningkatkan efisiensi proses belajar-mengajar. Namun, tantangan teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat yang dihadapi oleh guru dan siswa tetap menjadi kendala yang dapat mengganggu efisiensi ini, karena dapat menciptakan beban kognitif ekstrinsik baru yang menghambat implementasi teknologi pembelajaran yang optimal.

Penelitian ini memperkuat dan memperluas temuan dari studi-studi sebelumnya mengenai efektivitas *Wordwall* dalam pembelajaran. Hasil yang menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi siswa sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Husna, dkk (2023). Dalam penelitian mereka tentang penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar, Husna dkk. menemukan bahwa 97% peserta didik menyatakan *Wordwall* sangat mudah dan menyenangkan digunakan, dan 92% tertarik karena banyak mode permainan. Mereka juga melaporkan bahwa 92% peserta didik termotivasi untuk belajar lebih baik dan 91% termotivasi untuk mendapatkan hasil yang baik. Temuan ini menegaskan bahwa *Wordwall* berhasil

mengubah evaluasi menjadi pengalaman yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Selain itu, temuan peneliti yang menunjukkan antusiasme siswa dan peningkatan partisipasi aktif juga didukung oleh penelitian Maulani & Ismiatun (2024). Dalam penelitian mereka tentang strategi pembelajaran media berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPA, Maulani & Ismiatun menemukan bahwa penggunaan media *Wordwall* memiliki pengaruh besar terhadap perubahan siswa, terutama dalam motivasi dan minat belajar mereka, serta hasil belajar siswa. Aplikasi *Wordwall* dianggap efektif untuk pelajaran IPA di sekolah dasar karena meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, membuat mereka lebih semangat dan bergairah dalam melaksanakan pembelajaran, serta secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga sejalan dengan temuan penelitian yang berfokus pada persepsi guru terhadap *Wordwall* sebagai media evaluasi interaktif. Temuan ini sangat relevan dengan penelitian Muslimim (2024). Muslimim (2024), dalam penelitiannya tentang analisis persepsi guru terhadap game edukasi Kahoot dan *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar, menyoroti bahwa sebagian besar guru belum mengenal atau menerapkan *Wordwall* dalam pembelajaran. Namun, penelitian Maulani & Ismiatun (2024) mengindikasikan bahwa *Wordwall* mudah diunduh dan digunakan oleh siswa maupun guru, menjadikannya media digital yang cocok bagi guru untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian ini tidak hanya mengkonfirmasi pandangan positif ini dari berbagai sudut pandang, tetapi juga memperkaya analisis dengan menggali secara mendalam persepsi dari kedua belah pihak, yaitu guru dan siswa. Hal ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan seimbang tentang bagaimana *Wordwall* dipandang dan dialami oleh para penggunanya secara langsung. Dengan menggabungkan perspektif guru dan siswa, penelitian ini memberikan wawasan yang lebih holistik dan kaya tentang kemudahan penggunaan, manfaat, dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan *Wordwall* dalam konteks evaluasi IPA.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 26 Makassar, dapat disimpulkan bahwa persepsi guru Ibu I.E. sangat positif, menilai media ini mampu membuat evaluasi lebih interaktif dan meningkatkan motivasi siswa, meskipun menghadapi tantangan berupa koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat. Sementara itu, siswa kelas VIII juga memberikan respon positif dengan merasa bahwa *Wordwall* membuat pelajaran lebih menarik dan membantu pemahaman materi melalui fitur gamifikasi dan umpan balik otomatis. Namun, kendala umum yang dihadapi adalah koneksi internet yang lambat, dan terdapat variasi persepsi individu, di mana sebagian siswa tidak mengalami peningkatan motivasi secara signifikan.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, berikut adalah beberapa saran yang dapat diajukan:

1. Bagi Siswa: Disarankan agar siswa lebih aktif dan maksimal menggunakan semua fitur yang tersedia di *Wordwall*, seperti latihan soal, permainan interaktif, dan berbagai media pembelajaran lainnya. Selain itu, siswa juga dianjurkan untuk memberikan umpan balik yang jujur dan konstruktif terkait penggunaan media ini agar proses pembelajaran dapat lebih optimal dan sesuai kebutuhan mereka.

2. Bagi Guru: Guru diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif dengan memanfaatkan fitur *Wordwall* secara optimal. Guru juga perlu menyesuaikan soal dan aktivitas sesuai tingkat kemampuan siswa serta meningkatkan kompetensi digital mereka melalui pelatihan dan pendalaman teknologi. Hal ini bertujuan agar penggunaan *Wordwall* dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara efektif.
3. Bagi Sekolah: Sekolah perlu memperhatikan infrastruktur penunjang, seperti memperbaiki jaringan internet dan menyediakan perangkat yang cukup dan memadai agar penggunaan *Wordwall* tidak terbatas oleh masalah teknis. Selain itu, penting juga diadakan pelatihan secara rutin bagi guru agar mereka lebih mampu mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran secara optimal dan efektif.
4. Bagi Peneliti: Disarankan untuk melakukan studi lanjutan dengan pendekatan kuantitatif guna memperoleh data yang lebih luas dan terukur mengenai efektivitas penggunaan *Wordwall*. Penelitian juga perlu mengkaji faktor-faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan implementasi media ini, seperti sikap guru dan siswa, lingkungan belajar, serta aspek teknologi yang mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, nurul maulia, & Aslam. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Baskara, F. R. (2024). Peran Penting “Friksi” dalam Pembelajaran di Era Generative AI. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 3, 8–17. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v3i0.3130>
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 112–119. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1126>
- Cahayu, S. A., Ratu Sampurna, Nadira, & Risnita. (2023). Instrument Evaluasi Non-Tes Ranah Afektif dan Psikomotorik Pembelajaran IPA Sinkronisasi Berbasis Keterampilan Abad 21 Di SMP Negeri 6 Sungai Penuh. *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 1–13. <https://doi.org/10.30631/edubio.v6i2.53>
- Cantika, D., & Febriani, E. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Materi Sosiologi Kelas XI IPS SMA Pembangunan. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(4), 359–368. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i4.128>
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Ghozali, S. A., & Irawan, L. Y. (2024). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Media Interaktif Dan Menarik Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 16 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 4. <https://doi.org/10.17977/um063v4i4p4>

- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Husna, S. U., Sukarno, S., & Yulisetiani, S. (2023). Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i1.76662>
- Karengga, F. I., Rizko, U., & Bashith, A. (2025). Analisis Problematika Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran IPA dalam Mencapai Tujuan Pendidikan pada Kurikulum Merdeka SD/MI. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 533. <https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4401>
- Komariyah, F., & Farhan, A. (2020). Pengaruh Persepsi Masyarakat Terhadap Keputusan Menjadi Nasabah Bank Syariah Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Sidoarjo Dan Surabaya. *Media Mahardhika*, 18(3), 341–344. <https://doi.org/10.29062/mahardika.v18i3.172>
- Kurniawati, Y., & Nafisah, A. D. (2022). Persepsi Anak Usia Dini Terhadap Guru Di Semarang. *Konservasi Pendidikan*, 1(7), 152.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lutfi, A., & Winata, A. Y. S. (2020). Motivasi Intrinsik, Kinerja dan Aktualisasi Diri: Kajian Konseptual Perkembangan Teori. *Pamator Journal*, 13(2), 194–198. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i2.8526>
- Maulani, M., & Ismiyatun, A. N. (2024). Strategi Pembelajaran Media Berbasis Wordwall pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pengembangan (JTPP)*, 2(1), 97–100.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Muhammad Syaiful Anwar, & Noor Hujjatusnaini. (2024). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup melalui Game Interaktif Wordwall di Madrasah Aliyah Hidayatul Insan. *Manfaat: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 1(4), 49–58. <https://doi.org/10.62951/manfaat.v1i4.141>

- Musdhalifa, D., & Syaifudin, M. (2023). Persepsi Dan Komunikasi Dalam Organisasi Pendidikan. *Jurnal Al-Kifayah: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(1), 69–83. <https://doi.org/10.53398/ja.v2i1.298>
- Muslimim. (2024). Analisis Persepsi Guru terhadap Game Edukasi Kahoot dan WordWallpada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 52–63.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 747–750.
- Pratiwi, S., Telaumbanua, S. M., & Syahrial, S. (2024). Evaluasi Pembelajaran IPA di Sekolah: Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.474>
- Putra, R. A., Indah Cumalasari, E., Lucky Fusianita, R., Hidayati, F., Negeri Surabaya, U., & Petemon Surabaya, S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Materi Sistem Tata Surya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 748–762.
- Rohman, K., & Yustiana, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Wordwall Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Siswa. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(1), 428.
- Salam, S., & Ilham, M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Energi Bunyi dan Sifat-sifatnya melalui Metode Eksperimen Kelas IV MIN 1 Baubau. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(2), 375–387. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.629>
- Wiki, S., Cahyani, D., & Pramandhani, V. A. (2025). *Persepsi Warga Terhadap Budaya 5S dalam Pendayagunaan Sampah Daur Ulang di RW 02 Manyaran Semarang*. 2015.



LAMPIRAN-LAMPIRAN



LAMPIRAN 1 INSTRUMEN PENELITIAN

1. Lembar Observasi

Tujuan: Mengamati langsung penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran dan respons siswa serta guru selama evaluasi.

| No | Aspek Yang Diamati | Petunjuk Pengamatan |
|----|---|---|
| 1 | Interaksi Guru-Siswa dengan Media <i>Wordwall</i> | Bagaimana guru memfasilitasi penggunaan <i>Wordwall</i> ? Bagaimana siswa merespons arahan guru? |
| 2 | Antusiasme dan Partisipasi Siswa | Perhatikan tingkat keterlibatan siswa saat menggunakan <i>Wordwall</i> . Apakah ada siswa yang pasif? |
| 3 | Kemudahan Penggunaan <i>Wordwall</i> | Apakah ada hambatan teknis atau operasional yang terlihat? Apakah guru dan siswa terlihat lancar? |
| 4 | Efektivitas <i>Wordwall</i> dalam Evaluasi | Seberapa baik <i>Wordwall</i> memunculkan pemahaman siswa? Apakah kesalahan umum teridentifikasi? |
| 5 | Tantangan Teknis/Non-teknis | Catat kendala yang muncul (misalnya: koneksi internet, perangkat, pemahaman instruksi). |
| 6 | Dinamika Kelas Selama Penggunaan | Gambarkan suasana umum di kelas. Apakah siswa berdiskusi atau bekerja individu? |

2. Pedoman Wawancara terhadap Guru

Tujuan: Mendapatkan pandangan mendalam mengenai persepsi dan pengalaman guru dalam penggunaan *Wordwall*.

| No | Pertanyaan |
|----|--|
| 1 | Bisakah Anda ceritakan pengalaman pertama Anda menggunakan <i>Wordwall</i> untuk evaluasi pembelajaran IPA? |
| 2 | Menurut Anda, apa keunggulan utama <i>Wordwall</i> dibandingkan metode evaluasi tradisional yang biasa Anda gunakan? |
| 3 | Bagaimana <i>Wordwall</i> membantu Anda memahami tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPA? |
| 4 | Apakah Anda melihat peningkatan motivasi atau minat belajar siswa setelah menggunakan <i>Wordwall</i> ? Jelaskan. |
| 5 | Kendala apa saja yang paling sering Anda hadapi saat mengintegrasikan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran Anda? |
| 6 | Bagaimana Anda mengatasi kendala teknis atau non-teknis selama penggunaan <i>Wordwall</i> di kelas? |
| 7 | Dalam konteks pembelajaran IPA, jenis aktivitas <i>Wordwall</i> apa yang menurut Anda paling efektif? Mengapa? |
| 8 | Apakah penggunaan <i>Wordwall</i> memengaruhi alokasi waktu evaluasi Anda? Jika ya, bagaimana? |
| 9 | Bagaimana Anda mengintegrasikan umpan balik dari <i>Wordwall</i> untuk perbaikan proses pembelajaran selanjutnya? |
| 10 | Berdasarkan pengalaman Anda, saran apa yang dapat Anda berikan kepada guru lain yang ingin menggunakan <i>Wordwall</i> ? |

3. Pedoman Wawancara terhadap Siswa (Interview Guide for Students)

Tujuan: Memahami persepsi dan pengalaman siswa selama evaluasi dengan *Wordwall*.

| No | Pertanyaan |
|----|--|
| 1 | Bagaimana perasaan kamu saat pertama kali menggunakan <i>Wordwall</i> untuk mengerjakan soal-soal IPA? |
| 2 | Apakah menurutmu <i>Wordwall</i> membuat pelajaran IPA jadi lebih menarik? Kenapa? |
| 3 | Bagian mana dari <i>Wordwall</i> yang paling kamu suka saat menggunakannya? |
| 4 | Apakah <i>Wordwall</i> membantumu memahami materi IPA dengan lebih baik? Berikan contohnya. |
| 5 | Pernahkah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan <i>Wordwall</i> ? Kesulitan apa? |
| 6 | Menurutmu, apa bedanya mengerjakan soal di <i>Wordwall</i> dengan mengerjakan soal di buku biasa? Mana yang lebih kamu suka? |
| 7 | Apakah kamu merasa lebih bersemangat belajar atau menjawab soal ketika menggunakan <i>Wordwall</i> ? |
| 8 | Bagian mana dari <i>Wordwall</i> yang menurutmu perlu diperbaiki atau ditambahkan? |
| 9 | Jika gurumu sering menggunakan <i>Wordwall</i> , apakah kamu akan lebih rajin belajar IPA? Mengapa? |
| 10 | Saran apa yang ingin kamu berikan agar penggunaan <i>Wordwall</i> di kelas bisa lebih menyenangkan atau efektif lagi? |





Gambar 1 Observasi Penggunaan Media Wordwall



Gambar 2 Observasi Penggunaan Media Wordwall



Gambar 3 Guru mengamati interaksi yang terjadi saat siswa menggunakan Wordwall.



Gambar 4 Peneliti membimbing siswa dalam penggunaan media Wordwall.



Gambar 5 Peneliti membimbing siswa dalam penggunaan media Wordwall



Gambar 6 Guru membimbing siswa dalam penggunaan media Wordwall



Gambar 7 Peneliti melakukan wawancara dengan guru mengenai persepsi tentang penggunaan media Wordwall



Gambar 8 Peneliti melakukan wawancara dengan siswa mengenai persepsi tentang penggunaan media Wordwall

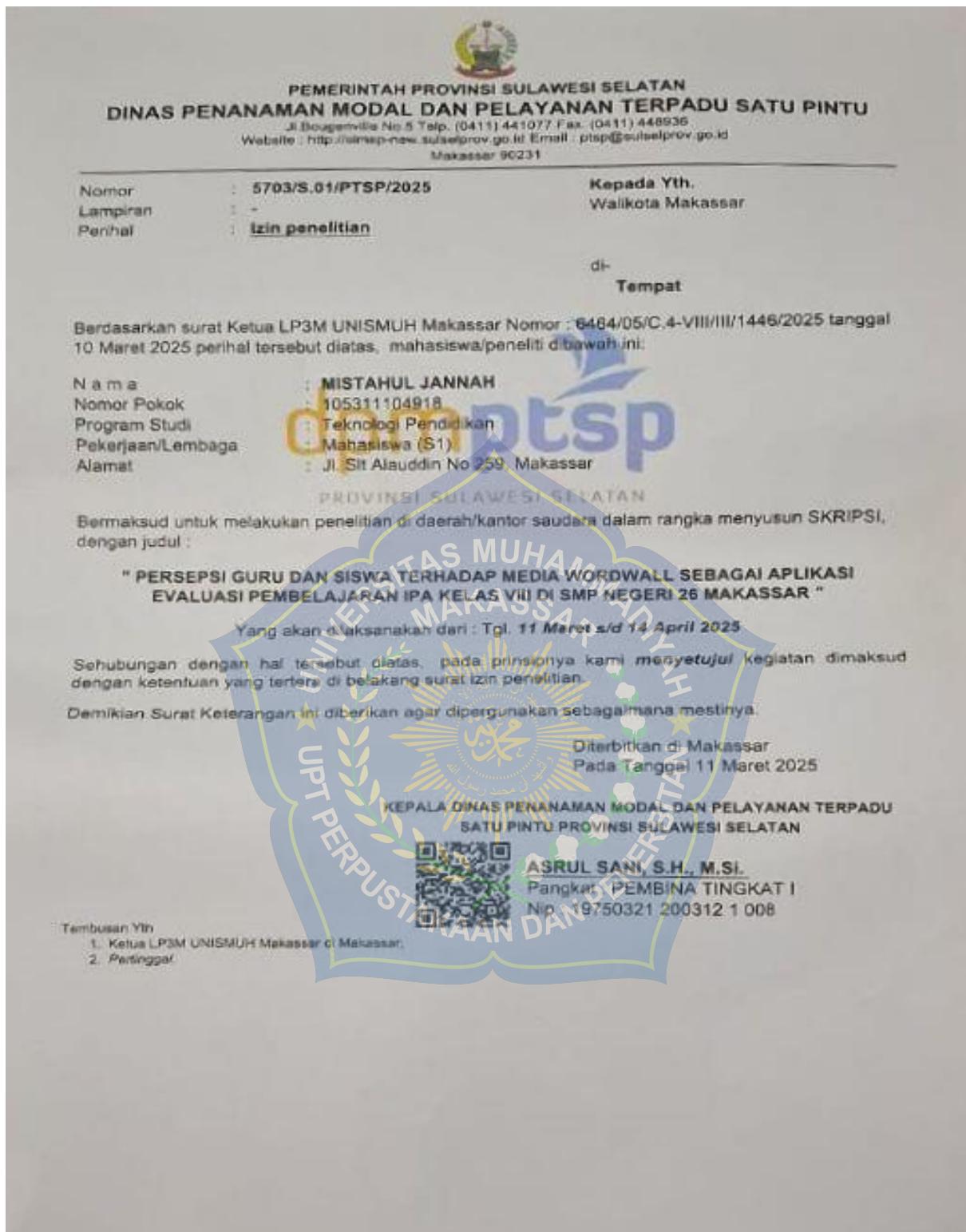


Gambar 9 Peneliti melakukan wawancara dengan siswa mengenai persepsi tentang penggunaan media Wordwall





Gambar 10 Surat Pengantar Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar



Gambar 11 Surat Pengantar Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu



*Gambar 12 Surat Pengantar Penelitian dari
Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Pemerintah Kota Makassar*

| | | | | |
|---|-------------------------|---|----------------------|---|
|  | | PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN UPT SPF SMP NEGERI 26 MAKASSAR <i>Alamat : Kompleks PU Mallengkeri Baru</i> | |  |
| NSS : 2 0 1 1 9 6 0 0 9 1 9 0 | | NPSN: 4 0 3 1 2 4 3 3 | | |
| LEMBAR DISPOSISI | | | | |
| Surat dari : UNISMUH | Diterima tgl: 24-4-2025 | | | |
| Tgl surat: 14 MARET 2025 | No. Agenda 024 | | | |
| Isi Disposisi | | | 1. Jl. Siti H. Pd. . | |
| 2025 | | | | |
| Makassar, Kepala Sekolah | | | | |
| Nur Rahmah, S.Pd., M.Pd NIP. 19710620 199512 2 002 | | | | |

Gambar 13 Formulir Permohonan Izin Penelitian di Sekolah



NSS :

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 0 | 1 | 1 | 9 | 6 | 0 | 0 | 9 | 1 | 9 | 0 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

 :

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 0 | 3 | 1 | 2 | 4 | 3 | 3 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 800/380/UPTSPFSMPN.26/VII/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala UPT SPF SMP Negeri 26 Makassar Menerangkan bahwa :

| No | Nama | Nim | Program Studi |
|----|-----------------|--------------|----------------------|
| 1. | MISTAHUL JANNAH | 105311104918 | Teknologi Pendidikan |

Benar yang tercantum namanya di atas telah melaksanakan Penelitian dalam rangka Penyusunan Skripsi di UPT SPF SMP Negeri 26 Makassar, Pada Bulan 14 April s/d 14 Mei 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 24 Juli 2025
Kepala Sekolah,
Nur Rahmah, S.Pd., M.Pd
19710620 199512 2 002

Gambar 14 Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian

LAMPIRAN 4 HASIL PLAGIAT



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Mistahul jannah

Nim : 105311104918

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

| No | Bab | Nilai | Ambang Batas |
|----|-------|-------|--------------|
| 1 | Bab 1 | 9% | 10 % |
| 2 | Bab 2 | 2% | 25 % |
| 3 | Bab 3 | 5% | 10 % |
| 4 | Bab 4 | 4% | 10 % |
| 5 | Bab 5 | 5% | 5 % |

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 23 Juli 2025
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Bab I Mistahul jannah

105311104918

by Tahap Tutup



Submission date: 19-Jul-2025 03:17PM (UTC+0700)

Submission ID: 2717180596

File name: MJ_Skripsi_BAB_1.docx (34.08K)

Word count: 876

Character count: 6002

ORIGINALITY REPORT

9 %

SIMILARITY INDEX

9 %

INTERNET SOURCES

LULUS

3 %

PUBLICATIONS

3 %

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



1

deepublishstore.com

Internet Source

3 %

2

qdoc.tips

Internet Source

3 %

3

repository.upi.edu

Internet Source

2 %

4

docplayer.info

Internet Source

2 %

Exclude quotes

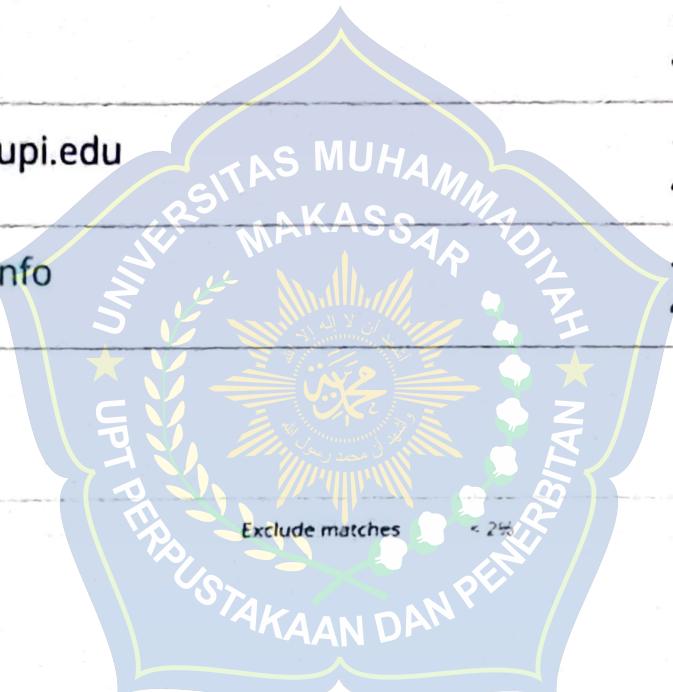
Off

Exclude bibliography

Off

Exclude matches

< 2 %



Bab II Mistahul jannah

105311104918



Submission date: 19-Jul-2025 03:18PM (UTC+0700)

Submission ID: 2717180657

File name: MJ_Skripsi-BAB_2.docx (55.37K)

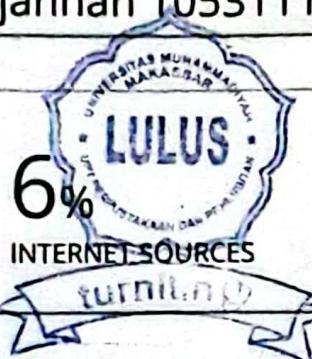
Word count: 1735

Character count: 12027

Bab II Mistahul jannah 105311104918

ORIGINALITY REPORT

5%
SIMILARITY INDEX



6%
INTERNET SOURCES
6%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 digilibadmin.unismuh.ac.id 3%
Internet Source

2 Indah Rahmayanti, Munirul Abidin.
"Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai
Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di
MAN Kota Batu", Sustainable Jurnal Kajian
Mutu Pendidikan, 2023
Publication 2%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 2%

Bab III Mistahul jannah

105311104918

by Tahap Tutup



Submission date: 19-Jul-2025 03:19PM (UTC+0700)

Submission ID: 2717180771

File name: MJ_Skripsi-BAB_3.docx (41.04K)

Word count: 1584

Character count: 10658

8%
SIMILARITY INDEX

3%
INTERNET SOURCES

2%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 newcomercuerna.org 3%
Internet Source

2 Reksa Nurhuda, Ade Salahudin Permadi, Siti Arnisyah. "PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP NILAI SISWA KELAS 7 DALAM PEMBELAJARAN INFORMATIKA PADA SEKOLAH MTS NORHIDAYAH PUNDU KOTAWARINGIN TIMUR KALIMANTAN TENGAH", Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 2024
Publication

3 Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta I 2023 2%
Student Paper

Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

Off

Bab IV Mistahul jannah

105311104918

by Tahap Tutup



Submission date: 19-Jul-2025 03:19PM (UTC+0700)

Submission ID: 2717180831

File name: MJ_Skripsi-BAB_4.docx (60.57K)

Word count: 3620

Character count: 23705

4%
SIMILARITY INDEX

4%
INTERNET SOURCES

1%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1%
PUBLICATIONS
turnitin.com

| Rank | Source | Similarity (%) |
|------|---|----------------|
| 1 | eprints.uny.ac.id Internet Source | 1% |
| 2 | www.scribd.com Internet Source | <1% |
| 3 | rakyatsulsel.fajar.co.id Internet Source | <1% |
| 4 | www.slideshare.net Internet Source | <1% |
| 5 | 123dok.com Internet Source | <1% |
| 6 | mafiadoc.com Internet Source | <1% |
| 7 | moam.info Internet Source | <1% |
| 8 | websetnet.net Internet Source | <1% |
| 9 | digilib.uin-suka.ac.id Internet Source | <1% |
| 10 | forumdiskusi.fkip.ut.ac.id Internet Source | <1% |
| 11 | pt.scribd.com Internet Source | <1% |
| 12 | repository.metrouniv.ac.id Internet Source | <1% |

13

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

14

www.kanalcoin.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off



Bab V Mistahul jannah

10531104918



Submission date: 19-Jul-2025 03:20PM (UTC+0700)

Submission ID: 2717180906

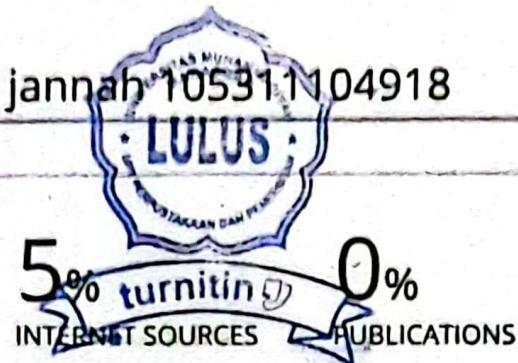
File name: MJ_Skripsi_-BAB_5.docx (29.55K)

Word count: 338

Character count: 2216

ORIGINALITY REPORT

5%
SIMILARITY INDEX



0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 repository.unpar.ac.id
Internet Source

2%

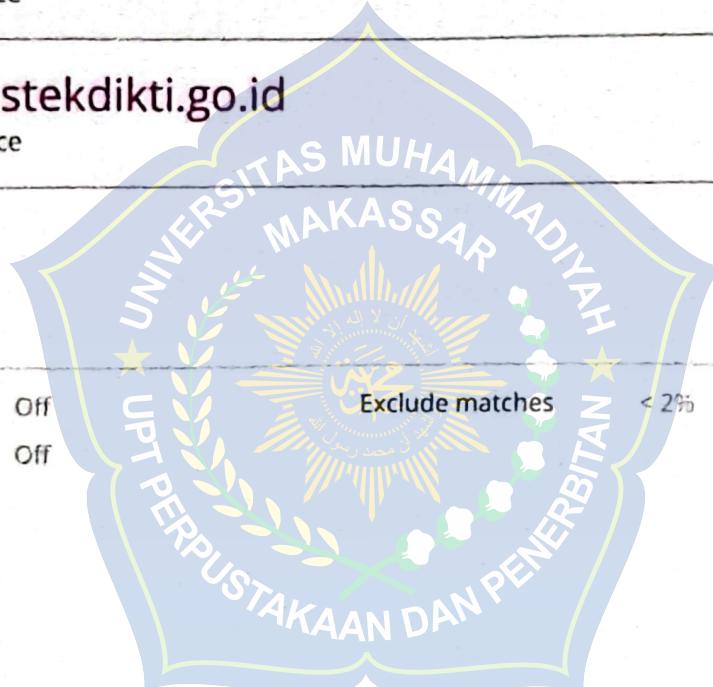
2 sinta3.ristekdikti.go.id
Internet Source

2%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches

< 2%



RIWAYAT HIDUP



Mistahul Jannah. Lahir di Buntu Kaindi, Kecamatan Masalle, Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan, pada tanggal 28 Januari. Penulis merupakan buah kasih sayang dari Bapak Amiruddin dan Ibu Misrida. Penulis adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan NIM 105311104918. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar pada tahun 2006 di SD Negeri 92 Bembeng dan lulus pada tahun 2012. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama pada tahun 2012 di SMP Negeri 19 Makassar selama dua tahun dan melanjutkan tahun ketiga di SMP Negeri 7 Alla, lulus pada tahun 2015.

Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di sekolah menengah atas pada tahun 2015 di SMA Negeri 1 Masalle yang sekarang berubah nama menjadi SMA Negeri 11 Enrekang pada tahun 2018. Pada tahun 2018, penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi jenjang S1 pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Selama menjalani masa perkuliahan, penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan kemahasiswaan dan organisasi seperti HPMM, Tapak Suci, dan HMJ untuk mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* penulis. Skripsi ini penulis susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Demikian riwayat hidup ini penulis buat dengan sebenar-benarnya untuk melengkapi penyusunan skripsi.