

## Penerapan Kuis Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran sebagai Bentuk Evaluasi Pembelajaran

Astiza<sup>1\*</sup>, Husniati<sup>1</sup>, Siti Nurhaedah<sup>1</sup>, Novianti Kaninta<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.894>

### Article Info:

Received : 15 Juni 2025  
Revised : 12 Juli 2025  
Accepted : 24 Juli 2025  
Published : 04 Agustus 2025

### Correspondence:

Astiza

Phone: +62 82341159148

**Abstract:** This study was motivated by the researcher's observation that students in Class IIIB enjoy participating in quizzes at the end of learning sessions. Initially, these quizzes were conducted manually during mathematics lessons, where students would line up and be asked questions individually. The quiz served as an evaluation tool for the learning process carried out by the teacher. However, such a method proved less suitable for Indonesian language learning due to the distinct characteristics of the subject matter. Therefore, this research aimed to develop a quiz that accommodates these characteristics while integrating technology to make learning more engaging, meaningful, and effective through the use of the Wordwall website. This study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, using observation and evaluation scores as data collection instruments. The results indicated that the use of the Wordwall website significantly improved student learning outcomes in each cycle. In the pre-cycle phase, without using Wordwall, the students' learning achievement was only 31%. In Cycle I, after implementing Wordwall, it increased to 63%, and in Cycle II, it further rose to 94%. These findings demonstrate that the Wordwall website is highly suitable for Indonesian language learning, which involves complex material characteristics, and is proven to enhance students' learning outcomes while fostering greater engagement and participation in the learning process.

**Keywords:** Quiz, Wordwall, Learning Evaluation

**Citation:** Astiza, Nurhaedah, S., & Kaninta, N. (2025). Penerapan Kuis Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran sebagai Bentuk Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1933–1937. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.894>

### Pendahuluan

Perkembangan digital telah berdampak pada sektor pendidikan yang mendorong terjadinya pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu cara meningkatkan pembelajaran yang berkualitas. Teknologi mampu menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran yang interaktif dan inovatif sehingga dapat berguna dalam proses pembelajaran. Pengintegrasian media pembelajaran menjadi sebuah keharusan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad-21. Dalam mengikuti perkembangan zaman, sebagai pendidik haruslah belajar menggunakan

teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Salah satunya yaitu memilih media pembelajaran digital yang menarik termasuk dalam bentuk evaluasi. (10)

Evaluasi merupakan alat yang digunakan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui apakah peserta didik mampu mencapai tujuan pelajaran yang telah ditetapkan. Arifin (2012) juga mengemukakan bahwa evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkesinambungan untuk menentukan kualitas (nilai dan makna) sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu untuk mengambil keputusan. Kemampuan dalam mengevaluasi pembelajaran merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki

oleh seorang guru. (Basri, 2017) menjelaskan bahwa salah satu peran guru dalam proses pendidikan adalah sebagai evaluator bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan, evaluasi merupakan salah satu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil evaluasi dapat dijadikan sebagai umpan balik (*feedback*) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program pembelajaran. Selain itu, evaluasi menjadi hal yang sangat penting dilakukan agar mengetahui kemampuan peserta didik dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Beragam media dapat digunakan guru dalam mengevaluasi pembelajaran baik secara manual atau menggunakan bantuan teknologi, seperti penggunaan aplikasi *wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi yang berbasis web yang dapat digunakan guru dalam merancang pembelajaran, menjadi sumber belajar yang interaktif, menarik dan sebagai alat evaluasi. *Wordwall* memperkenankan guru untuk mampu membuat kuis, anagram, menjodohkan, memasang kata acak, mengelompokkan kata dan masih banyak lagi. Maka, dengan menggunakan platform ini, guru dapat dengan mudah memberikan evaluasi melalui berbagai permainan dan kuis yang tersedia. (2)

*Wordwall* memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1. Memiliki fitur yang lebih bervariasi
2. Tampilan yang lebih menarik sehingga membuat peserta didik menyukai permainan atau kuis yang disajikan
3. Akses yang mudah dijangkau
4. Waktu pengerjaan kuis yang dapat diatur
5. Hasil jawaban peserta didik terkirim ke guru dengan otomatis
6. Format jawaban peserta didik dapat diunduh dalam bentuk pdf.

Pada saat saya melaksanakan kegiatan PPL I di SDN 50 Cakranegara, saya mendapat bagian untuk melaksanakan berbagai kegiatan seperti asistensi mengajar hingga pembelajaran mandiri di kelas IIIB. Selama kegiatan tersebut saya menemukan bahwa peserta didik di kelas IIIB sangat menyukai kuis di akhir pembelajaran. Awalnya kuis ini hanya dilakukan secara manual pada mata pelajaran matematika, dimana peserta didik akan membentuk barisan dan kemudian diberi pertanyaan satu persatu. Kuis ini dilakukan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan guru.

Ketika saya melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia, kuis manual seperti ini kurang cocok sebab materi bahasa Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda dengan matematika. Mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi sangat penting di Indonesia

yang kemudian menjadi kebijakan untuk diajarkan dari tingkat TK sampai dengan perguruan tinggi. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional negara atau bahasa pemersatu dilakukan agar kelestarian dan perkembangan bahasa Indonesia bisa terus diwujudkan. Bahasa dalam lingkup yang sangat luas tidak hanya bahasa lisan atau tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia yang sebenarnya adalah mengajarkan peserta didik menggunakan bahasa Indonesia dengan benar yang sesuai dengan tujuan dan fungsinya. (10) Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia harus dimulai sejak dini, terutama di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari materi teks. Misalnya pada kelas IIIB yang memiliki materi tentang ide pokok dan ide pendukung, kosakata baru, tanda baca dan menulis cerita berdasarkan pengalaman secara singkat.

Materi tersebut merupakan pengejawantahan dari pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis pada teks. Pembelajaran berbasis teks ini dapat secara efektif mempersiapkan peserta didik untuk memahami struktur teks, kaidah/fitur bahasa, menganalisis teks, menginterpretasi makna teks, mengabstrak isi teks, dan lain-lain dalam belajar memahami beragam informasi. Di samping itu, pemanfaatan teks dalam pembelajaran bahasa juga akan dapat menunjang kompetensi komunikasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa bertujuan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa. Untuk itu proses belajar mengajar memerlukan interaksi yang memadai yang merupakan syarat mutlak untuk berkembangnya belajar bahasa yang optimal. Sehingga dibutuhkan alat evaluasi yang baik setidaknya harus memperhatikan ranah materi, konstruksi, dan bahasa yang termasuk dalam karakteristik materi bahasa Indonesia. Oleh sebab itu dalam hal ini, peran saya sebagai peneliti adalah membuat kuis yang mampu memuat berbagai karakteristik materi serta mengintegrasikannya kedalam teknologi yang sebelumnya belum pernah dilakukan agar pembelajaran semakin menarik, menesankan, dan efektif bagi peserta didik. (10)

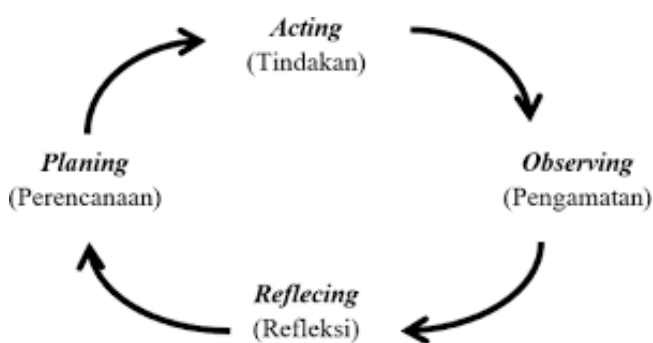
Pemanfaatan media *Wordwall.net* sebagai media evaluasi pada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dirasa sangat cocok. Karena mempunyai banyak template permainan seperti kuis yang dapat diubah secara mudah oleh guru, serta dapat memberikan pembelajaran lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik, dengan berbagai kreasi dapat menciptakan yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar semua peserta didik khususnya kelas III.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti membahas tentang Penerapan Kuis Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Bentuk Evaluasi Pembelajaran

**Metode**

PTK). Susilowatiningsih et al., (2023) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas memiliki peran yang sangat strategis dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, guru dapat berperan aktif, berinovasi serta melaksanakan pembelajaran yang relevan dengan lingkungan peserta didik. Pelaksanaan PTK dilakukan dengan tahap merencanakan, melaksanakan, mengobservasi dan melakukan refleksi. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas IIIB di SDN 50 Cakranegara dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 peserta didik. Data yang digunakan dalam penelitian ini diambil melalui tes tulis dan observasi yang selanjutnya dianalisis secara kualitatif dengan menyajikan data dalam bentuk grafik dan tabel yang kemudian dicermati sehingga menjadi sebuah kesimpulan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 1 pertemuan pada setiap siklusnya. Apabila siklus 1 terdapat kendala, maka refleksi dan perbaikan akan dilakukan pada siklus 2. Indikator keberhasilan capaian hasil belajar beserta didik pada pembelajaran dapat langsung diketahui dengan melihat kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai minimum 75. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Desian PTK Kurt Lewin (1946). Syaifudin et al., (2021) menyampaikan bahwa pada model ini terdapat 4 prosedur yang dilakukan dan aktivitas ini membentuk sebuah lingkaran yang berputar secara terus menerus.



Gambar 1. PTK Kurt Lewin

**Hasil dan Pembahasan**

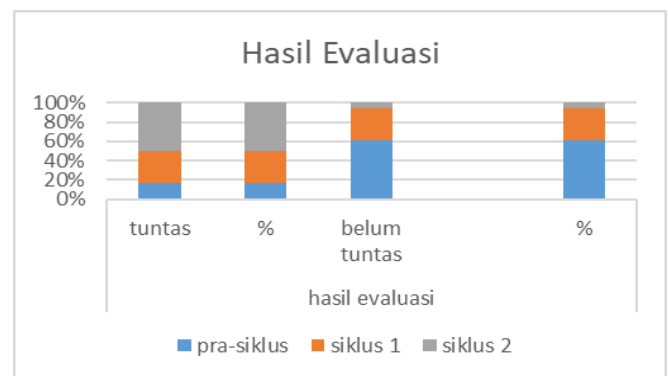
Evaluasi pembelajaran menggunakan media Wordwall di kelas IIIB SDN 50 Cakranegara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan. Evaluasi ini dilakukan pada materi ide pokok dan ide pendukung serta tanda baca.

Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan tahapan pra-siklus, di mana peneliti melaksanakan pembelajaran seperti biasa tanpa mengimplementasikan media Wordwall, namun evaluasi tetap dilaksanakan secara manual. Peserta didik berbaris pada akhir pembelajaran untuk menjawab soal kuis satu per satu. Pada tahapan ini, peneliti memberikan asesmen diagnostik untuk mengetahui kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut menjadi acuan dalam membuat modul ajar yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik pada siklus I dan siklus II sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasil evaluasi menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Peningkatan hasil evaluasi peserta didik dengan menggunakan media Wordwall kelas IIIB SDN 50 Cakranegara.

Tahap	Jumlah peserta didik	Hasil evaluasi			
		tuntas	%	belum tuntas	%
pra-siklus	16	5	31%	11	69%
1 siklus	16	10	63%	6	38%
2 siklus	16	15	94%	1	6%

Tabel diatas diatas merupakan hasil dari penerapaaan wordwall sebagai evaluasi pembelajaran. Dengan melihat data pada tabel tersebut kita dapat mengetahui bahwa terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar pada setiap siklus. Tabel diatas, juga dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik hasil evaluasi

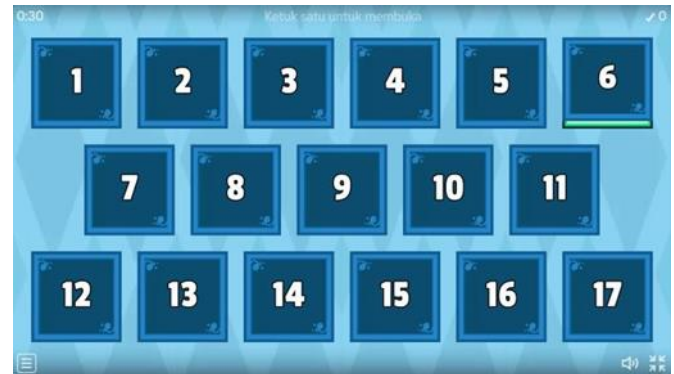
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa hasil evauasi peserta didik

pada tahap pra-siklus masih sangat rendah yaitu 31% atau sekitar 5 peserta didik yang tuntas. Ketuntasan tersebut berdasar pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu nilai 75. Pada pelaksanaan pra-siklus ini, terlihat bahwa peserta didik kurang aktif saat melakukan sesi tanya jawab dengan guru terkait materi pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga membutuhkan waktu yang lama dalam menjawab latihan soal dan soal kuis. Hal ini disebabkan oleh guru yang masih menggunakan metode pembelajaran seperti hari-hari biasanya (konvensional), sehingga peserta didik kurang semangat dalam belajar. Guru juga tidak memberikan asesmen diagnostik sebelum memulai pembelajaran yang berimbas pada kurangnya pengetahuan guru dalam memahami kemampuan dan kebutuhan belajar peserta didiknya. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk melakukan observasi sebelum melaksanakan pembelajaran. Melalui observasi ini guru kemudian merefleksikan sehingga dapat dilakukan pembahasan pada tahap berikutnya.

Pada siklus I guru mulai mengimplementasikan media wordwall dalam pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 63% atau sebanyak 10 peserta didik telah tuntas dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Artinya, keberhasilan yang dicapai sudah lebih dari jumlah setengah peserta didik. Kenaikan yang terjadi dari pra-siklus ke siklus 1 adalah sebesar 32%. Pada siklus 1 peserta didik sudah mulai terlihat menyimak dan aktif dalam proses diskusi (tanya-jawab) pada proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh bantuan media PPT interaktif yang digunakan guru dalam membuat penjelasan materi pembelajaran yang mudah dan menarik. Saat evaluasi dilakukan peserta didik sudah tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mengerjakan kuis menggunakan media wordwall.

Pembelajaran pada siklus 2 mendapat ketuntasan sebesar 94% atau sekitar 15 peserta didik telah mampu mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 adalah sebesar 31%. Pada pelaksanaan pembelajaran peserta didik sangat aktif dalam proses diskusi baik sesama peserta didik maupun dengan guru. Saat dilakukan evaluasi menggunakan media wordwall, guru mengatur waktu pengerjaan kuis menjadi 30 detik untuk 1 soal kuis. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa semakin tertantang dan bersemangat dalam menjawab soal kuis. 15 peserta didik dapat menjawab soal kuis dengan benar dalam jangka waktu yang

diberikan, sedangkan 1 peserta didik masih membutuhkan bantuan dalam menjawab soal kuis sebab peserta didik tersebut belum mampu membaca (masih mengeja) dan memahami isi bacaan dengan baik. Dengan demikian berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan penelitian ini dapat dikatakan berhasil, karena sebesar 94% peserta didik telah tuntas yang artinya tujuan pembelajaran telah tercapai secara maksimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi ide pokok dan ide pendukung serta penggunaan tanda baca.



**Gambar 3.** Kuis dalam web wordwall

Perbandingan presentase keberhasilan evaluasi menggunakan media wordwall ini pada pra-siklus ke siklus 2 adalah sebesar 63% yang artinya penerapan kuis berbasis teknologi dalam pembelajaran sebagai bentuk evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IIIB di DDN 50 Cakranegara dengan sangat signifikan. Selain itu, hal ini menunjukkan bahwa ketercapaian tujuan pembelajaran sudah sampai pada tahapan maksimal.



**Gambar 4.** Penerapan wordwall sebagai bentuk evaluasi

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa

Indonesia yang dibuktikan dengan meningkatnya skor nilai hasil belajar peserta didik dari siklus 1 dan siklus II.

## Kesimpulan

Evaluasi pembelajaran di kelas IIIB SDN 50 Cakranegara menggunakan media Wordwall untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan peningkatan. Penelitian dimulai dengan pra-siklus, di mana pembelajaran dilakukan tanpa media Wordwall dan evaluasi dilakukan secara manual. Pada tahap ini, hanya 31% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75. Peserta didik kurang aktif dalam sesi tanya jawab dan membutuhkan waktu lama menjawab soal, disebabkan metode pembelajaran yang konvensional.

Pada siklus 1, media Wordwall mulai diimplementasikan, dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 63% dengan 10 peserta didik tuntas. Peserta didik mulai aktif dalam diskusi berkat presentasi materi yang menarik. Waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan kuis juga berkurang. Dalam siklus 2, ketuntasan mencapai 94% dengan 15 peserta didik tuntas. Kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 adalah 31%. Pembelajaran berjalan lebih aktif, dan peserta didik merasa tertantang dengan waktu 30 detik per soal kuis. Satu peserta didik masih membutuhkan bantuan dalam membaca. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil dengan 94% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar. Presentase keberhasilan evaluasi dari pra-siklus ke siklus 2 adalah 63%.

## Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, guru kelas IIIB, serta seluruh peserta didik SDN 50 Cakranegara atas kerja sama dan partisipasi aktifnya selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada rekan sejawat dan pihak sekolah yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta fasilitas yang memungkinkan penelitian ini terlaksana dengan baik. Melalui dukungan dan keterlibatan semua pihak, penelitian mengenai penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini dapat berjalan lancar dan menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik.

## Daftar Pustaka

- Arifin, D. Z., & Pd, M. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. [www.diktis.kemenag.go.id](http://www.diktis.kemenag.go.id)
- Azadia, F. Z., Hadi, F. R., & Kuswardiyanti, H. (2024). Implementasi website Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III sekolah dasar. *Pendidikas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 31-38.
- Basri, I. (2017). Evaluasi pembelajaran sekolah dasar (SD) berbasis pendidikan karakter dan multikultural. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4).
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 466-473.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan media Wordwall.net sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395-412.
- Mahyudi, A. (2022). Penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan penguasaan bahasa baku siswa di sekolah menengah pertama. *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 1687-1694.
- 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 (JTTP)*, 1(4), 747-750.
- Putri, F. D. D. K., & Agustini, F. (2024). Implementasi Wordwall: Inovasi menyenangkan untuk evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 5238-5250.
- Rafidah, H. N., Mudzanatun, M., Wibowo, S. A., & Assidiqi, M. M. (2024). Penerapan kuis Wordwall dalam keaktifan belajar peserta didik kelas IV C SD Supriyadi Semarang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 2498-2504.
- Sherianto. (2020). *Wordwall, aplikasi bermain sambil belajar*. <http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-all-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>
- Sugiani, W. (2022). Aplikasi berbasis Wordwall pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(2), 82-87. <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i2.273>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowatiningsih, A., Wijayanti, A., & Sulianto, J. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Wordwall di kelas III SDN Wonotingal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5211-5233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1159>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Penelitian Tindakan Kelas*

*Indonesia*, 1(1), 11.  
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>