Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No 11
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Pemahaman Konsep *Green Industry* Pada Siswa Sekolah Dasar

Shiva Makbullah[1], Najwa Putri Denisa[2], Tiara Kusuma Bintang[3], Dr. Ina Magdalena, M.Pd[4]
Universitas Muhammadiyah Tangerang
shivamakbullah@gmail.com[1], najwaputridenisaa@gmail.com[2], tiarabintanggg@gmail.com[3], inapgsd@gmail.com[2]

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana siswa kelas IV di SDN Karang Tengah 8 menggunakan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis "Industri Hijau", serta masalah mereka dan tanggapan mereka. Sekarang ada banyak platform digital yang lebih menarik untuk evaluasi pembelajaran. Salah satu teknologi digital yang dapat digunakan oleh guru adalah Wordwall, yang memungkinkan evaluasi pembelajaran interaktif dengan menyediakan presentasi yang menarik dengan berbagai template. Dengan membuat soal evaluasi berbasis game Wordwall, guru dan siswa dapat mengatasi masalah mereka. Konsep "Industri Hijau" atau "Industri Hijau" berfokus pada mengurangi efek lingkungan yang merugikan, mengoptimalkan penggunaan sumber daya (air, energi, dan bahan baku), mengurangi limbah, dan mendorong keberlanjutan sosial dan ekonomi. Studi kasus ini adalah studi kualitatif dengan subjek guru SDN Karang Tengah 8 kelas IV. Teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa Wordwall, karena sifatnya yang beragam dan dinamis, dapat membantu siswa memahami konsep "Industri Hijau" dan meningkatkan pemahaman mereka tentangnya. Itu dapat mengubah konten "berat" menjadi kuis, permainan, atau aktivitas mencocokkan yang menarik. Untuk mengevaluasi pemahaman Anda tentang konsep seperti klasifikasi energi bersih, dampak industri, dan terminologi ilmiah, fitur kuis, match up, benar/salah (true/false), anagram, atau acak kata (unjumble) sering digunakan. Karena gamifikasi membuat siswa lebih termotivasi, kompetitif, dan ingin tahu lebih banyak, aplikasi ini meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, memberikan umpan balik instan yang membantu siswa memperbaiki pemahaman dan menemukan kesalahan. Selain itu, hasil evaluasi Wordwall berguna sebagai sumber data awal untuk menemukan masalah pemahaman siswa, mengubah metode pengajaran, membangun dasar diskusi kelas, dan mengembangkan proyek atau tugas yang lebih kompleks. Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa, kemampuan mereka untuk berkonsentrasi, dan minat mereka dalam proses penilaian. Meskipun demikian, karena aplikasi ini membutuhkan jaringan yang kuat dan stabil, gangguan mungkin terjadi sesekali. Singkatnya, penggunaan Wordwall sebagai alat penilaian pembelajaran secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang konsep "Industri Hijau" dan membantu mereka menjadi lebih peduli dengan lingkungan sejak usia dini.

Kata kunci*: Media Evaluasi Pembelajaran, *Wordwall*, *Green Industry

Article History
Received: Juni 2025
Reviewed: Juni 2025
Published: Juni 2025

Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No 11
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Abstract

The purpose of this study is to explain how fourth-grade students at SDN Karang Tengah 8 use Wordwall as a learning evaluation medium based on "Green Industry," as well as their problems and responses. Nowadays, there are many more interesting digital platforms for learning evaluation. One digital technology that can be used by teachers is Wordwall, which allows interactive learning evaluation by providing attractive presentations with various templates. By creating evaluation questions based on Wordwall games, teachers and students can address their problems. The concept of "Green Industry" or "Green Industry" focuses on reducing adverse environmental effects, optimizing the use of resources (air, energy, and raw materials), reducing waste, and promoting social and economic sustainability. This case study is a qualitative research with the subject of fourth-grade teachers of SDN Karang Tengah 8. Data collection techniques such as observation, interviews, and documentation were used. The interview results show that Wordwall, due to its diverse and dynamic nature, can help students understand the concept of "Green Industry" and improve their understanding of it. It can transform "heavy" content into quizzes, games, or activities that occur in an interesting way. To assess students' understanding of concepts such as clean energy classification, industrial impacts, and scientific terminology, quizzes, match-ups, true/false, anagrams, and unjumble features are often used. Because gamification makes students more motivated, competitive, and curious, this app increases student engagement. Furthermore, it provides instant feedback that helps students refine their understanding and identify errors. Furthermore, Wordwall evaluation results are useful as a baseline for identifying student understanding issues, modifying teaching methods, establishing a basis for class discussions, and developing more complex projects or assignments. Wordwalls can improve students' learning outcomes, their ability to concentrate, and their interest in the assessment process. However, because this app requires a strong and stable network, interruptions may occur occasionally. In summary, using Wordwall as a learning assessment tool significantly improves elementary school students' understanding of the concept of "Green Industry" and helps them become more environmentally conscious from an early age.

Keywords: Learning Evaluation Media, Wordwall, Green Industry

PENDAHULUAN

Saat ini, evaluasi pembelajaran banyak menggunakan berbagai situs web, aplikasi, atau platform digital yang lebih menarik. Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh guru profesional. Melakukan evaluasi pembelajaran berarti menilai hasil belajar peserta didik dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Evaluasi dalam pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang bertujuan untuk mengukur dan

menilai kemampuan peserta didik, meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, guna mengambil keputusan mengenai tingkat kemampuan peserta didik tersebut.

Evaluasi berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan oleh guru. Pada dasarnya, alat penilaian dibagi menjadi dua jenis, yaitu tes dan nontes. Tes sendiri dapat berupa tes tertulis maupun tes lisan, yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar dalam ranah kognitif. Pelaksanaan tes kini dapat memanfaatkan teknologi, mengingat teknologi sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Salah satu contohnya adalah penggunaan alat evaluasi berbasis digital dengan bantuan internet, seperti layanan aplikasi, situs web, atau platform daring yang menyediakan fitur sebagai alat bantu evaluasi pembelajaran, misalnya *Google Form, Liveworksheet, Kahoot, Quizizz,* dan *Wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu teknologi digital yang dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara interaktif, dengan penyajian yang lebih menarik melalui berbagai template yang tersedia di dalamnya. (Kirotul Umah et al., 2023)

Pembelajaran berjalan tidak lancar dan kurang efektif karena masalah yang muncul. Keberadaan teknologi yang kurang dimanfaatkan dengan baik dan maksimal dapat menyebabkan beberapa masalah, khususnya di bidang pendidikan. Seperti yang terjadi dengan penggunaan perangkat elektronik sebagai media pembelajaran, Proses pembelajaran, mata pelajaran yang diajarkan, dan kemajuan kualitas pendidikan semuanya dapat dipengaruhi oleh keberadaan ponsel atau gadged. Dalam situasi di mana perkembangan siswa tidak berjalan secara optimal, pengaruh negatif akan lebih menonjol. Ini merupakan salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan karakter siswa. Solusi untuk masalah yang dihadapi guru dan siswa adalah dengan membuat soal evaluasi berbasis game *Wordwall*. *Wordwall App* adalah salah satu sumber belajar dan alat untuk menilai proses pembelajaran siswa yang menarik dan dapat meningkatkan minat siswa. Siswa dapat dengan mudah mengakses soal evaluasi *Wordwall* melalui ponsel, laptop, dan komputer, yang dilengkapi dengan soal yang dapat dicetak dan buku panduan. Game *Wordwall* juga memiliki banyak fitur yang dapat disesuaikan dengan persyaratan, termasuk gambar pendukung untuk membantu siswa memahami soal yang akan dikerjakan, tampilan yang menarik dan interaktif, dan jawaban yang dapat diketahui hasilnya. Aplikasi wordwall membuatnya lebih mudah.

Data dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat digunakan untuk membuat permainan kuis edukatif yang menarik. Jenis permainan yang ditawarkan *Wordwall* dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru. Pembelajaran mengandung game *Wordwall* dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara positif dalam gadged. (Saputri et al., 2023). Dengan peran krusial tersebut, Sumber Daya Manusia (SDM) dalam pendidikan bertanggung jawab untuk menanggapi perkembangan teknologi dan memastikan pemanfaatannya memberikan manfaat maksimal bagi siswa serta meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. Teknologi memberikan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan. Apabila teknologi dimanfaatkan secara efektif sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, pembelajaran dapat menjadi lebih efisien, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.(Hasanah & Sutiah, 2023)

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 15 No 11
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Perkembangan teknologi yang pesat tidak dapat disangkal dan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari proses belajar-mengajar antara guru dan siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diyakini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Agar peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif, diperlukan peran guru yang inovatif dan kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik serta berkesan. Oleh karena itu, seorang pendidik harus terus belajar dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, serta mampu memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah memilih media pembelajaran digital yang menarik, termasuk dalam hal penyediaan alat evaluasi yang modern dan relevan.(Larasati et al., 2023). Berdasarkan analisis lapangan dan fakta dari berbagai penelitian yang relevan, peneliti mengambil penelitian yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran dengan Menggunakan Pemahaman Konsep *Green Industry* pada Siswa Sekolah Dasar."

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan soal evaluasi melalui game *Wordwall* untuk meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa Sekolah Dasar. Pengembangan soal evaluasi melalui game *Wordwall* berimplikasi pada peningkatan keefektifan pembelajaran di kelas serta membantu membentuk karakter dan meningkatkan disiplin dan tanggung jawab pada siswa. Penelitian ini penting untuk dikembangkan guna mengatasi permasalahan yang terjadi pada guru dan siswa, serta dapat menjadi salah satu variasi produk media pembelajaran. Diharapkan guru dapat menciptakan inovasi dengan menerapkan game *Wordwall* dalam pembelajaran sebagai solusi untuk meminimalisir permasalahan terkait dengan sikap disiplin dan tanggung jawab siswa.

Pentingnya penelitian ini juga terletak pada pengintegrasian konsep *Green Industry* dalam soal evaluasi. Konsep *Green Industry* mengajarkan siswa tentang pentingnya menjaga lingkungan, menghemat sumber daya, dan bertanggung jawab terhadap keberlanjutan bumi. Dengan mengintegrasikan konsep ini ke dalam soal-soal *Wordwall*, siswa tidak hanya dilatih untuk disiplin dan bertanggung jawab dalam belajar, tetapi juga secara tidak langsung membentuk karakter peduli lingkungan. Misalnya, melalui soal-soal interaktif di *Wordwall*, siswa akan diuji pemahamannya tentang cara menghemat air dan listrik di sekolah, pentingnya memilah sampah, atau bagaimana tindakan kecil mereka dapat berdampak besar pada kelestarian alam. Pemahaman konsep *Green Industry* ini akan menjadi dasar bagi siswa untuk mengembangkan sikap disiplin dalam mengelola sumber daya dan bertanggung jawab terhadap kebersihan lingkungan, baik di sekolah maupun di rumah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan sikap, tetapi juga pada pembentukan kesadaran lingkungan yang kritis sejak dini.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti merumuskan sebuah penelitian tentang penggunaan media evaluasi pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan media *Wordwall*. Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah dalam penggunaan media evaluasi pembelajaran yang kurang efektif dan inovatif. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan, permasalahan, serta respon peserta didik terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis green industri pada peserta didik kelas IV di SDN KARANG TENGAH 8

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No 11
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Subjek penelitian ini yaitu guru kelas IV SDN Karang Tengah 8. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan dengan observasi media *Wordwall* mengenai identifikasi muatan pelajaran serta materi, wawancara dilakukan kepada guru kelas IV mengenai penggunaan serta hambatan saat mendesain maupun menggunakan di kelas, serta dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data atau dokumen dari sekolah.

HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

Pemahaman dan Mengenal Green Industry

Pendidikan lingkungan hidup telah menjadi bagian penting dari kurikulum global yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab individu terhadap kelestarian Bumi. "Green Industry", juga dikenal sebagai "Industri Hijau", adalah salah satu konsep penting yang harus dikenalkan sejak dini. Konsep ini mencakup tidak hanya teknologi ramah lingkungan, tetapi juga perubahan cara orang berpikir dan bertindak yang memasukkan elemen lingkungan ke dalam setiap aspek produksi dan konsumsi. Di sekolah dasar, konsep Green Industry dapat dikenalkan melalui permainan, cerita, atau studi kasus sederhana yang sesuai dengan usia siswa. Namun, sulit untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami konsep-konsep abstrak ini. Dengan berbagai template permainan interaktifnya, aplikasi Wordwall dapat digunakan sebagai media evaluasi yang kreatif dan menarik. Ini dapat mengurangi kejenuhan siswa selama proses penilaian sekaligus memberikan data yang akurat tentang pemahaman mereka. (Styawati et al., 2023)

Konsep Green Industry (Industri Hijau)

Green Industry adalah suatu pendekatan industri yang berkonsentrasi pada mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan, mengoptimalkan penggunaan sumber daya (air, energi, dan bahan baku), mengurangi limbah, dan mendorong keberlanjutan sosial dan ekonomi. Konsep ini terdiri dari beberapa pilar utama:

a. Efisiensi Sumber Daya: Mengoptimalkan penggunaan air, energi, dan bahan baku untuk mengurangi pemborosan dan memanfaatkan sumber daya terbarukan. Contohnya:
    1. Hemat Air: Menggunakan air bekas cucian beras untuk menyiram tanaman, mematikan keran setelah mencuci tangan, atau menggunakan shower daripada berendam di bak mandi. Ini mengacu pada proses mendaur ulang air yang digunakan selama proses produksi di pabrik.
    2. Hemat Energi: Di pabrik, ini bisa berarti menggunakan energi matahari (panel surya) atau mesin yang lebih hemat listrik; mematikan lampu atau kipas angin saat tidak digunakan; atau membuka jendela agar cahaya matahari masuk.
    3. Hemat Bahan Baku: Menggunakan sisa kain untuk kerajinan, memakai kembali botol minum, atau menggambar di kedua sisi kertas. Dalam industri, ini berarti menggunakan bahan yang mudah diperbarui atau menggunakan bahan yang lebih sedikit, seperti bambu daripada kayu hutan yang ditebang sembarangan.
b. Pengurangan Limbah: Selama proses produksi dan konsumsi, prinsip 3R (Reduksi, Penggunaan, Daur Ulang) diterapkan. Mengurangi penggunaan plastik, mendaur ulang kertas, dan menghasilkan kompos dari limbah organik dan beberapa contoh lainnya.
    1. *Reduce* (Kurangi): Membawa botol minum sendiri daripada membeli air kemasan, membawa tas belanja kain, atau menghindari membeli barang yang tidak perlu.
    2. *Reuse* (Gunakan Kembali): Menggunakan kembali kotak sepatu untuk menyimpan mainan, botol plastik untuk pot tanaman, atau baju lama untuk lap.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 15 No 11
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

3. *Recycle* (Daur Ulang): Memilah sampah plastik, kertas, dan kaleng agar bisa diolah lagi menjadi barang baru, seperti botol plastik menjadi mainan atau kertas bekas menjadi buku catatan baru. Di pabrik, ini berarti mengolah limbah produksi menjadi bahan baku untuk produk lain.

c. Inovasi Hijau: Pembuatan barang, prosedur, dan teknologi yang lebih ramah lingkungan. Desain produk yang mudah didaur ulang, pengembangan sumber energi alternatif, dan bahan biodegradable dengan beberapa contoh diantaranya:
   1. Menciptakan mainan dari barang bekas yang lebih menarik.
   2. Mencari cara agar menanam pohon tidak membutuhkan banyak air.
   3. Di industri, ini berarti meneliti dan mengembangkan produk seperti mobil listrik, kemasan yang bisa terurai, atau teknologi baru untuk membersihkan polusi dengan lebih efektif. (Hayfa et al., 2024)

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Bagaimana Anda menilai efektivitas aplikasi Wordwall dalam membantu siswa memahami konsep-konsep terkait green industry?	Baiklah, saya sangat berterima kasih atas pertanyaan kaka mahasiswa. Jika saya harus menentukan seberapa efektif Wordwall dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan industri hijau, saya akan mengatakan bahwa aplikasi ini sangat efektif, terutama dalam hal menanamkan dan meningkatkan pemahaman siswa saat mereka pertama kali menggunakannya. Sifat-sifatnya yang dinamis dan beragam sangat penting. Coba bayangkan bahwa bahan-bahan yang berkaitan dengan energi terbarukan atau daur ulang mungkin tampak "berat" jika didistribusikan secara konvensional. Namun, dengan Wordwall, ide-ide tersebut dapat diubah menjadi kuis, permainan, atau aktivitas mencocokkan yang menarik. Siswa juga lebih mudah memahami dan mengingat informasi dengan visual yang cerah dan umpan balik instan. Karena ada gamifikasi, saya melihat siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar tentang topik ini.
2.	Apa saja fitur di Wordwall yang paling Anda gunakan untuk evaluasi siswa dalam konteks pembelajaran berkelanjutan?	Ada beberapa fitur Wordwall yang sering saya manfaatkan dalam konteks pembelajaran berkelanjutan, terutama untuk evaluasi. Yang paling penting, tentu saja, adalah kuis. Ini adalah metode cepat dan efisien untuk menguji pemahaman Anda tentang konsep penting seperti klasifikasi energi bersih dan dampak industri terhadap lingkungan. Setelah itu, saya juga sering menggunakan Match Up. Fitur ini sangat membantu dalam mengaitkan kata-kata penting dengan definisinya, seperti

Vol. 15 No 11
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

		menghubungkan "panel surya" dengan "pemanfaatan energi matahari" atau "biodegradable" dengan "mudah terurai." Kemudian ada Benar/Salah (True/False) untuk menguji fakta-fakta tertentu, dan saya juga kadang-kadang menggunakan Anagram atau Acak Kata (Unjumble) untuk membuat siswa berpikir lebih dalam tentang terminologi ilmiah yang berkaitan dengan industri hijau. Ini semua memungkinkan saya untuk mendapatkan pemahaman cepat siswa tanpa membebani mereka dengan ujian formal."
3.	Sejauh mana aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi yang berkaitan dengan green industry?	Baik jadi begini ka, aplikasi ini luar biasa untuk meningkatkan keterlibatan. Wordwall meningkatkan keterlibatan siswa dalam konten yang berkaitan dengan industri hijau. Bayangkan bahwa pembelajaran menjadi seolah-olah bermain. Gamifikasi membuat siswa kompetitif, ingin tahu lebih banyak, dan termotivasi untuk mencoba lagi jika mereka salah. Selain itu, umpan balik instan yang mereka terima sangat bermanfaat; ini memberi mereka kesempatan untuk segera mengidentifikasi tempat kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka. Setiap pertemuan memiliki "rasa" yang unik karena berbagai aktivitas yang ditawarkan mencegah kebosanan. Dengan tampilan yang menarik dan kemampuan untuk diakses melalui berbagai perangkat, siswa menjadi lebih aktif dan antusias, dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap topik industri hijau."
4.	Apakah Anda memiliki pengalaman tertentu di mana Wordwall membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang berfokus pada keberlanjutan?	Tentu saja menurut pengalaman pribadi saya ka, diskusi tentang unit pengelolaan limbah berkelanjutan adalah pengalaman yang cukup menarik. Di sana, saya sering menggunakan Wordwall. Pada awalnya, saya membuat kuis untuk menampilkan berbagai jenis limbah (organik, anorganik, dan B3) dengan gambar yang jelas. Kemudian, untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang proses daur ulang, saya menggunakan Mencocokkan, di mana mereka harus menggabungkan bahan daur ulang, seperti botol plastik, dengan produk baru yang dapat dibuat darinya, seperti serat kain. Saya juga membuat aktivitas Benar/Salah untuk

Vol. 15 No 11
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

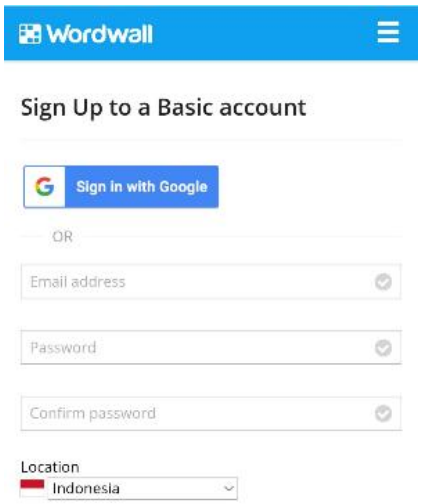
		meningkatkan kesadaran akan mengurangi limbah sehari-hari.
5.	Bagaimana Anda mengintegrasikan hasil evaluasi dari Wordwall ke dalam rencana pembelajaran yang lebih luas tentang green industry?	Nah, Bagaimana kita memasukkan hasil evaluasi Wordwall ke dalam rencana pembelajaran yang lebih luas tentang industri hijau adalah bagian yang paling penting. Saya melihat hasil evaluasi Wordwall sebagai data awal yang sangat berharga. Pertama, laporan hasil Wordwall membantu saya menemukan masalah yang masih dihadapi sebagian besar siswa. Saya harus merencanakan sesi pengulangan, mencari metode pengajaran yang berbeda, atau memberikan materi tambahan untuk topik tersebut jika banyak siswa salah memahami satu konsep atau pertanyaan. Kedua, ini membantu saya melakukan pengajaran yang berbeda. Saya dapat menawarkan tantangan tambahan bagi siswa yang sudah menguasai, seperti studi kasus atau proyek penelitian kecil, sementara saya dapat menawarkan bantuan personal atau tugas pengayaan yang lebih sederhana bagi siswa yang masih mengalami kesulitan. Ketiga, hasil ini bisa menjadi dasar untuk diskusi kelas. Misalnya, jika ada miskonsepsi yang terdeteksi dari hasil kuis, saya bisa membuka diskusi mengapa mereka memilih jawaban tersebut dan meluruskan pemahaman mereka. Terakhir, tetapi tidak kalah penting, data ini membantu saya dalam mengembangkan proyek atau tugas yang lebih kompleks. Saya bisa membantu mereka membuat kampanye kesadaran lingkungan atau solusi industri hijau untuk komunitas mereka dengan bantuan pengetahuan mereka tentang Wordwall. Pada dasarnya, Wordwall membantu saya membuat rencana pembelajaran yang lebih responsif, fleksibel, dan benar-benar berpusat pada kebutuhan siswa. Ini membantu saya mencapai tujuan pembelajaran keberlanjutan dengan lebih baik."

Langkah-langkah penggunaan media wordwall bagi guru ialah:

1. Kunjungi akun di https://wordwall.net/account/login
2. Klik sign up dan isikan alamat email serta kata sandi

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

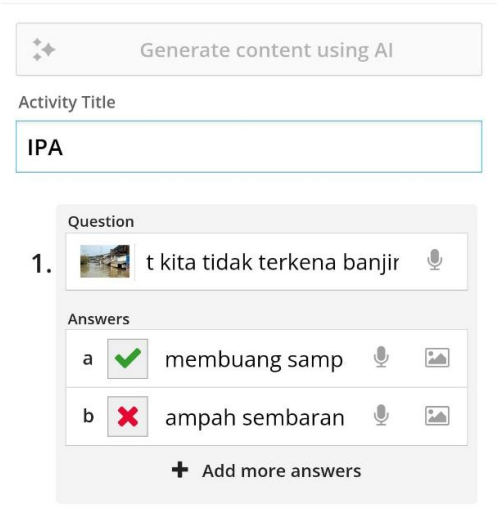
Vol. 15 No 11
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252



3. Pilih *create activity* dan pilih fitur yang sedia

4. Pilih salah satu template

5. Isikan konten atau soal terkait mata pelajaran IPA yang akan diuji



6. Mengatur beberapa fitur agar lebih menarik

7. Jika sudah klik *done*

8. Klik bagikan untuk diberikan peserta didik

Penilaian Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa, menurut diskusi seputar implementasinya. Meskipun demikian, sistem pendidikan nasional menggunakan taksonomi hasil belajar Benjamin S. Bloom, yang juga disebut Taksonomi Bloom, yang secara kasar membaginya menjadi tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian penggunaan media Wordwall: Pada dasarnya, baik selama maupun setelah penggunaan media, temuan evaluasi dapat digunakan untuk melakukan penyesuaian yang diperlukan. Siswa sangat antusias menjawab pertanyaan menggunakan aplikasi Wordwall saat digunakan di sekolah dasar. Namun, karena program ini bergantung pada jaringan yang kuat dan stabil, sesekali mengalami gangguan saat bermain game (Maulana Nurdin Yulian & Nurhasanah, 2023).

Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak besar karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mencapai hasil belajar terbaik. Jika Anda ceroboh dalam menggunakan media, korespondensi akan gagal. Audio interaktif, video sinergis, animasi, dan jenis media lainnya bisa menjadi pilihan yang berguna.Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, penerapan Wordwall dalam evaluasi pembelajaran menunjukkan kemajuan yang signifikan di sejumlah bidang. Antusiasme siswa terhadap proses penilaian telah meningkat pesat, begitu pula kemampuan mereka untuk fokus dan berkolaborasi satu sama lain. Selain itu, dibandingkan dengan penilaian yang dilakukan secara manual, hasil nilai siswa juga menunjukkan peningkatan yang lebih besar. Wordwall adalah platform permainan yang menyediakan berbagai kemungkinan jenis permainan yang menghibur dan praktis bagi penggunanya. Platform ini dapat secara efektif memadukan komponen instruksional dan hiburan secara seimbang dan konsisten dengan pemilihan materi yang tepat, yang dapat membangkitkan minat dan meningkatkan motivasi untuk belajar. Wordwall menawarkan banyak pilihan untuk menyajikan konten dan pertanyaan, serta sangat mudah digunakan (Zahroh et al., 2024).

SIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall sebagai alat penilaian pembelajaran sangat meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang gagasan Industri Hijau. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, menghibur, dan merangsang, alat penilaian digital ini mungkin dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk berpartisipasi dalam proses evaluasi. Dengan Wordwall, pendidik dapat menawarkan berbagai jenis pertanyaan yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa mereka, termasuk teka-teki silang, kuis, dan permainan edukasi lainnya.

Selain itu, aplikasi ini mempermudah pelaksanaan penilaian secara real-time dan dapat diakses kapan saja, sehingga sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital dan kemajuan teknologi. Selain memahami materi secara intelektual, siswa didorong untuk berpikir kritis dan reflektif tentang tantangan lingkungan yang berkaitan dengan prinsip Industri Hijau melalui evaluasi berbasis Wordwall.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa memasukkan alat digital seperti Wordwall ke dalam penilaian pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu menumbuhkan kesadaran lingkungan sejak usia dini. Sangat layak untuk menyarankan penggunaan alat penilaian interaktif ini sebagai salah satu cara kreatif untuk meningkatkan pendidikan tematik di sekolah dasar.

REFERENSI

Hasanah, N., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Materi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Siswa Sekolah Dasar. SITTAH: Journal of Primary Education, 4(2), 153-166. https://doi.org/10.30762/sittah.v4i2.1775

Hayfa, J., Risqiana, & Berlian, D. A. B. (2024). Tinjauan Hukum Penerapan Green Industry Era 4.0: Implementasi Biomassa Ramah Lingkungan Melalui Limbah Sawit Berbasis Sustainable Development. JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia, 5(1), 40-55. https://doi.org/10.46510/jami.v5i1.289

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. https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3

Maulana Nurdin Yulian, & Nurhasanah. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Di Pendidikan Dasar. Wildan: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran - STAI Bani Saleh, 2(2), 52-67. https://doi.org/10.54125/wildan.v2i2.28

Saputri, D. D., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Soal Evaluasi melalui Game Wordwall untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(2), 1288-1300. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5054

Styawati, I. H., Risdhianto, A., Duarte, E. P., Almubaroq, H. Z., & Falefi, R. (2023). Manajemen Green Industry Dan Implikasinya Terhadap Keamanan Lingkungan. JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia, 4(2), 169-180. https://doi.org/10.46510/jami.v4i2.160

Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. Tadbir Muwahhid, 8(1), 123-139. https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No 11
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Lampiran