

PENGARUH GAME WORDWALL MATCH UP DAN WORDSEARCH TERHADAP KOGNITIF SISWA SD LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI SERANG

Nurul Safira¹, Annisa Rizky Amalia², Sistya Fhirdhan Anjani³, Eneng Mufadillah⁴,
Mega Andini Putri⁵, Muhammad Hanif⁶

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Email: nurulsafira@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa interaktif *Wordwall* guna mengevaluasi pembelajaran dalam meningkatkan kognitif siswa. Data ini diperoleh dari 13 siswa kelas 4 Laboratorium Percontohan UPI Serang. Penelitian ini menggunakan metode *mixed methods*. Hasil analisis dilakukan melalui kegiatan tes tertulis, *game Match Up* dan *game Wordsearch*. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan percobaan. Siswa melakukan evaluasi dengan tes tertulis terlebih dahulu dan kemudian melanjutkan menggunakan permainan *Wordwall Match Up*, siswa diminta untuk memasangkan gambar dengan pernyataan yang benar dan *Wordsearch*, siswa diminta untuk mencari kata-kata tentang alat gambar. Untuk masalahnya, tes tertulis dan *Wordwall* berbeda tetapi masih pada tingkat yang sama. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* ialah salah satu media yang menarik dalam melakukan evaluasi pembelajaran serta dapat meningkatkan kognitif siswa.

Kata Kunci : *Wordwall, Match Up, Wordsearch, Kognitif, Siswa*

Abstract

This study aims at finding out how interactive Wordwall is in order to evaluate learning in improving students' cognitive. This data was obtained from 13 students of grade 4 of UPI Serang Pilot Laboratory. This study employed a mixed method. The results of the analysis were carried out through written test activities, Match Up games and Wordsearch games. This research was conducted by an experiment. Students carried out an evaluation with a written test first and then continued using the Wordwall Match Up game, students were asked to pair pictures with the correct statements and Wordsearch, students were asked to look for words about picture tools. The problems of the written test and Wordwall were different but still on the same level. Based on the results of the study, it discovers that Wordwall is one of the interesting media in evaluating learning and it is able to improve students' cognitive.

Key Words : *Wordwall, Match Up, Wordsearch, Cognitive, Students*

PENDAHULUAN

Menurut survey tahun 2014 oleh *The Asian Parent Insight* pengguna gadget oleh anak-anak adalah 98%, di antaranya sebesar 14% menggunakan gadget pribadi, 18% menggunakan gadget saudara, dan 67% menggunakan gadget orang tua. Hasil survey yang dilakukan juga menunjukkan bahwa gadget jenis *handphone* hampir sebagian besar dimiliki oleh responden, yang mana selain untuk melakukan komunikasi jarak jauh, tapi *handphone* juga dapat digunakan untuk bermain *game* [1]. Maka dari itu, kognitif yang ada pada anak-anak akan semakin menurun atau rendah apabila anak tidak diberikan arahan yang

baik dan benar mengenai penggunaan gadget. Oleh sebab itu, di era perkembangan teknologi yang semakin canggih maka guru harus dapat meningkatkan kognitif siswa, dengan demikian kami mengusung ide membuat *game* edukasi untuk anak. Jika dilihat dari permasalahan yang ada, sebesar 56,4% kognitif anak mengalami penurunan presentasi yang rendah, akibatnya masalah akan bermunculan seperti siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas dari sekolah dan dalam memahami pelajaran di kelas. Pembelajaran dengan teknologi sudah dituntut dalam Kurikulum 2013, dimana untuk membangun minat

anak dalam belajar guru harus kreatif. Selain metode pembelajaran yang tepat, guru juga perlu menggunakan media instruksional yang tepat. Media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi atau informasi dari guru kepada siswa. Selain itu, adanya media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk merangsang minat siswa, sehingga motivasi belajar siswa diharapkan meningkat [2].

Penggunaan media pembelajaran berupa *game*, dapat menjadi penghubung imajinasi anak-anak karena secara virtual mampu memberikan bantuan pada materi yang diberikan. Contoh *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi *game online* yang digunakan untuk belajar dan mengevaluasi siswa. Gunakan media pembelajaran *Wordwall* ini untuk meningkatkan penguasaan materi oleh siswa [3]. *Wordwall* didesain untuk melibatkan siswa dalam segala aktivitas penggunaan di dalamnya dan juga untuk meningkatkan aktivitas belajar kelompok [4]. Selain untuk membuat anak tertarik dalam belajar, dengan adanya media pembelajaran *game Wordwall* juga mampu dijadikan sebagai sarana latihan dan simulasi belajar bagi anak, serta sebagai kesenangan dan hiburan supaya anak tidak bosan dengan kegiatan belajar yang monoton.

Wordwall adalah aplikasi yang sangat mudah diakses dalam bentuk permainan melalui *wordwall.net* secara *online*. Selain memotivasi siswa dalam belajar, tampilan yang disuguhkan oleh *Wordwall* ini pun sangat menarik dan juga variative, sehingga anak tidak akan mudah bosan dalam penggunaan aplikasi ini. Hal yang membedakan *Wordwall* dari aplikasi *game* edukasi *online* yang ada adalah tingkat kesukaran soal dapat dilihat secara langsung oleh guru karena terdapat nilai presentasi yang akan keluar setelah *game*

berakhir, sehingga dapat dilihat manakah soal yang paling sulit hingga yang mudah yang dapat dikerjakan oleh siswa dapat dilihat oleh guru. Selain itu, pemilihan media sangat penting dilakukan karena dengan media yang menarik, baik, dan benar mampu memberikan motivasi anak dalam belajar [5]. Dengan demikian, disimpulkan bahwa *Wordwall* memiliki dampak positif untuk meningkatkan kemampuan logika atau menalar bagi siswa.

Anak yang memiliki kegemaran dalam bermain *game* dapat mengalami perkembangan kemampuan menalar karena ia akan distimulus untuk memecahkan masalah, dimana otak akan terus diasah untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada [6]. Dampak positif *game* juga adalah aspek perkembangan yang mendukung salah satunya perkembangan kognitif pada anak [7]. Tahap perkembangan kognitif anak dibagi menjadi 4 bagian, yaitu (1) Tahap sensorimotor (0-2 tahun), dimana tahap ini ditandai dengan tindakan anak sesuai apa yang ia pikirkan, (2) Tahap praoperasional (2-7 tahun), yaitu tahap yang ditandai dengan anak mengetahui simbol dalam menunjukkan sesuatu, (3) Tahap operasional nyata (8-11 tahun), yaitu tahap yang ditandai adanya pikiran atau akal yang absah (logis), dan (4) Tahap operasi formal (11 tahun ke atas), yaitu tahap yang ditandai adanya pikiran anak yang abstrak, deduktif, dan hipotesis [8]. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan *game* pada siswa dapat memberikan manfaat yang baik dalam berbagai aspek. Kegiatan belajar siswa yang menerapkan *game* sebagai media pembelajaran akan menghasilkan dampak positif di berbagai aspek, seperti aspek kognitif, fisik sensorik, sosial, dan emosi. Manfaat lainnya dari penggunaan media belajar berbasis *game online* antara lain membantu meningkatkan keterampilan akademis siswa, meningkatkan keterampilan kreatif, dan tumbuh kembang kognitif anak.

Adapun hasil penelitian relevan yang diperoleh dari penelitian sebelumnya, di antaranya penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” [9]. Selanjutnya penelitian yang berjudul “Penerapan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi” [10]. Namun, di sisi lain ada kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam penelitian tersebut. Di antaranya faktor pengaruh keberhasilan pembelajaran menggunakan media *Wordwall* yang tidak diketahui, tidak adanya perbedaan *Wordwall* dengan *game* yang lain, dan presentasi keberhasilan *Wordwall* sebagai media pembelajaran juga tidak diketahui.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang peneliti ambil ialah bagaimana pengaruh *game Wordwall Match Up* dan *Wordsearch* terhadap kognitif siswa SD Laboratorium Percontohan UPI Serang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game Wordwall Match Up* dan *Wordsearch* terhadap kognitif siswa SD Laboratorium Percontohan UPI Serang. Manfaat dari penelitian ini, yaitu memberikan informasi mengenai dampak positif *game* terhadap kognitif siswa. Sedangkan untuk materi yang dikembangkan dalam media ini meliputi tema 4 subtema 1 pembelajaran 5 dan 6, di antaranya SBdP, PKN, IPS, dan Bahasa Indonesia.

METODE

Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian campuran. Metode penelitian campuran merupakan metode penelitian yang mengkombinasikan antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama pada suatu kegiatan penelitian agar didapatkan data yang komprehensif, valid, *reliable*, serta objektif [11]. Pada kegiatan penelitian

ini, desain penelitian yang digunakan ialah desain penelitian *sequential explanatory*. Model penelitian *sequential explanatory* menggunakan pengumpulan data serta analisis pada data kuantitatif di tahapan pertama, lalu diikuti menggunakan pengumpulan data serta analisis data kualitatif di tahapan kedua, agar memperkuat hasil dari penelitian kuantitatif yang dilakukan di tahapan pertama. Selanjutnya, data akan dianalisis secara menyeluruh dan nantinya kemudian akan diambil suatu kesimpulan dari analisis data tersebut.

Kegiatan penelitian ini objek yang dipilih ialah seluruh siswa kelas tinggi di SD Laboratorium Percontohan UPI Serang yang tersusun dari 2 kelas yakni kelas IV dan kelas V yang mencapai jumlah 31 anak. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel penelitian ini ialah teknik *simple random sampling*. Sehingga dihasilkan sampel atau objek penelitian ini ialah pada kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Serang pada Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 13 siswa.

Data kuantitatif pertama diambil dari hasil tes tertulis dan tes soal dari *game Wordwall* kepada 13 siswa kelas IV di SD Laboratorium Percontohan UPI Serang. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif guna mengetahui seberapa jauh kemampuan kognitif siswa pada pemahaman dalam pembelajaran melalui tes tertulis dan *game Wordwall*. Selanjutnya, data kualitatif tahap kedua diambil melalui observasi dengan pengamatan secara langsung melalui dialog dan aktivitas siswa, kemudian wawancara berupa respons siswa, dan dokumentasi berupa catatan lapangan yang dipergunakan untuk mencatat berbagai macam temuan selama berada di lapangan, sehingga dapat memperkuat data penelitian. Data tahap kedua ini bertujuan untuk mencari informasi terkait dengan kepuasan siswa

dalam mengerjakan tes tertulis dan tes dari *game Wordwall*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tes Tertulis

Tabel 1. Hasil Tes Tertulis

No	Nama	Nilai
1.	ACH	8
2.	ARA	10
3.	AZS	8
4.	FAS	8
5.	KAP	6
6.	MGAM	9
7.	NHS	9
8.	NSAZ	8
9.	RKY	10
10.	SK	8
11.	VC	0
12.	ZSA	9
13.	ZIN	9

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 13 siswa kelas IV yang menunjukkan 2 orang siswa memiliki poin yang sempurna yaitu 10, 4 orang siswa memperoleh poin 9, 5 orang siswa memperoleh poin 8, 1 orang siswa memperoleh poin 6, dan 1 orang memperoleh poin 0. Dari tes tertulis dapat diketahui bahwasanya siswa memiliki kognitif yang baik karena siswa mampu menjawab soal dengan pernyataan yang tepat.

Hasil Game Match Up

Tabel 2. Hasil Game Match Up

No	Nama	Nilai
1.	ACH	10
2.	ARA	10
3.	AZS	8
4.	FAS	8
5.	KAP	4
6.	MGAM	8
7.	NHS	10
8.	NSAZ	8
9.	RKY	10
10.	SK	8
11.	VC	1
12.	ZSA	6
13.	ZIN	7

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 13 siswa kelas IV yang menunjukkan 4 orang siswa memiliki poin yang sempurna yaitu 10, 5

orang siswa memperoleh poin 8, 1 orang siswa memperoleh poin 7, 1 orang siswa memperoleh poin 4, dan 1 orang memperoleh poin 1. Dari *game Match Up* dapat diketahui bahwasanya siswa memiliki kognitif yang baik karena siswa mampu memasang gambar dengan pernyataan yang tepat.

Dari data di atas, memiliki dominan nilai dengan rata-rata di atas 7. Siswa yang mendapatkan poin di atas 7 ia mengatakan bahwasanya soal ini sangat mudah dan juga menyenangkan untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dipelajari. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai poin di bawah 7 ia kesulitan dalam memasang gambar ke pernyataan, maksud dari kesulitan tersebut ialah kesulitan dalam mengarahkan kursor pada komputer tetapi untuk pengetahuan ia sudah mengetahui untuk dipasangkan di pernyataan yang mana hanya saja untuk menggerakkan kursor dari gambar ke pernyataan ia mengalami kesulitan. Selain itu, untuk yang memiliki poin 1 ia mengalami kesulitan yang sama tapi ia juga tidak dapat membaca dengan lancar, sehingga ia sangat mengalami kesulitan pada *game* ini.

Hasil Game Wordsearch

Tabel 3. Hasil Game Wordsearch

No	Nama	Nilai
1.	ACH	3
2.	ARA	6
3.	AZS	10
4.	FAS	7
5.	KAP	8
6.	MGAM	9
7.	NHS	9
8.	NSAZ	8
9.	RKY	6
10.	SK	10
11.	VC	5
12.	ZSA	3
13.	ZIN	10

Berdasarkan dari tabel di atas, bahwa dari 13 siswa kelas IV yang menerapkan *game Wordwall* menunjukkan terdapat 3 siswa

yang dapat menemukan 10 kata dengan tuntas yang terdapat pada *game*, 2 siswa menemukan 9 kata, 2 siswa menemukan 8 kata, 1 siswa menemukan 7 kata, 2 siswa menemukan 6 kata, 1 siswa menemukan 5 kata, dan 2 siswa terakhir hanya menemukan 3 kata saja. Dari *game Wordwall* yang diterapkan dalam kegiatan evaluasi bahwasanya dapat diketahui, siswa memiliki kognitif yang baik, karena siswa telah mampu mencari dan menemukan kata-kata yang disajikan secara acak atau *random* dalam *game*.

Dari data di atas juga, rata-rata siswa dapat menemukan 8 kata lebih yang disajikan dalam *game*. Siswa yang menemukan 8 kata mengatakan bahwa kata-kata yang disajikan memang cukup sulit dalam mencarinya, tetapi karena siswa tersebut membaca dengan teliti maka mereka dapat menemukan kata secara tepat. Sedangkan untuk siswa yang tidak dapat menemukan kata di bawah 8 mereka mengatakan, untuk mencari kata-kata tersebut sangat sulit, karena memang harus membaca kata tersebut secara keseluruhan, agar dapat menemukan kata-kata dengan benar. Dan selain itu, terdapat kendala dalam teknis yakni waktu yang ditentukan sangat singkat, karena itu juga mereka tidak dapat mencari sekaligus menyelesaikan kata-kata dengan tuntas.

Tabel 4. Hasil Reliabilitas Tes Tertulis
Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Part 1</i>	<i>Value</i>	.836
		<i>N of Items</i>	6 ^a
	<i>Part 2</i>	<i>Value</i>	.658
<i>N of Items</i>		5 ^b	
<i>Total N of Items</i>			11
<i>Correlation Between Forms</i>			.700
<i>Spearman-Brown Coefficient</i>	<i>Equal Length</i>		.824
		<i>Unequal Length</i>	.825
<i>Guttman Split-Half Coefficient</i>			.629

Tabel 5. Hasil Reliabilitas *Game Match Up*

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Part 1</i>	<i>Value</i>	.834
		<i>N of Items</i>	6 ^a
	<i>Part 2</i>	<i>Value</i>	.651
<i>N of Items</i>		5 ^b	
<i>Total N of Items</i>			11
<i>Correlation Between Forms</i>			.801
<i>Spearman-Brown Coefficient</i>	<i>Equal Length</i>		.889
		<i>Unequal Length</i>	.890
<i>Guttman Split-Half Coefficient</i>			.691

Tabel 6. Hasil Reliabilitas *Game Wordsearch*

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Part 1</i>	<i>Value</i>	.514
		<i>N of Items</i>	6 ^a
	<i>Part 2</i>	<i>Value</i>	.715
<i>N of Items</i>		5 ^b	
<i>Total N of Items</i>			11
<i>Correlation Between Forms</i>			.552
<i>Spearman-Brown Coefficient</i>	<i>Equal Length</i>		.712
		<i>Unequal Length</i>	.713
<i>Guttman Split-Half Coefficient</i>			.480

Berdasarkan tabel uji reliabilitas yang telah dilakukan terhadap butir-butir soal dinyatakan *reliable*. Suatu variabel dinyatakan *reliable* atau handal bila jawaban soal konsisten. Sehingga hasil koefisien reliabilitas instrumen tes tertulis adalah 0,824. Sedangkan hasil koefisien reliabilitas instrumen *Match Up* adalah 0,889 dan *Wordsearch* adalah 0,712. Dari ketiga instrumen untuk evaluasi pembelajaran dinyatakan hasil nilai "*Spearman Brown*" > 0,600, yang artinya ketiga instrumen dinyatakan *reliable* atau memenuhi persyaratan. Namun, dari hasil tersebut memiliki tingkatan *reliable* yang di antaranya: tingkat pertama yaitu pada *game Match Up*, yang kedua tes tertulis dan yang ketiga adalah *game Wordsearch*.

Tabel 7. Perbedaan *Game Match Up*, *Wordsearch* dan Tes Tertulis

	<i>Match Up</i>	<i>Word Search</i>	Tes Tertulis
Definisi	Permainan yang mencocokkan kata dengan gambar.	Permainan mencari kata-kata tertentu yang ada di dalam kotak.	Tes yang menuntut jawaban dari siswa dalam bentuk tertulis.
Prosedur	Pemain harus mencocokkan gambar dengan kata-kata yang benar, caranya hanya perlu menarik gambar ke dalam kotak sesuai kata yang ditunjukkan.	Pemain harus mencari kata yang benar dari kata yang acak. Pemain dapat mencari kata yang benar tersebut dengan mendatar, menurun, atau diagonal.	Pilih materi yang tepat dan cocok dengan apa yang akan disajikan, putuskan bentuk soal apa yang akan diterapkan, membuat kisi-kisi, siapkan kunci jawaban dan telaah kembali soalnya.
Tujuan	Untuk menyenangkan proses pembelajaran membaca bagi siswa dengan mempelajari informasi baru.	Untuk melatih kejelian, ketelitian, dan fokus siswa dalam proses pembelajaran.	Diagnosa siswa, kemampuan siswa, sertifikasi, seleksi, monitoring standar pendidikan.

Hasil Observasi

Berikut merupakan dokumentasi aktivitas siswa.



Gambar 1. Aktivitas Siswa saat Uji Tes Tertulis



Gambar 2. Aktivitas Siswa saat Mengerjakan *Wordwall*

Berdasarkan observasi melalui pengamatan aktivitas siswa oleh peneliti, hasilnya menunjukkan bahwa siswa sangat antusias ketika mengetahui di akhir pembelajaran terdapat tes dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game Wordwall*. Berbeda halnya jika dibandingkan dengan respons siswa saat diberikan soal tes tertulis, mereka tidak ada antusias jauh berbeda ketika peneliti memberikan soal tes menggunakan *game Wordwall* dimana mereka menunjukkan ketertarikan dan tanggapan yang cepat.

Respons Siswa

“Apa yang kalian rasakan ketika mengerjakan soal dengan media pembelajaran *Wordwall*?” semua siswa “Senang dan seru”. Siswa merasa senang mengerjakan soal menggunakan *Wordwall* karena kegiatan pembelajaran jadi lebih seru dan menyenangkan, serta dalam pengerjaan soalnya terdapat 2 variasi *game* yaitu *Wordsearch* dan *Match Up*. Berikut adalah beberapa tanggapan dari siswa yang di wawancara: “Suka sekali, terus seru juga dan bisa belajar sambil bermain”.

“Apakah menggunakan media *Wordwall* membuat kalian lebih bersemangat menjawab soal?” seluruh siswa menjawab “Iya semangat”. Penggunaan media

Wordwall untuk siswa yang berbentuk seperti *game* tidak membuat mereka bosan untuk mengerjakan soal serta sangat membantu sehingga siswa bersemangat dalam menjawab soal. Berikut ini adalah salah satu jawaban dari siswa yang di wawancara: “Semangat, karena banyak gambar-gambar jadi tidak bosan, terus bentuk-bentuk soalnya seperti *game* juga”. Berdasarkan hasil wawancara berupa respons siswa diketahui bahwa 99% siswa SD Laboratorium Percontohan UPI Serang menyukai adanya media pembelajaran *Wordwall*, karena menurut mereka dengan adanya *game Wordwall* pembelajaran menjadi lebih seru, menyenangkan, dan tidak bosan. Sehingga hal tersebut dapat menumbuhkan motivasi siswa yang nantinya akan sangat berpengaruh terhadap kognitif. Jika dikaitkan dengan penelitian sebelumnya, mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* bisa meningkatkan potensi siswa. Tidak hanya siswa, guru ikut merasakan manfaat positif yang ada dalam aplikasi tersebut. Inovasi yang diberikan dengan penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran, dinilai memudahkan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berbasis *game Wordwall* juga berdampak tinggi dan efektif digunakan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang berpartisipasi dengan mudah serta antusias pada kegiatan pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Pengertian siswa dalam materi pembelajaran menjadi lebih meningkat, dan mendongkrak siswa agar berpikir kritis pada materi yang diajarkan oleh guru. Dengan begitu akan memberikan peluang bagi perkembangan kognitif siswa meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *game Wordwall* dapat memberikan respons aktif antar siswa dalam bertarung, sehingga dapat membuat siswa untuk belajar lebih giat.

Berdasarkan yang dipaparkan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa penelitian ini berkaitan dengan penelitian sebelumnya,

yaitu penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dan dalam penelitian ini juga mengalami peningkatan minat dan motivasi belajar siswa, saat siswa ingin melakukan *game* edukasi lagi setelah menyelesaikan *game* sebelumnya. Dengan hal itu, menunjukkan adanya ketertarikan siswa dalam evaluasi belajar menggunakan media *Wordwall*. Selain itu, penelitian ini juga menjadikan media *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran tematik di SD.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara *game Wordwall* dengan tes tertulis. Hal ini ditunjukkan berdasarkan evaluasi dalam pembelajaran. Dimana siswa lebih menyukai kegiatan evaluasi yang menarik dan kreatif. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi perhatian siswa dalam ketertarikan atau minat ketika melihat bentuk evaluasi yang akan dikerjakannya. *Game Wordwall* merupakan salah satu yang menarik perhatian siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Dimana dengan *game Wordwall* siswa dapat menjawab soal melalui permainan atau biasa disebut “*game* edukasi”. Sedangkan tes tertulis, siswa hanya dapat menjawab soal yang ada di kertas. Maka dari itu, berdasarkan penelitian ini kami dapat mengetahui bahwasanya siswa lebih tertarik melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *game Wordwall* dibandingkan dengan tes tertulis. Hal itu dapat dilihat dari perbedaan hasil pengerjaan soal melalui tes tertulis dan *game Wordwall*, perilaku siswa setelah selesai mengerjakan *game Wordwall*, dan dari hasil wawancara siswa mengatakan “lebih mudah dan lebih seru mengerjakan soal melalui *game* daripada tes tertulis”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa *game Word Wall* memiliki pengaruh terhadap kognitif siswa. Hal ini dapat

ditunjukkan dari hasil reliabilitas yang paling tinggi, yaitu *Match Up* 0,889. Selain itu, hasil wawancara juga mendukung bahwa siswa cenderung menyukai *Match Up*. Dan hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa rata-rata nilai tertinggi siswa di dapatkan dari *Match Up*. Oleh karena itu, kontribusi dalam penelitian ini, yaitu dengan memberikan solusi pembelajaran berupa *game Wordwall* yang sebelumnya belum pernah digunakan di SD Laboratorium Percontohan UPI Serang. Sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. R. Fajrin, "Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Idea Societa*, vol. 2, no. 6, pp. 1-33, 2015.
- [2] Y. D. Puspitarini & M. Hanif, "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School," *Anatolian Journal of Education*, vol. 4, no. 2, pp. 53-60, 2019.
- [3] R. Sartika, "Implementing Word Wall Strategy In Teaching Writing Descriptive Text for Junior High School Students," *Journal of English and Education*, vol. 5, no. 2, pp. 179-186, 2017.
- [4] Y. R. Anindyajati & A. S. Choiri, "The Effectiveness of Using Word Wall Media to Increase Science-Based Vocabulary of Students with Hearing Impairment," *European Journal of Special Education Research*, vol. 2, no. 2, pp. 14-23, 2017.
- [5] Y. Febrita & M. Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, vol. 5, no. 1, pp. 181-188, 2019.
- [6] L. Agata, "Pengaruh Kegemaran Bermain Game terhadap Kemampuan Menalar Siswa di SDN Premulung No 94 Surakarta Tahun 2014/2015," *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta*, vol. 1, no. 94, p. 119, 2015.
- [7] M. D. Nurvitasari, "Penerapan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini dalam Media Macca (Balok Susun Interaktif)," *Pendidikan Anak Usia Dini*, pp. 95-104, 2016.
- [8] N. Yudiasmini, E. Komang, A. G. Agung, & P. R. Ujianti, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif.," *E-Journal PG-PAUD*, vol. 2, no. 1, pp. 1-10, 2014.
- [9] S. F. Nissa & N. Renoningtyas, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 5, pp. 2854-2860, 2021.
- [10] F. M. Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MAN 2 Kota Tangerang Selatan," in *Bachelor's Thesis*, Jakarta, FITK UIN Syarif Hidayatullah, 2019.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2016.