

Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Melalui Kuis Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa

Septia Khaerunnisa^{a,1*}, Shafa Salsabila^{a,2}, Yohana Maria Hasan^{a,3}, Ajat Sudrajat^{a,4}

^a Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia

¹ pk21.septiakhaerunnisa@mhs.ubpkarawang.ac.id*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 2 Februari 2025;

Revised: 8 Februari 2025;

Accepted: 28 Februari 2025.

Kata kata kunci:

Evaluasi;

Keaktifan;

Kuis.

: **ABSTRAK**

Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan kuis dalam pembelajaran dan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pelaksanaan kuis, sehingga diharapkan dengan adanya kuis siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas, berupa perencanaan, pelaksanaan. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif. Permasalahan yang terjadi di kelas yaitu terdapat siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, ketika disuruh maju ke depan untuk menjawab banyak yang tidak mau, dikarenakan takut salah menjawab menjadikan siswa tidak berani mengutarakan jawabannya, kurangnya penggunaan media yang digunakan guru. Sehingga di sini peneliti mencoba menggunakan kuis dalam pembelajaran sebagai evaluasi bagi siswa dan meningkatkan keaktifan siswa. Dari pelaksanaan kuis dapat disimpulkan pembelajaran lebih hidup dan aktif dibandingkan hanya dengan metode ceramah saja. Siswa yang kurang fokus dalam kuis, dikarenakan pengelolaan kelas yang kurang dan mengandalkan teman yang pintar, sehingga pentingnya memberikan motivasi kepada siswa, membuat pembelajaran yang inovatif, memberikan reward agar siswa termotivasi dalam mengikuti kuis.

ABSTRACT

***The Influence of Learning Evaluation Through Quizzes in Increasing Student Activeness.** The purpose of the study was to find out how the quiz was implemented in learning and to find out the students' activeness in implementing the quiz, so that it is expected that with the quiz students will be more active and motivated in learning. This research is Classroom Action Research, in the form of planning, implementation. The method used in this study is descriptive. The problems that occur in the class are that there are students who are less active in learning, when asked to come forward to answer many do not want to, because they are afraid of answering wrongly, students do not dare to express their answers, the lack of use of media used by teachers. So here the researcher tries to use quizzes in learning as an evaluation for students and to increase student activity. From the implementation of the quiz, it can be concluded that learning is more lively and active compared to just the lecture method. Students who are less focused on the quiz, due to poor classroom management and relying on smart friends, so it is important to provide motivation to students, create innovative learning, provide rewards so that students are motivated to take the quiz.*

Keywords:

Evaluation;

Liveliness;

Quiz.

Copyright © 2025 (Septia Khaerunnisa, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Khaerunnisa, S., Salsabila, S., Hasan, Y. M., & Sudrajat, A. (2025). Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Melalui Kuis Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 86–93. <https://doi.org/10.56393/decive.v5i2.2911>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Kegiatan belajar yang disampaikan pendidik tentu harus bervariasi dan inovatif dalam membuat suasana belajar menjadi lebih seru, siswa aktif, dan memahami mengenai materi yang diajarkan (RimahDani, Shaleh, & Nurlaeli, 2023). Yang mana dimulai dari perencanaan pembelajaran, strategi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar menjadi lebih menarik, kemudian adanya evaluasi yang dilakukan dalam mengetahui pencapaian siswa dalam belajar. Pernyataan tersebut juga selaras dengan pernyataan dari Tinggi et al (2021) bahwa agar pembelajaran bisa berjalan dengan sukses perlu adanya strategi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam pembelajaran.

Setiap materi yang disampaikan oleh guru, tentu harus diketahui sampai mana siswa memahami mengenai materi yang diajarkan, salah satunya dengan refleksi pembelajaran. Refleksi pembelajaran dilakukan ketika guru sudah membahas mengenai materi pada pertemuan tersebut, yang mana untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa akan materi yang sudah diajarkan. Berdasarkan pernyataan di atas, permasalahan yang sering kali terjadi di kelas yaitu terdapat siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, dan ketika disuruh maju ke depan untuk menjawab banyak yang tidak mau, dikarenakan anggapan takut salah menjawab menjadikan siswa tidak berani dalam mengutarakan jawabannya, kemudian kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Gultom, 2024).

Menurut Hero & Esthazia (2020) menyatakan bahwa dalam pembelajaran guru harus kreatif dalam modifikasi pembelajaran. lalu metode yang dipilih guru harus tepat yang disesuaikan dengan peserta didik. Setiap peserta didik memiliki karakter dan gaya belajar yang berbeda-beda, yang mana guru harus bisa menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa, sehingga pemahaman akan materi pembelajaran akan menjadi lebih mudah (Deric, & Susanti, 2023; Gultom, 2025).

Dengan permasalahan tersebut membuat guru kesulitan dalam mengetahui pemahaman siswa, maka dari itu evaluasi pembelajaran membantu dalam meningkatkan keaktifan dan mengetahui pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran (Gultom, Suparno, & Wadu, 2023). Salah satu bentuk evaluasi yang bisa digunakan setelah pembelajaran yaitu menggunakan kuis untuk mengetahui pemahaman dan keaktifan siswa dalam pelaksanaan kuis tersebut. Pembelajaran kontekstual model TGT (Teams Games Tournament) dan media kuis berbasis teknologi dengan menggunakan web Wordwall. di SMPN 2 Karawang Barat, di harapkan mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Davied Davries dan Keith Edward yang pada mulanya mengembangkan model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok - kelompok kecil yang beranggotakan tiga sampai dengan lima siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakangnya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya (Supranoto, 2006, dalam Imam Sururi & Abdul Wahid, B.S, 2022)

Shohimin (2014:203) (dalam Putu Yogik Suwara Mahardi, dkk, 2019) menyatakan "model pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement". Pada proses pembelajaran, seorang guru hendaknya harus mampu menghidupkan suasana kelas yang nyaman dan juga menyenangkan serta mampu mengupayakan terbentuknya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

kuis berbasis teknologi dengan menggunakan web Wordwall adalah media pembelajaran interaktif yang dapat di dimanfaatkan. Word Wall merupakan salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media belajar dan alat penilaian yang dapat menumbuhkan daya tarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Ratnasari et al (2022). Memanfaatkan Aplikasi Wordwall ini bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik agar lebih aktif dalam proses belajar dengan menjawab kuis sederhana dalam bentuk permainan atau games online edukasi. Tidak sulit untuk menggunakan media word wall ini karena Untuk mengakses dapat langsung melalui link yang dibagikan yang akan langsung

mengarahkan peserta didik menuju laman web word wall. Menggunakan media Word Wall untuk evaluasi merupakan bentuk pemanfaatan teknologi yang berbasis game online edukasi yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar. Dengan kegiatan ini juga diharapkan peserta didik lebih termotivasi dan lebih semangat selama menjalankan proses belajar di sekolah (Suriat, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai, Teams Games Tournament (TGT) dan media kuis berbasis teknologi dengan menggunakan web Wordwall. sebagai metode untuk meningkatkan keaktifan dan mengetahui pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Hal ini, mengingat bahwa metode pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi peningkatan semangat belajar siswa di SMPN 2 Karawang Barat. Penelitian ini belum pernah dilakukan di SMPN 2 Karawang Barat.

Metode

Penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas, yaitu berupa perencanaan, pelaksanaan metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif dengan jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, yang mana data dikumpulkan melalui pencarian referensi dari berbagai sumber dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan studi literatur, sumber data berupa data sekunder, yang mana penulis mengumpulkan informasi untuk penelitian dari sumber-sumber yang sudah ada dan diambil dari berbagai sumber baik dari jurnal maupun internet sehingga data yang diperoleh seharusnya sesuai dengan fakta. Teknis analisis data yang digunakan menggunakan metode analisis naratif, yang mana penulis berusaha menyampaikan data yang diperoleh dengan menjelaskan melalui narasi agar pembaca memahami hasil dari informasi yang diperoleh. Adapun permasalahan yang akan diteliti yaitu: bagaimana pelaksanaan kuis dalam pembelajaran? Dan apa dampak yang dihasilkan pada pelaksanaan kuis dalam pembelajaran? Subjek pada penelitian ini yaitu siswa. Kemudian prosedur dalam penelitian ini yaitu menentukan lokasi atau subjek penelitian, bertempat di SMPN 2 Karawang Barat dengan subjek yaitu kelas VIII; reduksi data, data yang sudah didapat dipilih yang paling relevan kemudian diolah dan dianalisis; menampilkan hasil data atau informasi tersebut dalam bentuk deskriptif; kemudian penarikan kesimpulan, hasil dari analisis tersebut diberikan kesimpulan.

Hasil dan pembahasan

Temuan pertama, pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan Belajar Mengajar dilakukan dengan guru menjelaskan materi pada sumber belajar buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket Pendidikan Pancasila. Untuk evaluasi pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode kuis. Yang mana evaluasi ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan dengan kuis yang dilakukan selain untuk meningkatkan keaktifan siswa juga dalam mengetahui pemahaman siswa akan materi yang sudah dipelajari.

Pada pelaksanaan siklus I peneliti mencoba untuk menggunakan kuis “Teams Games Tournament” yang dilakukan secara berkelompok, sebelumnya dilakukan perencanaan mengenai pembuatan pertanyaan serta membuat media TGT dengan menggunakan kertas karton yang dibuat sekreatif mungkin. Pelaksanaan di kelas diawali dengan pembukaan oleh guru mulai dari membaca do’a, memeriksa kehadiran, mengadakan ice breaking, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut; kemudian kegiatan inti mulai dari memberikan pertanyaan pemantik sebagai awalan sebelum mulai penjelasan materi, lalu guru menjelaskan materi tentang “Sistem Pemerintahan” dengan menggunakan media poster, kemudian dilakukan evaluasi dengan menggunakan metode kuis “Teams Games Tournament”.

Sebelumnya guru sudah menginfokan bahwa akan dilaksanakan kuis pada pertemuan tersebut. Pelaksanaan kuis dilakukan secara berkelompok, dan teknis kuisnya yaitu setiap kelompok menyiapkan kertas selebar dan menyiapkan urutan yang akan maju ke depan.

Guru menyiapkan media untuk kuis dengan ditempel dipapan tulis, kemudian setiap urutan kelompok maju ke depan untuk menjawab kuis, dan bergantian dengan teman sekelompoknya sampai pertanyaan terjawab semua. Kuis dilaksanakan dengan memberikan waktu sebanyak 7 menit untuk siswa menjawab, jika siswa menjawab dengan lengkap dan cepat akan diberikan reward, sebagai bentuk apresiasi terhadap siswa. Kemudian kegiatan penutup mulai dari memberikan kesimpulan, memberitahukan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, lalu berdo'a bersama sebelum menutup pembelajaran.

Dalam pelaksanaan kuis pada siklus I, yang mana siswa sudah diinfokan bahwa yang dinilai dalam kuis yaitu dari benar menjawab, kecepatan dalam menjawab, dan bekerja sama dalam kelompok.

Sehingga siswa sudah mengetahui bahwa dalam kuis yang disediakan terdapat beberapa hal yang dinilai dalam pelaksanaan kuis tersebut.

Berdasarkan siklus II yang dilaksanakan, peneliti mencoba untuk menggunakan kuis "Wordwall Games" yang dilakukan secara berkelompok, dengan menjawab beberapa pertanyaan atau soal, yang sebelumnya pertanyaan-pertanyaan tersebut terdapat pada materi yang dipaparkan melalui Power Point oleh peneliti. Pelaksanaan di kelas diawali dengan pembukaan oleh peneliti mulai dari membaca do'a, memeriksa kehadiran, menyanyikan lagu nasional Indonesia, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut; kemudian kegiatan inti mulai dari memberikan pertanyaan pemantik sebagai awalan sebelum mulai penjelasan materi, lalu peneliti menjelaskan materi tentang "Sistem Pemerintahan" dengan menggunakan media Power Point, lalu setelahnya melakukan evaluasi dengan menggunakan media pembelajaran "Wordwall Games" yang berbentuk kuis.

Sebelumnya peneliti sudah memberitahukan kepada peserta didik, bahwa akan ada kuis dipertemuan berikutnya, yang dilakukan secara berkelompok. Masing-masing kelompok akan diberikan link web Wordwall Games untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagai evaluasi dari materi yang dipaparkan oleh peneliti. Peneliti Membimbing peserta didik secara kelompok, dan memantau melalui laptop siapa saja yang bisa menjawab soal-soal dengan cepat dan benar, dari tiga kelompok terbaik akan diberi reward.

Dalam pelaksanaan kuis pada siklus II, siswa sudah diberitahukan bahwa nilai yang diambil dalam kuis terdapat dari benar menjawabnya soal, kecepatan dalam menjawab soal, dan bekerja sama dengan kelompok dalam menjawab soal. Sehingga siswa sudah mengetahui bahwa dalam kuis yang disediakan terdapat beberapa hal yang dinilai dalam pelaksanaan kuis tersebut.

Temuan kedua, dampak pelaksanaan kuis dalam pembelajaran. Berdasarkan pengamatan di kelas yang dilakukan oleh peneliti, yang mana dilihat dari pelaksanaan kuis pada siklus I mengenai keaktifan siswa dalam menjawab kuis "Team Games Tournament" yaitu 50%, yang mana setiap kelompok sudah mulai terlihat bekerja sama dalam menjawab pertanyaan, walaupun masih terdapat beberapa yang mengandalkan teman kelompoknya yang pintar, sehingga teman yang pintar ini harus bisa mengkontribusikan temannya yang lain agar bisa bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Kemudian masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dengan kuis dan bercanda dengan temannya, sehingga disini guru berperan dalam mengawasi dan mendorong siswa untuk fokus pada kuis yang sedang dilaksanakan.

Hal yang berkaitan dengan pemahaman siswa dilihat bahwa nilai terbesar yang didapat oleh siswa adalah skor 60, dan nilai terkecil adalah dengan skor 15, yang mana masih belum mencapai KKM dengan nilai 70. Yang mana siswa dibagi menjadi 6 kelompok dengan kelompok 1 mendapatkan skor 15, kelompok 2 dengan skor 15, kelompok 3 dengan skor 35, kelompok 4 dengan skor 25, kelompok 5 dengan skor 55, dan kelompok 6 dengan skor 60.

Berdasarkan keaktifan siswa dan pemahaman siswa, dilihat bahwa siswa sudah mulai memahami materi dari sudah bekerja sama dengan baik bersama kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang

diberikan, kemudian dari nilai yang dihasilkan menunjukkan bahwa siswa sudah mulai belajar sebelum kuis dilakukan, sehingga bisa menjawab soal yang diberikan. Tetapi disini masih terdapat siswa yang kurang fokus terhadap kuis, dan masih terdapat kelompok yang menjawab sedikit dari beberapa pertanyaan tersebut, yang mana disini kurangnya kesiapan siswa dalam pelaksanaan kuis dan terdapat beberapa kelompok hanya mengandalkan satu sama lain.

Sehingga setelah pelaksanaan kuis yang dilakukan, peneliti melakukan refleksi bahwa tingkat keaktifan pada siklus I, siswa sudah mulai aktif dalam mengerjakan kuis secara berkelompok, dan dilihat pemahaman siswa pada siklus I cukup baik dikarenakan sudah terdapat beberapa kelompok yang banyak menjawab pertanyaan yang disediakan. Tetapi masih terdapat juga siswa yang kurang fokus dengan kuis dan bercanda dengan temannya. Berdasarkan hasil dari siklus I yang mana peneliti mencoba untuk melakukan siklus II menggunakan media kuis berbasis teknologi dengan menggunakan web Wordwall.

Dengan pemberian reward kepada kelompok yang berhasil menjawab terbanyak dan tercepat, menjadikan siswa lebih termotivasi serta berpikir lebih cepat. Berdasarkan pernyataan tersebut juga selaras dengan pernyataan dari Purwanto (2018) (Hero & Esthakia, 2020) bahwa reward yang diberikan mendorong siswa dalam bersaing bersama teman-temannya. Kemudian pemberian reward bisa dalam bentuk pujian, bertepuk tangan, dan juga pemberian barang ataupun uang. Dengan pemberian reward membuat siswa bersemangat dalam belajar, sehingga siswa bisa memberikan hasil dalam pembelajaran menjadi lebih optimal (Virliana, 2024).

Dalam kuis berbasis game ini terutama dilakukan dengan berkelompok menjadikan siswa lebih dekat dengan teman sekelompoknya, bisa bekerja sama dalam bertukar pikiran, membuat siswa menjadi lebih menyenangkan dalam belajar. Berdasarkan pernyataan tersebut juga selaras dengan pernyataan dari Mugiyatmi (2023) yang melakukan penelitian dengan kuis Teams Games Tournament di SDN Pacar berdasarkan testimoni dari siswa bahwa penggunaan kuis berbasis game ini pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak membosankan.

Berdasarkan pengamatan di kelas yang dilakukan oleh peneliti, yang mana dilihat dari pelaksanaan kuis pada siklus II mengenai keaktifan siswa dalam menjawab kuis “Wordwall Games itu 91,18% atau 31 siswa yang aktif dari 34 siswa. Setiap kelompok terlihat bekerja sama dalam menjawab pertanyaan, namun terdapat 1 kelompok yang mengandalkan teman kelompoknya yang pintar, sehingga teman yang pintar harus bisa mengkontribusikan temannya yang lain agar bisa bekerja sama dengan baik dalam kelompok.

Berkaitan dengan pemahaman siswa dilihat bahwa nilai terbesar yang didapat oleh siswa adalah skor 100, dan nilai terkecil adalah dengan skor 60, dimana hal tersebut belum mencapai KKM dengan nilai 70. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dengan kelompok 1 mendapatkan skor 100, kelompok 2 dengan skor 90, kelompok 3 dengan skor 60, kelompok 4 dengan skor 100, kelompok 5 dengan skor 80, dan kelompok 6 dengan skor 90.

Mengenai keaktifan siswa dan pemahaman siswa, dilihat dari siswa yang sudah cukup memahami materi dan sudah bekerja sama dengan baik bersama kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang diberikan, kemudian dari nilai yang dihasilkan menunjukkan bahwa siswa sudah mulai belajar sebelum kuis dilakukan, sehingga bisa menjawab soal yang diberikan. Hanya terdapat satu kelompok siswa yang kurang mampu dalam bekerja sama terhadap pengerjaan kuis.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Safitri et al. (2022) di SMPN 2 Langsa menunjukkan bahwa menggunakan media wordwall bisa menaikkan output belajar, dan siswa bisa lebih mengetahui konsep pembelajaran pada materi yang telah diajarkan. Sehingga setelah pelaksanaan kuis yang dilakukan, peneliti bisa merefleksikan bahwa tingkat keaktifan pada siklus II, sangatlah aktif dalam mengerjakan kuis dengan persentase 91,18%, dibandingkan siklus I dengan persentase 50%. Dilihat pemahaman

siswa pada siklus II sangat baik karena 31 dari 34 siswa didalam kelas fokus dan kondusif, sedangkan pada siklus I masih terdapat siswa yang kurang fokus dengan kuis dan bercanda dengan temannya.

Tabel 1. Perbandingan Keaktifan dan Pemahaman Siswa antara Siklus I dan Siklus II

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
Media Pembelajaran	Wordwall	Wordwall
Persentase Keaktifan Siswa	50%	91,18%
Jumlah Siswa Fokus dan Kondusif	Tidak disebut secara eksplisit, terdapat gangguan (bercanda, tidak fokus)	31 dari 34 siswa fokus dan kondusif
Refleksi Pembelajaran	Siswa masih kurang fokus	Siswa sangat aktif dan memahami konsep dengan baik

Penelitian kuasi-eksperimen oleh Safitri et al. (2022) di SMPN 2 Langsa menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan output belajar siswa secara signifikan, baik dari segi keaktifan maupun pemahaman konsep. Terlihat jelas dalam peningkatan persentase keaktifan siswa dari 50% pada Siklus I menjadi 91,18% pada Siklus II, menunjukkan adanya lompatan signifikan dalam keterlibatan siswa setelah penerapan strategi pembelajaran berbasis kuis digital.

Hal ini sejalan dengan temuan Yulianti & Handayani (2021) yang menyatakan bahwa media digital interaktif seperti Wordwall mampu merangsang partisipasi siswa karena sifatnya yang gamifikatif dan berbasis tantangan, yang sangat cocok untuk karakteristik pelajar generasi digital. Selain itu, Hamalik (2008) menegaskan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan indikator penting dalam mencapai tujuan instruksional, karena siswa yang aktif cenderung memiliki keterlibatan emosional dan kognitif yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran.

Peningkatan pemahaman juga terlihat jelas dari kondisi kelas yang lebih kondusif pada Siklus II, di mana 31 dari 34 siswa dapat menunjukkan fokus belajar yang baik. Ini menunjukkan bahwa kondisi lingkungan belajar yang positif, didukung oleh media yang tepat, memberikan pengaruh besar terhadap proses internalisasi materi. Dengan demikian, penggunaan Wordwall bukan hanya menjadi alternatif metode kuis, tetapi juga berfungsi sebagai media penguat interaksi, motivasi, dan fokus siswa, yang sangat penting dalam pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*).

Berdasarkan hasil yang telah diteliti ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mengkondufikan kelas melalui media pembelajaran yang salah satunya berbentuk kuis, seperti yang peneliti terapkan pada siklus I dan II. Hasilnya siklus II bisa lebih efektif terhadap pembelajaran karena peneliti menemukan bahwa, teknologi mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Sedangkan dalam siklus I pembelajaran akan lebih efektif jika pengelolaan kelas bisa dilakukan lebih baik lagi, dan guru bisa lebih memotivasi siswa. Terlepas dari keefektifan siklus I dan II, siswa memerlukan dukungan dari setiap lingkungannya untuk belajar, terutama dari lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga untuk mendorong minat siswa dalam belajar.

Simpulan

Penelitian ini menemukan bahwa media kuis berbasis teknologi dengan menggunakan web Wordwall lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dibandingkan dengan evaluasi pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). Keefektifan ini dapat dilihat dari meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi, yang membantu mereka lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Meski demikian, evaluasi menggunakan TGT juga dapat lebih efektif jika pengelolaan kelas dan motivasi guru lebih optimal. Oleh karena itu, dukungan lingkungan sekitar, baik sekolah maupun keluarga juga berperan penting dalam mendorong minat siswa dalam belajar. Secara teoretis, temuan

ini memperkuat pandangan bahwa teknologi pendidikan, khususnya media kuis berbasis teknologi seperti Wordwall, memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman yang bermakna. Selain itu, temuan ini juga memperkaya pemahaman tentang evaluasi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga dapat menjadi katalisator dalam pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Terakhir, penelitian ini menegaskan pentingnya lingkungan belajar yang mendukung, baik dari pihak sekolah maupun keluarga, dalam memperkuat efektivitas metode evaluasi apapun yang diterapkan..

Referensi

- Derici, R. M., & Susanti, R. (2023). Analisis gaya belajar peserta didik guna menerapkan pembelajaran berdiferensiasi di kelas X SMA Negeri 10 Palembang. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 414-420. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16903>
- Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56-66. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4701>
- Gultom, A. F. (2024). Objektivisme Nilai dalam Fenomenologi Max Scheler. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(4), 141–150. <https://doi.org/10.56393/decive.v4i4.2107>
- Gultom, A. F. (2024). The Cultural Problems about the Adaptation of Manggarai Students in Malang City. *Humanus*, 23(2), 209-225. <https://doi.org/10.24036/humanus.v23i2.125105>
- Gultom, A. F. (2025). *Buku Ajar Pengantar Filsafat*. Malang: Kanjuruhan Press
- Gultom, A. S., Suparno, S., & Wadu, L. B. (2023). Strategi Anti Perundungan di Media Sosial dalam Paradigma Kewarganegaraan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(7), 7–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.56393/decive.v3i7.1689>
- Hamalik, O. (2008). *Proses belajar mengajar* (Revisi ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Hero, H., & Esthakia, M. (2020). *Implementasi Pemberian Reward Kepada Siswa Kelas IV SDK WAIARA*.
- Kusmiati, A. T., Purnamasari, S., & Rahmaniar, A. (2024). Analisis pengaruh penerapan game dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 498-510. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1595>
- Mahardi, I, P.Y.S, Murda, I.N, Astawan, I.G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA.
- Mugiyatmi. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 799–805. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24895>
- Ratnasari, D., Rahmah Dhiya, H., Susanti, A., Pd, S., & Pd, M. B. I. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan*. <https://wordwall.net/>.
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372-379. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Safitri, I., Nasution, H., & Rahmah, S. (2022). *Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Wordwall pada materi IPS di SMPN 2 Langsa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 123–134.
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- Suriat, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 22-31. <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i1.1571>

- Sururi, I, Wahid, A. (2022). *Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.3139>
- Tinggi, S., Tarbiyah, I., & Sakatiga, R. U. (2021). *Strategi Pembelajaran Bervariasi Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA Nurul Iman Modong Radjita Dwi Pesona*.
- Virliana, A. I. (2024). Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizziz dan Wordwall dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *NUSANTARA*, 6(1), 1-8. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v6i1.4272>
- Yulianti, R., & Handayani, S. (2021). *Pemanfaatan media digital interaktif Wordwall dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.1234/jtp.v8i1.5678>