

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS
WORDWALL PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN
DI SEKOLAH DASAR**

**Pendekatan Penelitian *Research and Development* (R&D) Pada Peserta
Didik Kelas IV Sekolah Dasar Swasta Kartika XI-8 Kabupaten Bogor
Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan**



Oleh

Dewi Hanum Arifah Wiraserti

037120113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

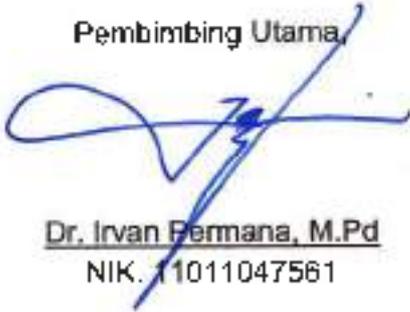
**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL
PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI SEKOLAH DASAR**

Penelitian *Research and Development* (R&D) Pada Peserta Didik Kelas IV SDS Kartika XI-8 Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025

Dewi Hanum Arifah Wiraserti (037120113)

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Dr. Irvan Permana, M.Pd
NIK. 11011047561

Pembimbing Pendamping,



Dita Destiana, M.Pd
NIK. 1.131118866

Mengetahui,

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhardi, M.Si
NIK. 1.0694021205

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Jumat tanggal 26 Juli 2024

Nama : Dewi Hanum Arifah Wiraserti
NPM : 037120113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Tatang Muhajang, M.Ag.	
2.	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.	
3.	Dita Destiana, M.Pd.	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya (dengan judul Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor adalah merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kump dari orang lain telah dituliskan sumbernya dengan jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Dewi Hanum Arifah Wiraserti

Hak Pelimpahan Kekayaan Intelektual

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul: Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar yaitu:

1. Dewi Hanum Arief Wirasetti (NPM. 037120113), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Irvan Permata, M.Pd (NIK. 11011047561), Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Dita Destiana, M.Pd (NIK. 1.131148866) Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 19 Juli 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Dewi Hanum Arief Wirasetti



2. Dr. Irvan Permata, M.Pd



3. Dita Destiana, M.Pd



**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Pada hari ini, **Jumat** tanggal **26** bulan **Juli** tahun **2024**.
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

Nama : **Dewi Hanum Arifah Wiraserti**
NPM : **037120113**
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS
WORDWALL PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI
SEKOLAH DASAR**

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,


Takang Mubajong, M.Pd
NIK./NIP. 1.0409009501

Anggota 1


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK./NIP. 10410012510

Anggota 2


Dika Deltiana, M.Pd
NIK./NIP. 1.13118366

Mengetahui
Ka. Prodi,


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

ABSTRAK

Dewi Hanum Arifah Wiraserti. 037120113. “Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar” untuk peserta didik kelas IV di SD Swasta Kartika XI-8 Cibinong. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik dan pada proses validasi serta uji coba evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, dengan hasil validasi ahli media sebesar 96%, hasil validasi ahli bahasa sebesar 100%, dan hasil validasi ahli materi sebesar 96%, dengan rata-rata hasil 97,3% yang termasuk pada kriteria “Sangat Layak”. Hasil uji coba menunjukkan skor rata-rata 91,4% dari peserta didik. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dan praktis untuk digunakan dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi Bagian Tubuh Tumbuhan.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, *Wordwall*, Bagian Tubuh Tumbuhan

ABSTRACT

Dewi Hanum Arifah Wiraserti. 037120113. *"Evaluation of Wordwall-Based Learning on Plant Body Parts Material in Elementary Schools" for class IV students at Kartika XI-8 Cibinong Private Elementary School. This research method uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) development model. This research involved 28 students and in the process of validation and trial evaluation of the learning that had been developed. Validation was carried out by three experts, namely media experts, linguists and material experts, with media expert validation results of 96%, linguist validation results of 100%, and material expert validation results of 96%, with an average result of 97.3% which is included in the "Very Eligible" criteria. The trial results showed an average score of 91.4% of the students. From these results, it can be concluded that the learning evaluation developed is very effective and practical for use in measuring students understanding of the Plant Body Parts material.*

Keywords: *Learning Evaluation, Wordwall, Plant Body Parts*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar” yang dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Swasta Kartika XI-8 Kabupaten Bogor.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan subjek penelitiannya di SD Swasta Kartika XI-8 Kabupaten Bogor Tahun 2024 pada pembelajaran IPAS dengan materi Bagian Tubuh Tumbuhan pada kelas IV. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Selesainya skripsi ini tak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang telah memberikan dukungan yang begitu besar. Penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M, Pd selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
4. Dr. Irvan Permana, M.Pd selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dita Destiana, M.Pd selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Fitri Anjaswuri, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik kelas E yang selalu memberikan nasehat dan motivasi.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
8. Kepala sekolah SD Swasta Kartika XI-8 yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
9. Wali kelas IV dan rekan-rekan guru yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi ini.

10. Peserta didik kelas IV SD Swasta Kartika XI-8, yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi.
11. Orang tua terkasih dan tersayang, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, motivasi, dan dukungan yang tak terkira sehingga dapat diselesaikan dengan baik dan menyanggah gelar sarjana.
12. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2020 khususnya PGSD kelas E.
13. Semua pihak yang telah membantu namun tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas bantuan, dukungan, dan doa baik yang telah diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya dan membalas semua amal kebaikan mereka. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
BUKTI PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
HAK PELIMPAHAN.....	v
BERITA ACARA.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	10
A. Deskripsi Teoritis.....	10
1. Evaluasi Pembelajaran.....	10
2. <i>Wordwall</i>	28
3. Bagian Tubuh Tumbuhan.....	40
B. Kerangka Berpikir.....	41
C. Hasil Penelitian yang Relevan.....	42
D. Produk yang Akan Dihasilkan.....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Metode, Prosedur, Tahap Pengembangan Penelitian.....	47
1. Metode Penelitian.....	47

2. Prosedur Penelitian	48
3. Tahap Pengembangan.....	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
1. Tempat Penelitian	55
2. Waktu Penelitian	55
C. Populasi dan Subjek Penelitian.....	56
1. Populasi	56
2. Subjek Penelitian	56
D. Teknik Pengumpulan Data	56
1. Angket.....	56
2. Observasi.....	57
3. Wawancara	57
E. Instrumen Penelitian	57
1. Lembar Observasi	57
2. Lembar Wawancara.....	58
3. Angket Validasi Ahli.....	59
F. Teknik Analisis Data	63
1. Teknik Kualitatif.....	63
2. Teknik Kuantitatif.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Hasil Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan <i>Wordwall</i>	66
B. Pembahasan.....	91
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI.....	97
A. Simpulan	97
B. Saran	98
C. Rekomendasi	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Evaluasi Pembelajaran Digital Berbasis <i>Wordwall</i>	52
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i>	55
Tabel 3.3 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan.....	58
Tabel 3.4 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	58
Tabel 3.5 Validator Ahli.....	60
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	60
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	61
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	61
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	62
Tabel 3.10 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata- Rata	64
Tabel 3.11 Kriteria Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Website <i>Wordwall</i>	65
Tabel 4. 1 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	67
Tabel 4. 2 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	67
Tabel 4. 3 Desain Produk Evaluasi Pembelajaran	71
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ke 1 Ahli Media	77
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Revisi Ahli Media.....	79
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ke 1 Ahli Bahasa	79
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Revisi Ahli Bahasa	80
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ke 1 Ahli Materi	81
Tabel 4. 9 Tabel Hasil Revisi Ahli Materi	82
Tabel 4. 10 Penilaian Validator Sebelum Revisi	83
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ke 2 Ahli Media.....	84
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Ke 2 Ahli Bahasa	85
Tabel 4. 13 Hasil Validasi Ke 2 Ahli Materi	86
Tabel 4. 14 Penilaian Validator Sesudah Revisi	87
Tabel 4. 15 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan.....	88
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Respon Pengguna	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir	42
Gambar 3. 1 Diagram Tahapan ADDIE	49
Gambar 4. 1 Persentase Hasil Validasi Ahli Pertama	83
Gambar 4. 2 Persentase Hasil Validasi Ahli Kedua dan Respon Peserta Didik.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi.....	104
Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian	105
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	106
Lampiran 4 Surat Balasan Prapenelitian.....	107
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian	108
Lampiran 6 Surat Izin Validasi Ahli Media	109
Lampiran 7 Surat Izin Validasi Ahli Bahasa.....	110
Lampiran 8 Surat Izin Validasi Ahli Materi	111
Lampiran 9 Link Evaluasi Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i>	112
Lampiran 10 Lembar Wawancara Guru Kelas IV	113
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media	114
Lampiran 12 Lembar Perbaikan Validasi Ahli Media	115
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	116
Lampiran 14 Lembar Perbaikan Validasi Ahli Bahasa.....	117
Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Materi	118
Lampiran 16 Lembar Perbaikan Ahli Materi	119
Lampiran 17 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	120
Lampiran 18 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	121
Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	122
Lampiran 20 Lembar Respon Peserta Didik	123
Lampiran 21 Produk Evaluasi Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i>	125
Lampiran 22 Dokumentasi	133
Lampiran 23 Hasil Perhitungan Angket Respon Peserta Didik	134
Lampiran 24 Modul Ajar	135
Lampiran 25 Daftar Riwayat Hidup	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era 4.0 sangat identik dengan perubahan dan perkembangan dalam berbagai hal yang berhubungan dengan kemajuan teknologi dan informasi, Hal ini ditandai dengan munculnya inovasi teknologi yang diciptakan dengan tujuan meningkatkan produktivitas manusia dalam melakukan aktivitas. Salah satu inovasi teknologi tersebut ialah *Internet of Things* (IoT). Penggunaan teknologi internet ini mampu memberikan kemudahan bagi manusia untuk dapat bertukar informasi sebab adanya proses penerimaan informasi yang begitu cepat.

Era 4.0 atau biasa dikenal dengan revolusi industri memiliki peranan yang dapat merubah peradaban manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era 4.0 ini, pembelajaran tidak terlepas dari adanya pengaruh digitalisasi. Dalam proses belajar, dewasa ini sangat terbantu oleh adanya alat elektronik (hardware) dan bahkan perangkat lunak (software) yang diciptakan untuk membantu proses pembelajaran.

Dalam menyongsong pembelajaran di era 4.0, pendidik maupun peserta didik dituntut untuk mampu mengeksplorasi banyak informasi yang dapat diperoleh dari beragam sumber yang ada pada dunia maya. Sehingga, pembelajaran bukan lagi tentang cara menghafal, melainkan menguatkan adanya pengalaman yang dapat membantu pengembangan kemampuan dalam diri peserta didik.

Sebagaimana pesatnyanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, maka pengembangan dalam pembelajaran menjadi sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran sebagai suatu upaya membelajarkan peserta didik menuntut adanya peningkatan mutu yang dipengaruhi oleh pembaharuan dan perbaikan atas segala komponen pendidikan secara berkelanjutan.

Pendidikan sekolah dasar menerapkan kurikulum merdeka sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan. Tipe pembelajaran yang diterapkan yakni intrakurikuler. Pembelajaran tipe ini dilaksanakan secara terpisah. Kurikulum Merdeka (Kurmer) diimplementasikan dengan sistem pembelajaran terpadu, yang memberikan pengalaman pada peserta didik mengenai suatu masalah agar menguasai kemampuan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan di masa kini maupun masa mendatang. Hal ini bertujuan agar penggunaan kurmer dapat membentuk partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat berkonsentrasi mengembangkan kemampuannya dan memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam. Hal ini memungkinkan guru untuk memilih sumber daya pengajaran mereka secara bebas dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kualitas peserta didik. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial dalam

kurikulum otonom Sekolah Dasar (SD). Guru dapat lebih mudah mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dalam sains dengan memanfaatkan media yang kreatif dan inovatif.

Pembelajaran yang menggabungkan banyak disiplin ilmu menjadi satu bab pembelajaran yang menyeluruh disebut pembelajaran terpadu. Karakteristik pembelajaran terpadu yaitu bermakna, memungkinkan peserta didik mempelajari konsep-konsep yang diperoleh secara langsung dari pengalaman nyata berhubungan dengan materi lain yang telah peserta didik pahami, berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan guru sebagai fasilitator berfokus dalam mengarahkan dan membimbing proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong peserta didik untuk mampu meningkatkan potensi dalam dirinya dengan menjangkau sumber belajar yang dapat ditemukan secara digital. Sumber belajar bisa dimanfaatkan untuk memperoleh pencapaian tujuan pembelajaran. Sumber belajar bisa berasal dari berbagai macam, namun dalam penelitian ini menitikberatkan pada evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran adalah salah satu aktivitas inti dalam proses belajar mengajar. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan untuk mengukur capaian tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penggunaan evaluasi pembelajaran sangat diperlukan agar proses pembelajaran bisa

terlaksana secara efektif dan efisien. Evaluasi pembelajaran yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekarang ini yang sudah sangat peka terhadap perkembangan teknologi. Salah satu inovasi yang bisa dimanfaatkan ialah dengan *quiz* sebagai evaluasi pembelajaran digital.

Evaluasi pembelajaran dengan *quiz* merupakan evaluasi pembelajaran berupa *quiz* dalam versi elektronik yang membahas mengenai suatu soal materi pembelajaran. *Quiz* ini dirancang dalam format digital dengan menyajikan suatu teks atau tulisan, gambar, suara musik yang bisa meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Tidak hanya itu, *quiz* juga bisa dimanfaatkan sebagai salah satu game edukasi bagi peserta didik untuk memahami materi dalam setiap pembelajaran secara mandiri. *Quiz* dapat dibuat dengan bantuan *platform* atau *Web Wordwall*.

Dari temuan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 31 Oktober 2023 di SDS Kartika XI-8 Kabupaten Bogor bersama guru wali kelas IV diperoleh informasi bahwa evaluasi pembelajaran belum dioptimalkan oleh guru. Peserta didik belum mendapatkan evaluasi pembelajaran yang inovatif, dalam proses pembelajaran guru masih memanfaatkan buku siswa sebagai pembelajaran yang digunakan di dalam kelas.

Selain wawancara, hasil observasi yang di temukan peneliti di peroleh informasi bahwa evaluasi pembelajaran yang dimanfaatkan guru

kurang efektif dan monoton, peserta didik yang sulit fokus dan cepat bosan dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung karena guru hanya memanfaatkan buku siswa sebagai pembelajaran di dalam kelas. Kurangnya kemampuan guru dalam membuat dan mengembangkan evaluasi pembelajaran yang menarik dan inovatif, selain itu guru belum mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan suatu inovasi dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi atraktif, efektif dan menyenangkan.

Dari permasalahan - permasalahan tersebut, guru diharapkan mampu dalam memanfaatkan teknologi dengan mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall*. Evaluasi Pembelajaran berbasis *Wordwall* ini dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut dan menjadi sebuah inovasi baru agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Tujuan dari pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* ini yaitu agar peserta didik bisa lebih aktif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu guru dalam menghidupkan suasana di kelas agar proses pembelajaran tidak monoton, serta peserta didik dapat termotivasi untuk belajar. Manfaat menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* adalah memungkinkan peserta didik dan guru berkomunikasi dua arah. Peserta didik merasa lebih mudah untuk mengekspresikan tujuan pembelajaran dan sudut pandang mereka

melalui keterlibatan ini. Salah satu kelebihan *Wordwall* adalah tampilannya yang terkesan sederhana sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam menggunakannya. Selain itu, fitur-fiturnya mencakup beragam template gratis dan kemampuan peserta didik untuk langsung mengikuti tes tanpa harus mendaftar akun.

Penelitian sebelumnya mengenai pembuatan *quiz* sebagai penilaian pembelajaran dilakukan oleh Kirotul Umah dkk (2023) untuk mengetahui kelayakan dan reaksi siswa terhadap penilaian pembelajaran berbasis digital menggunakan *Web Wordwall* pada peserta didik kelas V. Penilaian dari ahli media mendapat rata-rata nilai 84%, ahli materi memperoleh nilai 86%, dan ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 81%. Seluruh ahli secara keseluruhan mendapat skor 83,83%, yang dianggap berada dalam kisaran yang sangat layak. Hal ini lebih lanjut dikuatkan oleh temuan peserta didik yang menyelesaikan evaluasi, yang jawaban kuesionernya memberikan hasil yang sangat baik sebesar 96%. Hal ini menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan produk pengembangan Evaluasi Pembelajaran berbasis digital *Web Wordwall* sebagai alat penilaian untuk menunjang kegiatan belajar anak kelas V SD sangat praktis dan sangat baik.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya terkait pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* yang dilakukan oleh (Sulistiyorini et al., 2023) adalah untuk menciptakan inovasi baru terkait Evaluasi Pembelajaran dengan memanfaatkan game edukasi dari

platform Wordwall. Media game *Wordwall* merupakan pilihan yang sangat baik untuk digunakan sebagai media penilaian pembelajaran, berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Temuan positif juga diperoleh dari survei yang dilakukan responden, selain hasil validasi dari pakar media dan materi.

Berdasarkan hal tersebut serta hasil penelitian yang relevan, maka penelitian ini di kaji melalui penelitian *Research and Development (R&D)* dengan judul Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang ada, dapat diuraikan beberapa masalah yang ada sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran masih berfokus pada metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
2. Proses pembelajaran masih kurang variatif dalam menggunakan evaluasi pembelajaran digital.
3. Pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media cetak.
4. Kurangnya pengetahuan tentang aplikasi digital atau *platform Wordwall*.
5. Kurangnya kemampuan dan kurang kreatif dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran yang menarik.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat ditentukan tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik bagi peserta didik, guru, sekolah dan bagi peneliti sendiri. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan dampak untuk pengembangan evaluasi pembelajaran dan dapat dijadikan pedoman untuk penelitian selanjutnya. Serta dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan evaluasi pembelajaran yang inovatif juga

memberikan pengalaman dalam pembuatan evaluasi pembelajaran, juga sebagai referensi dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung bagi peneliti dalam pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall*.

b. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena evaluasi pembelajaran yang disajikan interaktif, menarik dan sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Guru

Membantu guru dalam menyampaikan materi, menambah wawasan dan keterampilan guru untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan mengaktifkan proses kegiatan pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Web Wordwall*.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Teoritis

1. Evaluasi Pembelajaran

a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Menurut Kurniawan et al., (2022) Evaluasi adalah prosedur metodis dan kegiatan terencana yang dirancang untuk mengumpulkan data tentang pertumbuhan, perkembangan, dan kemajuan peserta didik menuju tujuan pendidikan. Setelah itu, evaluasi ini dapat dikumpulkan dan digunakan sebagai landasan untuk membuat pilihan. Hal itu sesuai dengan pendapat Sutikno Yadi, (2023) mengatakan bahwa setelah proses pembelajaran selesai, evaluasi pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui kesuksesan belajar peserta didik.

Secara sederhana menurut Magdalena et al., (2023) mengutarakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah penilaian atau pengukuran. Evaluasi merupakan salah satu dari berbagai tindakan yang dilaksanakan dalam rangka meningkatkan kualitas, kinerja, atau produktivitas organisasi selama pelaksanaan programnya. Dengan melakukan evaluasi, informasi terkait apa yang sudah dicapai dan apa yang belum dicapai bisa dimanfaatkan untuk memperbaiki program. Sementara menurut Nur Ihsan, (2023:56) menjelaskan bahwa setelah proses pembelajaran selesai, evaluasi

pembelajaran digunakan sebagai ukuran keberhasilan proses pendidikan.

Di perkuat dengan pendapat Haryanto, (2020:67) mengatakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah upaya untuk mengetahui seberapa baik pembelajaran berjalan untuk pendidik dan peserta didik. Ini dilakukan untuk menemukan perbaikan yang dibutuhkan guna menciptakan konsep pengajaran atau pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat mencapai tujuan pembelajaran, yang secara tidak langsung akan merealisasikan tujuan pendidikan itu sendiri.

b. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Menurut Kurniawan et al., (2022) mengetahui sejauh mana kemajuan, pertumbuhan, dan keberhasilan peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran dalam jangka waktu yang ditentukan merupakan tujuan utama evaluasi. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik. Ini terjadi melalui tindakan remediasi atau pengayaan. Hal itu sesuai dengan pendapat Magdalena et al., (2023) mengatakan bahwa pengukuran kemajuan, dukungan terhadap perencanaan, dan perbaikan atau perbaikan kembali merupakan tiga tujuan utama evaluasi sebagai suatu kegiatan atau proses. Berikut ini adalah fungsi evaluasi secara umum:

- 1) Evaluasi dimanfaatkan guna mengumpulkan berita tentang kemajuan, perkembangan, dan prestasi peserta didik sesudah mereka menyelesaikan proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.
- 2) Evaluasi dimanfaatkan guna mengukur tingkat kesulitan peserta didik. Tujuannya adalah untuk mencari tahu sejauh mana program tersebut menggapai tujuan pembelajaran.
- 3) Evaluasi dimanfaatkan pada Bimbingan dan Konseling (BK). Data evaluasi dapat membantu dalam memberikan panduan dan konseling kepada peserta didik, seperti menemukan kelemahan atau potensi yang mendapat perhatian khusus.
- 4) Evaluasi digunakan dalam pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang terkait. Dengan melaksanakan evaluasi, berita yang dibutuhkan guna meningkatkan kualitas kurikulum dapat ditemukan dan kurikulum dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Secara sederhana menurut Nur Ihsan (2023:57) mengutarakan bahwa evaluasi pembelajaran memiliki fungsi berikut:

- 1) Fungsi formatif

Memberikan respon terhadap guru untuk membantu mereka mengevaluasi pembelajaran mereka dan merencanakan program pengobatan jika dibutuhkan.

2) Fungsi sumatif

Menghitung kenaikan kelas, menilai lulus atau tidaknya siswa, dan menilai kemajuan atau prestasi belajar siswa pada topik tertentu sebagai informasi untuk laporan kepada pihak lain.

3) Fungsi diagnostik

Memahami latar belakang, yang mencakup latar belakang fisik, psikologis, dan lingkungan peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Hasil pemahaman ini bisa dimanfaatkan untuk pedoman dalam memecahkan masalah.

4) Fungsi penempatan

Menempatkan siswa di lingkungan belajar yang sesuai (misalnya memilih program khusus) berdasarkan bakat mereka.

Sementara menurut Haryanto, (2020:70) menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran memiliki fungsi untuk:

- 1) Menilai pencapaian dan pertumbuhan siswa setelah jumlah waktu yang telah ditentukan dihabiskan untuk berpartisipasi atau mengalami kegiatan pembelajaran,
- 2) Menentukan tingkat keberhasilan program pembelajaran,
- 3) Menentukan kebutuhan bimbingan dan konseling, dan
- 4) Menentukan kebutuhan untuk mengembangkan dan memperbaiki kurikulum sekolah yang relevan.

Di perkuat dengan pendapat Fakhru Razi, (2023) mengatakan bahwa salah satu fungsi evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Berfungsi selektif

Guru dapat memilih dan mengevaluasi siswanya dengan memberikan penilaian. Hal ini mungkin melibatkan pemilihan siswa mana yang berhak menerima beasiswa, siswa mana yang berhak tinggal kelas, siswa mana yang dapat naik kelas atau jenjang, dan seterusnya.

2) Berfungsi sebagai Diagnosis

Guru sebenarnya membuat diagnosis kepada peserta didik melalui evaluasi. Akan lebih mudah untuk mengetahui penyebab kelemahan ini. Misalnya, evaluasi dalam pembelajaran bahasa membantu menentukan kekuatan dan kelemahan peserta didik. Ini memungkinkan keputusan tentang langkah selanjutnya.

3) Berfungsi sebagai penempatan

Seorang guru dapat menugaskan siswanya ke dalam kelompok berdasarkan hasil evaluasi. Untuk menjaga konsistensi pengetahuannya selama proses pembelajaran, maka siswa yang mempunyai hasil belajar yang sama akan dikelompokkan menjadi satu.

4) Berfungsi sebagai pengukur keberhasilan

Seorang guru dapat mengukur keberhasilan program dengan melakukan evaluasi. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur oleh banyak faktor, termasuk guru, metode, media, kurikulum, sarana, dan sistem administrasi.

c. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Menurut Magdalena et al., (2020) secara umum, mengetahui efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran secara keseluruhan yang terdiri dari tujuan, media, bahan, teknik, lingkungan, sumber belajar, dan sistem penilaian merupakan tujuan evaluasi pembelajaran. Selain itu, evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi strategi pembelajaran, mengevaluasi dan menyempurnakan program kurikulum, mengevaluasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, mengevaluasi dan meningkatkan kapasitas siswa untuk terlibat dalam proses belajar mengajar, mengetahui bidang-bidang kekuatan dan kelemahan siswa, dan memberikan informasi untuk pengambilan keputusan. Hal itu sesuai dengan pendapat Haryanto, (2020:69) mengatakan bahwa tujuan evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mengevaluasi tujuan pembelajaran telah dicapai,
- 2) Mengukur berbagai aspek belajar,
- 3) Menjadi cara untuk mengetahui apa yang sudah dimengerti peserta didik,

- 4) Memberikan insentif untuk belajar,
- 5) Memberikan informasi untuk bimbingan dan konseling, dan
- 6) Menjadikan hasil evaluasi sebagai dasar perubahan kurikulum.

Secara sederhana menurut Nur Ihsan (2023:56) mengutarakan bahwa salah satu tujuan evaluasi dalam pembelajaran adalah untuk mengumpulkan informasi tentang seberapa baik peserta didik menerima pembelajaran. Evaluasi juga memungkinkan untuk mengidentifikasi area kemampuan peserta didik, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi peserta didik, dan dapat membantu perkembangan tingkah laku peserta didik. Sementara menurut Haris et al., (2023) menjelaskan bahwa tujuan evaluasi pembelajaran (penilaian) adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan masukan kepada instruktur tentang cara meningkatkan pengajaran dan menerapkan layanan bantuan siswa.
- 2) Mengirimkan laporan kepada pihak terkait, melacak kemajuan penilaian, dan mengevaluasi kinerja siswa untuk memutuskan lulus atau tidaknya siswa.
- 3) Memberikan situasi belajar yang sesuai untuk peserta didik sesuai dengan tingkat kompetensinya, seperti saat memilih program peminatan.
- 4) Mengenali konteks fisik, psikologis, dan lingkungan anak-anak

yang memiliki tantangan belajar dan menerapkan temuannya untuk mengatasi disabilitas tersebut.

Di perkuat dengan pendapat Al-faruq, (2023) mengatakan bahwa tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk mengumpulkan data yang menunjukkan tingkat pertumbuhan atau kemajuan yang telah dicapai siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ini memungkinkan pendidik untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan strategi pembelajaran yang telah digunakan.

d. Prinsip-Prinsip Evaluasi Pembelajaran

Menurut Wikanengsih, (2021:15) Prinsip-prinsip dasar evaluasi pembelajaran:

1) Kontinuitas

Evaluasi pembelajaran harus dilaksanakan secara konsisten karena pembelajaran pada dasarnya adalah proses yang berkesinambungan. Hasil evaluasi tertentu harus dihubungkan dengan hasil evaluasi sebelumnya untuk memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana peserta didik belajar.

2) Komprehensif

Evaluasi menyeluruh harus dilakukan. Seluruh aspek kepribadian siswa harus dievaluasi, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, apabila yang menjadi subjek

evaluasinya adalah peserta didik.

3) Adil dan objektif

Evaluasi harus dilakukan secara adil dan tidak melibatkan perasaan. Itu harus dilakukan berdasarkan data dan fakta, bukan hasil rekayasa atau manipulasi.

4) Kolaboratif

Untuk memastikan evaluasi berjalan dengan baik tanpa prasangka, guru harus bekerja sama dengan orang tua, sesama guru, kepala sekolah, dan peserta didik itu sendiri.

5) Praktis

Prinsip dasar terakhir menyatakan bahwa evaluasi harus dilakukan dengan mempertimbangkan kemudahan atau praktisnya untuk dilakukan, baik untuk penyusunan evaluasi maupun untuk orang yang dievaluasi. Untuk alasan ini, penyusunan bahasa dan petunjuk soal harus sangat diperhatikan.

Hal itu sesuai dengan pendapat Mahdalena et al., (2024) mengatakan bahwa untuk mendapatkan hasil evaluasi yang lebih baik, kegiatan evaluasi harus mengikuti prinsip-prinsip umum berikut:

1) Kontinuitas

Evaluasi tidak dapat dilaksanakan secara insidental karena pembelajaran adalah proses yang berkelanjutan, dan

evaluasi juga harus dilaksanakan secara berkelanjutan.

2) Komprehensif

Guru harus mempertimbangkan seluruh objek saat mengevaluasi sesuatu.

3) Adil dan Obyektif

Saat menilai peserta didik, guru harus adil dan tidak pilih kasih. Mereka juga harus bertindak secara objektif dan sesuai dengan kemampuan peserta didik.

4) Kooperatif

Selama evaluasi, guru harus bekerja sama dengan semua pihak, termasuk orang tua peserta didik, sesama guru, dan kepala sekolah.

5) Praktis

Praktis berarti alat evaluasi mudah digunakan oleh guru dan orang lain yang akan menggunakannya.

Secara sederhana menurut Nur Ihsan (2023:59) mengutarakan bahwa Salah satu prinsip yang dimanfaatkan guna menilai hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Valid: artinya evaluasi didukung oleh bukti keterampilan yang diujikan.
- 2) Objektif: hal ini menunjukkan bahwa penilaian tidak memiliki subjektivitas dan didasarkan pada metode dan standar yang eksplisit.

- 3) Adil: hal ini menunjukkan bahwa siswa berkebutuhan khusus dan siswa dengan latar belakang sosial ekonomi, budaya, agama, atau etnis yang berbeda-beda tidak akan mendapatkan keuntungan atau kerugian dari evaluasi tersebut.
- 4) Terpadu: berarti penilaian merupakan bagian integral dari proses pembelajaran.
- 5) Terbuka: menunjukkan bahwa metode, kriteria, dan landasan pengambilan keputusan evaluasi tersedia bagi pihak yang berkepentingan.
- 6) Komprehensif dan berkesinambungan: mengacu pada penelusuran dan evaluasi pengembangan keterampilan siswa melalui berbagai metode penilaian yang sesuai untuk mencakup seluruh bidang kompetensi.
- 7) Sistematis: artinya evaluasi dilakukan selangkah demi selangkah sesuai protokol yang telah ditetapkan.
- 8) Berbasis kriteria: menunjukkan bahwa evaluasi didasarkan pada metrik yang diterima untuk pencapaian kompetensi.
- 9) Akuntabel: menunjukkan bahwa evaluasi dapat dipertanggungjawabkan dalam hal metode, proses, strategi, dan hasil.

Sementara menurut Haryanto, (2020:85) menjelaskan bahwa Prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Prinsip keseluruhan atau kekomprehensifan

Konsep ini menyatakan bahwa suatu evaluasi pembelajaran baru dianggap berhasil diselesaikan apabila dilakukan secara tuntas, menyeluruh, dan menyeluruh. Dengan kata lain, karena peserta didik adalah makhluk hidup dan bernapas, evaluasi pembelajaran perlu memasukkan berbagai variabel yang mungkin menjadi ciri pertumbuhan atau modifikasi perilaku mereka. Oleh karena itu, evaluasi hasil belajar di sini mencakup komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki setiap peserta didik.

2) Prinsip kesinambungan atau kontinuitas

Secara umum cara mengevaluasi hasil belajar yang ideal adalah dengan melaksanakan prosesnya secara konsisten dan teratur sepanjang waktu. Hal ini memungkinkan penilai mengumpulkan informasi yang mungkin memberikan gambaran umum tentang perkembangan siswa sejak awal pembelajaran atau pelatihan.

3) Prinsip objektivitas

Jika evaluasi hasil pembelajaran ini memenuhi syarat untuk objektivitas penilaian atau jika penilaian subjektif mengarahkan kesalahan dalam penilaian akan menunjukkan tingkat keahlian dan kecakapan yang dimiliki peserta didik.

Di perkuat dengan pendapat Nadya et al., (2023) mengatakan bahwa Prinsip evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Kontinuitas

Penilaian pembelajaran tidak terbatas pada ujian tengah semester atau ujian akhir semester. Penyesuaian nilai bagi siswa harus dilakukan secara berkala. Artinya, seluruh proses, mulai dari pembuatan rencana pembelajaran hingga pelaporan, perlu diawasi dengan ketat.

2) Komprehensif

Tidak jarang guru hanya berkonsentrasi pada aspek kognitif peserta didik. Namun, aspek afektif dan kognitif juga sangat penting dalam proses evaluasi pembelajaran. Sebagai guru, tidak hanya perlu memastikan bahwa peserta didik memahami materi, tetapi juga perlu memastikan bahwa peserta didik membentuk karakter yang baik sehingga dapat berdampak positif pada kehidupan mereka. Akibatnya, evaluasi pembelajaran yang efektif dilakukan dari proses belajar hingga hasil belajar peserta didik.

3) Kooperatif

Dalam kenyataannya, evaluasi pembelajaran harus disesuaikan dengan berbagai komponen yang berkontribusi pada pertumbuhan peserta didik. Semuanya, dari kepala

sekolah hingga guru mata pelajaran, wali kelas, orang tua, dan staf administrasi. Karena ini bertujuan untuk membuat semua pihak yang terlibat dalam evaluasi pembelajaran merasa dihargai atas kerja sama mereka.

4) Objektif

Hasil evaluasi belajar harus dinilai secara objektif. Faktor-faktor subyektif, seperti hubungan guru dengan peserta didik dan faktor perasaan karena tidak tega, tidak boleh dimasukkan dalam penilaian. Jika peserta didik menerima nilai yang buruk, nilai tersebut harus dimasukkan dalam catatan dan diberitahu kepada orang tua untuk mendorong mereka.

5) Praktis

Prinsip evaluasi pembelajaran harus praktis. Ini berarti kegiatan harus menghemat uang, waktu, dan tenaga. Ini pada dasarnya menekankan betapa mudahnya bagi guru untuk membuat alat penilaian yang dapat digunakan sendiri dan oleh guru lain.

e. Jenis-Jenis Evaluasi Pembelajaran

Menurut Yahya, (2024) evaluasi terdiri dari evaluasi (baik dengan teknik tes maupun non-tes). Evaluasi sangat penting untuk strategi karena dilakukan terhadap tujuan intruksional, perencanaan pembelajaran, dan pengelolaan proses pembelajaran. Evaluasi adalah proses menilai aktivitas, program,

atau proyek untuk mengetahui seberapa jauh tujuan telah dicapai. Evaluasi juga dapat membantu menentukan apa yang baik, apa yang buruk, dan apa yang bisa diperbaiki. Hal itu sesuai dengan pendapat Magdalena et al., (2023) mengatakan bahwa Dalam evaluasi pembelajaran, jenis instrumen terdiri dari 2: tes objektif (tes) dan non-tes (tes non-objektif). Bentuk tes objektif terdiri dari 4:

- 1) Pilihan ganda,
- 2) Pilihan benar dan salah,
- 3) Menjodohkan, dan
- 4) Isin singkat.

Secara sederhana menurut Kurniawan et al., (2022) mengutarakan bahwa Jenis evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Alat yang digunakan untuk tujuan pembelajaran, yang juga dikenal sebagai tes psikologi atau kepribadian. Tes kepribadian bertujuan untuk mengukur kualitas mental atau psikologis seseorang melalui sikap, penyesuaian diri, sosiabilitas, bakat (umum atau khusus), minat, dan sifat.
- 2) Menurut sebagian guru, banyak sekali penilaian yang diberikan di dalam kelas, salah satunya adalah tes non verbal, dimana responden harus memberikan jawaban dalam bentuk gerakan, gambar, atau simbol angka. Standar digunakan dalam ujian nonverbal untuk mengukur seberapa akurat respons peserta.

Ujian ini cocok untuk menilai seberapa baik seseorang dapat menunjukkan kemampuan tertentu dan bagaimana perubahan sikapnya. Dengan kata lain, ujian ini dapat menilai tujuan pembelajaran yang tergolong afektif dan psikomotorik.

- 3) Tes dapat dikelompokkan menjadi objektif dan subjektif menyatakan bahwa tes, terutama tes verbal tertulis, dapat dikategorikan menjadi objektif dan subjektif berdasarkan jenis itemnya. Tes objektif memungkinkan peserta tes untuk memilih, mengorganisasikan, atau menyajikan tanggapan mereka dalam bentuk uraian. Tes subjektif, di sisi lain, memungkinkan peserta tes untuk memberikan tanggapan yang jelas atau dengan memilih salah satu pilihan yang tersedia.
- 4) Tes juga dikategorikan menjadi tes baku dan tes non baku. Tes yang terakhir sering disebut sebagai tes yang dibuat oleh guru. Tes baku adalah tes yang telah distandardisasi atau disusun secara cermat melalui uji coba berulang hingga memiliki standar yang tinggi. Hasil wawancara dengan beberapa guru menunjukkan bahwa ujian standar ini dapat berupa ujian hasil belajar, tetapi sebagian besar adalah ujian psikologis atau kepribadian.

Sementara menurut Wikanengsih, (2021:17) menjelaskan bahwa ada lima jenis evaluasi pembelajaran, yaitu:

1) Evaluasi perencanaan dan pengembangan

Penilaian ini diselesaikan sebelum pembuatan program itu sendiri. Temuan evaluasi diterapkan dalam penciptaan inisiatif pendidikan. Tujuan utama evaluasi ini adalah untuk membantu tahap pertama pembuatan program pembelajaran.

2) Evaluasi Monitoring

Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengetahui apakah program pembelajaran dilaksanakan dengan benar atau tidak. Hasilnya juga digunakan untuk menentukan kemungkinan pemborosan sumber dan waktu pelaksanaan pembelajaran.

3) Evaluasi dampak

Penentuan hasil program pembelajaran menjadi tujuan evaluasi ini. Kriteria keberhasilan dapat digunakan untuk mengukur pengaruh ini dan menentukan apakah tujuan program tercapai.

4) Evaluasi Efisiensi-Ekonomi

Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif program pembelajaran dijalankan. Oleh karena itu, untuk melakukan evaluasi, diperlukan untuk membandingkan jumlah biaya, sumber daya, dan waktu yang diperlukan untuk program pembelajaran tertentu dengan program lain yang memiliki tujuan yang sama.

5) Evaluasi program komprehensif

Evaluasi ini bertujuan untuk menilai semua aspek program pembelajaran, termasuk perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, efek, dan tingkat keefektifan dan efisiensi.

Di perkuat dengan pendapat Nur Ihsan (2023:61) mengatakan bahwa alat ukur pendidikan dapat digunakan untuk melakukan berbagai jenis evaluasi pembelajaran. Beberapa contoh alat ukur ini termasuk:

- 1) Evaluasi tes objektif: yang merupakan jenis ujian yang didasarkan pada penilaian kemampuan peserta didik. Teks objektif sering disebut sebagai tes dikotomi karena jawabannya benar atau salah dan skornya hanya 1 atau 0. Teks objektif juga disebut sebagai tes objektif karena proses penilaiannya dilakukan secara objektif dan memiliki kunci jawaban yang jelas. Contoh tes objektif adalah sebagai berikut:
 - a) Tes pilihan ganda
 - b) Tes salah benar
 - c) Tes menjodohkan
 - d) Tes melengkapi jawaban atau jawaban singkat.
- 2) Evaluasi tes subjektif: Tes essay adalah tes yang berbentuk tulisan dengan jawaban kalimat karangan yang berkaitan dengan pemahaman peserta didik. Tes essay biasanya digunakan oleh guru dan terdiri dari 5–10 soal.

- 3) Evaluasi non-tes: Evaluasi non-tes adalah penilaian yang mengukur kemampuan peserta didik secara langsung dengan tugas-tugas yang sebenarnya. Ini lebih komprehensif, sehingga dapat menilai berbagai aspek peserta didik, termasuk kognitif dan psikomotorik, yang dinilai selama pelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disintesis bahwa evaluasi pembelajaran adalah cara untuk menilai seberapa efektif program pembelajaran. Untuk melihat efektifnya dapat dilakukan dengan cara seperti mengumpulkan data tentang hasil belajar peserta didik, membandingkan hasil belajar peserta didik dengan standar atau tolak ukur. Evaluasi pembelajaran juga bertujuan untuk mengetahui seberapa baik peserta didik menguasai atau memahami kemampuan yang telah diberikan. Evaluasi pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif bagi peserta didik karena dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan memberikan umpan balik.

2. Wordwall

a. Pengertian *Wordwall*

Menurut Sinaga & Soesanto, (2022) *Wordwall* adalah salah satu aplikasi *web* yang dapat digunakan untuk membuat aktivitas kelas interaktif, seperti permainan. Aplikasi *web* ini memiliki banyak fitur, seperti *quiz*, kartu acak, crossword, dan banyak lagi. Peneliti sudah pernah menggunakan fitur *quiz* dan kartu acak saat

mengajar. Hal ini berhasil menarik perhatian peserta didik. Suasana kelas menjadi lebih hidup dengan media *Wordwall*. Hal itu sesuai dengan pendapat Tatsa Galuh, (2022) mengatakan bahwa *Wordwall* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat penilaian dan media belajar yang menarik bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan pelajaran *online*.

Secara sederhana menurut Purnamasari et al., (2020) mengutarakan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi yang digunakan dalam bentuk permainan yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam diskusi, kuis, dan survei. Mereka dapat berpartisipasi dalam permainan ini tanpa membuat akun baru. Sementara menurut Sinaga & Soesanto, (2022) menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan melakukan berbagai tugas evaluasi pembelajaran, termasuk memasang-masangkan, menjodohkan, spin, dan mencari kata.

Di perkuat dengan pendapat Setyorini et al., (2024) mengatakan bahwa alat berbasis web yang disebut *Wordwall* dapat membantu guru dalam mengembangkan kurikulum dan menawarkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif kepada siswanya. *Wordwall Quiz* adalah alat pendidikan yang berbentuk permainan dan menampilkan pertanyaan pilihan ganda pada layar yang menarik untuk dilihat oleh kelas. Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, siswa bekerja sama, yang

menghidupkan kelas.

b. Manfaat *Wordwall*

Menurut Latifa et al., (2023) *Wordwall* memiliki manfaat untuk menarik minat penggunaannya dan membuat pembelajaran menjadi interaktif. *Wordwall* menawarkan beberapa aktivitas pembelajaran, antara lain pencarian kata, anagram, mencocokkan, memasang, dan kuis. Hal itu sesuai dengan pendapat Patty et al., (2022) mengatakan bahwa salah satu manfaat *Wordwall* bagi pendidik dan peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Melalui proses pembelajaran yang interaktif dan komunikatif, menemukan arti kata tertentu
- 2) Meningkatkan pengetahuan peserta didik di kelas.
- 3) Mendukung instruksi tentang kata kunci dan istilah dari unit yang dipelajari.
- 4) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk membaca dan
- 5) menulis mandiri dengan menambah kosa kata mereka.
- 6) Memberikan pembelajar bahasa kata kunci visual dan referensi.
- 7) Membantu peserta didik mengingat hubungan antara kata dan konsep.

Secara sederhana menurut Herta et al., (2023) mengutarakan bahwa pemanfaatan aplikasi game *Wordwall* dalam

pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik Sekolah Dasar untuk belajar. Pemanfaatan aplikasi game *Wordwall* juga dapat memberikan pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana teknologi dapat membuat pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi peserta didik pada usia belajar yang penting ini. Sementara menurut Andari & Qurniawan, (2024) menjelaskan bahwa *Wordwall* mempunyai beragam manfaat bagi guru dan peserta didik, seperti berikut:

1) Meningkatkan keterlibatan peserta didik

Wordwall meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menarik.

2) Meningkatkan Hasil Belajar

Penggunaan *Wordwall* telah ditemukan dalam beberapa penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Menghemat Waktu Guru

Wordwall membuat konten siap pakai dan mudah digunakan, sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

4) Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan

Wordwall membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan berkesan bagi peserta didik.

Di perkuat dengan pendapat Herta et al., (2023) mengatakan bahwa *Wordwall* adalah alat visual yang digunakan di kelas untuk

membantu peserta didik mengingat dan memahami konsep dan kosakata pelajaran. Dengan teknologi, guru dapat membuat *Wordwall* yang menarik dan memungkinkan peserta didik berinteraksi satu sama lain.

c. Kelebihan *Wordwall*

Menurut Ma'rifah & Mawardi, (2022) Keunggulan *Wordwall* adalah dapat diakses dan berguna kapan saja, mendorong siswa untuk mengambil pendekatan aktif dan mandiri dalam pendidikan mereka. Namun belajar dengan baik membutuhkan kemandirian dan kemauan untuk belajar. Hal itu sesuai dengan pendapat Herta et al., (2023) mengatakan bahwa Kelebihan Media *Wordwall* untuk Pembelajaran:

- 1) Media *Wordwall* fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dari berbagai tingkatan sekolah.
- 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan.
- 3) Media *Wordwall* bersifat kreatif.
- 4) Meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.
- 5) Dapat digunakan sebagai alat evaluasi.
- 6) Kuis dapat dicetak dan dibagikan kepada peserta didik.

Secara sederhana menurut Setiyanto & Ilham, (2024) mengutarakan bahwa alasan mengapa program *Wordwall* ini lebih baik dari yang lain adalah karena program ini dapat mengajar anak-anak di sekolah dasar hingga pendidikan tinggi namun tetap mudah

digunakan. Selain itu, program *Wordwall* memiliki model tugas yang memungkinkan siswa menggunakan ponsel mereka dengan cara yang kreatif. Sementara menurut Zahroh et al., (2024) menjelaskan bahwa kelebihan media *Wordwall* ialah:

- 1) Media *Wordwall* fleksibel, sehingga dapat digunakan untuk peserta didik berbagai tingkatan.
- 2) Mempunyai beragam fitur yang menarik dan gratis.
- 3) Keefektifan waktu dalam proses evaluasi dan pengerjaan.
- 4) Meningkatkan minat, semangat, dan kemampuan kompetitif peserta didik.
- 5) Mengatasi kebosanan dan rutinitas selama proses evaluasi.
- 6) Bisa dimanfaatkan dalam waktu yang bersamaan.

Di perkuat dengan pendapat Nisa & Susanto, (2022) mengatakan bahwa salah satu kelebihan dari game *Wordwall* adalah bahwa itu sangat fleksibel dan beragam, dapat menarik perhatian peserta didik karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, mendorong kreativitas peserta didik, memungkinkan mereka membangun karakter bersama teman, dan sangat mudah digunakan. Kelebihan menggunakan *Wordwall* di kelas adalah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan mudah dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi. Mereka juga dapat melatih kreativitas mereka dengan bermain bersama teman-temannya, baik dalam kelompok maupun

individu.

d. Kekurangan *Wordwall*

Menurut Imanulhaq & Pratowo, (2022) Adapun kekurangan dari edukasi game *Wordwall* yaitu:

- 1) Penggunaannya pada tingkat dasar rentan terhadap kecurangan, karena peserta didik dapat dibantu oleh orang di sekitarnya saat mengerjakan kuis. Namun, ada mode timer, yang memungkinkan untuk menampilkan fitur batas waktu saat mengerjakan kuis ini. sehingga anak tidak akan memiliki waktu untuk bertanya.
- 2) *Wordwall* edukasi game tidak mengubah jenis dan ukuran huruf.
- 3) Karena bahasa yang digunakan dalam edugame *Wordwall* adalah bahasa Inggris, guru harus menjelaskan cara bermain game tersebut dan menjelaskan arti kata-kata dalam game tersebut.
- 4) Beberapa jenis kuis dalam *Wordwall* ini ada yang berbayar.

Hal itu sesuai dengan pendapat Herta et al., (2023) mengatakan bahwa kekurangan Media *Wordwall* untuk Pembelajaran:

- 1) Media *Wordwall* hanya dapat dilihat karena mereka adalah media visual.
- 2) Pembuatan *Wordwall* membutuhkan waktu yang lebih lama

daripada media lainnya.

Secara sederhana menurut Zalillah & Alfurqan, (2022) mengutarakan bahwa ada beberapa kekurangan *Wordwall* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa mungkin kesulitan memahami pertanyaan panjang yang ditulis dalam cetakan kecil.
- 2) Berteriak atau berbisik-bisik dari kelompok lain dapat mengakibatkan terjadinya kecurangan.
- 3) Karena *wifi* terletak di ruang guru, gangguan jaringan mungkin terjadi.
- 4) Kelompok lain yang belum tampil lebih memilih untuk menampilkan diri sehingga menyebabkan kelompok yang sedang bekerja kehilangan konsentrasi.

Sementara menurut Mujahidin et al., (2012) menjelaskan bahwa kekurangannya dari aplikasi *Wordwall* adalah:

- 1) Rentan terhadap kecurangan dan ukuran huruf yang tidak dapat diubah saat digunakan.
- 2) Butuh waktu lebih lama untuk membuatnya.
- 3) Hanya dapat dilihat melalui media visual.

Di perkuat dengan pendapat Nisa & Susanto, (2022) mengatakan bahwa kekurangan *Wordwall* adalah kegembiraan anak-anak membuat guru lebih sulit menegur siswanya karena pembuatan permainan membutuhkan waktu yang cukup lama.

Selain itu, membawa materi yang dibutuhkan untuk aplikasi *Wordwall* juga merupakan sebuah tantangan. Media *Wordwall* memiliki kelemahan yaitu mudah rusak jika guru tidak mengawasinya. Jika siswa hanya mengandalkan satu aspek dan menjadi bosan, mereka tidak akan mempelajari sesuatu yang baru.

e. Langkah-Langkah *Wordwall*

Menurut Fatmasari et al., (2024) Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran game interaktif *Wordwall* adalah sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi game *Wordwall* pada link *Wordwall.net*
- 2) Setelah masuk ke aplikasi *Wordwall*, klik daftar untuk mulai membuat. Setelah itu peneliti masuk menggunakan akun google.
- 3) Setelah masuk keberanda, pilih menu buat aktivitas untuk memilih template yang diinginkan.
- 4) Setelah selesai memilih template, tulisan dan desain disesuaikan semenarik mungkin dengan materi yang akan digunakan lalu klik selesai.
- 5) Setelah selesai dibuat, klik bagikan lalu klik publish dan salin link agar dapat menggunakan template yang sudah didesain.

Hal itu sesuai dengan pendapat Jauhar et al., (2022) mengatakan bahwa adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyambut kelas dan memberikan ikhtisar singkat materi pelajaran sebelum membagi siswa menjadi lima kelompok yang masing-masing beranggotakan lima sampai enam orang. Setelah menghubungkan perangkat mereka ke internet, setiap kelompok menuju ke situs *web* yang ditentukan.
- 2) Siswa menggunakan pengatur waktu yang sedang berjalan untuk menyelesaikan soal.
- 3) Klik "Mulai lagi" untuk mencoba lagi jika masih banyak kesalahan dalam prosedur. Kami juga dapat melihat skor yang dihasilkan.

Secara sederhana menurut Amalia Hasanah et al., (2023) mengutarakan bahwa adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Pada awal pembelajaran, pendidik terlebih dahulu menjelaskan mengenai tujuan beserta proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar peserta didik mengerti jalannya pembelajaran akan seperti apa. Setelah itu pendidik menjelaskan materi secara singkat kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setelah peserta didik bergabung dengan kelompok maka permainan dapat dimulai. Pendidik membagikan link permainan *Wordwall* melalui

Whatsappgroup, setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk membuka link. Pada awal permainan akan muncul tombol mulai dan petunjuk permainan.

- 2) Selanjutnya peserta didik akan bertanding dalam menjawab kuis yang ada pada aplikasi *Wordwall*. Dalam pengaturan kuis terdapat tiga kali kesempatan untuk menjawab salah, jika lebih dari itu maka permainan langsung berakhir.
- 3) Setelah peserta didik menyelesaikan pertandingan, tahap selanjutnya adalah pendidik memberikan penghargaan kepada semua kelompok yang sudah bertanding. Pendidik dapat membuka menu *my result* pada aplikasi *Wordwall* untuk melihat perolehan skor masing-masing kelompok.

Sementara menurut Ma'rifah & Mawardi, (2022) menjelaskan bahwa tahapan pembuatan *Wordwall* mencakup:

- 1) Buat akun di *Wordwall.net*. Setelah itu, klik "Daftar", lalu masukkan lokasi, alamat email, kata sandi, dan nama.
- 2) Pilih Buat Aktivitas lalu pilih templat dari daftar.
- 3) Catat deskripsi dan judul permainan.
- 4) Masukkan materi yang telah dihasilkan sesuai dengan jenis permainannya. Mengunggah foto diperbolehkan untuk beberapa kategori.

5) Setelah selesai, klik selesai.

Di perkuat dengan pendapat Marhaeni et al., (2023) mengatakan bahwa dalam pembuatan game edukasi *Wordwall* ini terdapat Langkah-langkah yang perlu dilakukan peserta yaitu:

- 1) Login pada website <https://wordwall.net/>.
- 2) Membuat akun *Wordwall* atau menggunakan akun Gmail.
- 3) Menekan tombol *create activity* untuk membuat game edukasi.
- 4) Memilih fitur game yang diinginkan dengan mempertimbangkan materi dan evaluasi pembelajaran yang akan diberikan.
- 5) Menuliskan judul game dan bila perlu dapat mendeskripsikan game yang sedang dibuat.
- 6) Membuat game berdasarkan fitur yang dipilih.
- 7) Mengatur level game dan skor yang akan ditampilkan.
- 8) Memilih menu selesai jika telah selesai dan akun *Wordwall* dan akun Gmail telah dibuat.
- 9) Untuk membagikan kepada peserta didik, pilih menu share.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disintesis bahwa sebuah program bernama *Wordwall* dapat digunakan untuk membuat materi pendidikan interaktif. Sumber belajar termasuk kuis, pencocokan, pasangan berpasangan, anagram, kata acak, pencarian kata, pengelompokan, dan banyak lagi dapat dibuat dengan alat berbasis *web* ini. Guru dapat menggunakan *Wordwall*, program gamifikasi digital berbasis jaringan, untuk memberikan

evaluasi konten dengan menggunakan kemampuan permainan dan kuisnya. Guru yang ingin mengembangkan strategi penilaian pembelajaran dapat memanfaatkan program ini. Fitur *Wordwall* yang paling menarik adalah kemampuannya merancang game yang dapat dimainkan secara *offline* menggunakan fitur-fiturnya yang dapat dicetak. *Wordwall* juga memungkinkan pemrograman terintegrasi dan berbagi permainan di beberapa jaringan media sosial. Guru dapat dengan mudah merancang permainan interaktif dan mencetak lembar kerja dengan *Wordwall.net*. Guru hanya perlu mengirimkan informasi yang sesuai dengan kelas, daftar kata kunci, definisi, pertanyaan, atau gambar karena ini mengotomatiskan proses desain sumber daya.

3. Materi Bagian Tubuh Tumbuhan

Bagian tubuh tumbuhan merupakan materi pada kelas IV Sekolah Dasar Semester 1. Pada materi IPAS kelas IV, bagian tubuh tumbuhan terdapat pada Bab 1 Topik A, dengan uraian sebagai berikut: Meningkatkan pemahaman siswa tentang anatomi tumbuhan. Kenali kegunaan setiap komponen penyusun tumbuhan. Menghubungkan tujuan bagian tubuh dengan kebutuhan tanaman untuk pertumbuhan, pertahanan diri, dan reproduksi.

1) Tujuan kegiatan pembelajaran:

Tujuan Pembelajaran Bab 1 : Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya.

2) Tujuan Pembelajaran :

- 1) Siswa mampu menyebutkan komponen penyusun tumbuhan.
- 2) Siswa mengetahui bagaimana fungsi setiap komponen tubuh tumbuhan.
- 3) Siswa mampu menghubungkan kegunaan bagian-bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk berkembang, melindungi diri, dan berkembang biak.

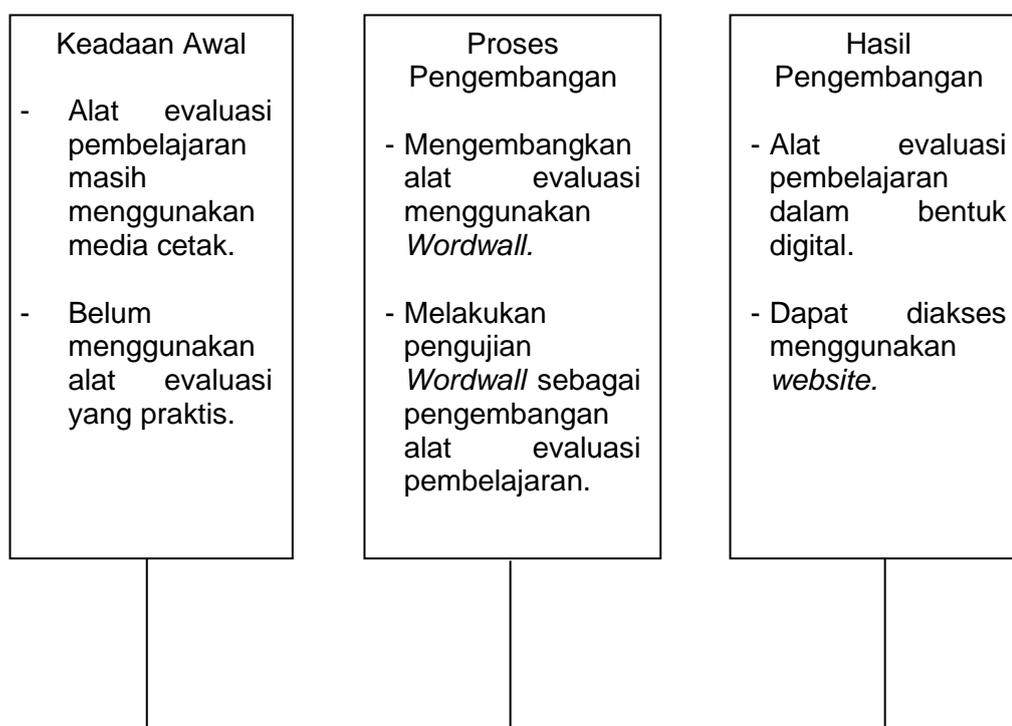
B. Kerangka Berpikir

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bagian tubuh tumbuhan. Dalam pengembangan evaluasi pembelajaran ini, analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami kebutuhan peserta didik dan guru, diikuti dengan desain dan pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall*.

Penggunaan *Wordwall* sebagai alat untuk pengembangan evaluasi pembelajaran di kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan dengan memanfaatkan *Wordwall* ini, guru dapat menciptakan pembelajaran yang visual dan menarik, secara efektif memperkuat pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan. Penyisipan gambar memungkinkan guru untuk mengilustrasikan konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Gambar

dapat digunakan untuk memperjelas proses atau konsep yang abstrak, sementara *quiz* dapat menyajikan contoh-contoh soal nyata yang mendukung pembelajaran. Selain itu, elemen interaktif seperti menjodohkan, memasangkan, anagram, acak kata, *quiz*, pencarian kata, dll dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun kerangka berpikirnya sebagai berikut ini:

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir



C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang telah dilakukan diantaranya:

- 1) Kirotul Umah, (2023). Dengan judul Pengembangan Evaluasi Berbasis Digital Melalui *Web Wordwall* Pada Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan

apakah penggunaan *Web Wordwall* untuk pembelajaran berbasis digital dengan siswa kelas V layak dilakukan dan bagaimana reaksi siswa terhadapnya. *Research dan Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan. Hal ini didasarkan pada desain pengembangan Borg dan Gall, yang telah diadaptasi menjadi enam tahap: pengumpulan data; desain produk; validasi desain; modifikasi desain; penggunaan tes; dan analisis potensi dan kesulitan. Berdasarkan hasil analisis, ahli media memperoleh skor rata-rata 84%, ahli materi memperoleh skor rata-rata 86%, dan ahli bahasa memperoleh skor rata-rata 81%. Seluruh pakar secara keseluruhan mendapat skor 83,83%, yang dianggap berada dalam kisaran yang sangat sesuai. Selain itu, dibuktikan dengan perhitungan angket respon, siswa yang menyelesaikan penilaian memperoleh 96% kemungkinan poin dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan produk pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital *Web Wordwall* sebagai alat penilaian untuk menunjang kegiatan belajar anak kelas V SD sangat praktis dan bermanfaat.

- 2) Sulistyorini, (2023). Dengan judul Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Game Menggunakan *Platform Wordwall*. Tujuan dari proyek ini adalah menggunakan permainan edukasi dari *platform Wordwall* untuk mengembangkan kemajuan baru di bidang evaluasi pembelajaran. Berdasarkan temuan validasi

dari ahli materi dan media, media permainan *Wordwall* sangat baik digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa. Temuan positif dari kuisisioner yang disampaikan kepada responden terlihat selain hasil validasi ahli media dan ahli materi.

- 3) Achmad Maulana, (2024). Dengan judul Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika *Gameshow Quiz Wordwall* pada Materi Segitiga. Untuk mengetahui validitas dan kemampuan kuis *gameshow*, maka penelitian ini akan menguraikan prosedur pembuatan materi penilaian pembelajaran kuis *gameshow Wordwall* materi segitiga. Penelitian pengembangan melalui fase 4D merupakan jenis penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data, dan hasilnya menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran kuis *Wordwall gameshow* telah memenuhi persyaratan dan dianggap layak digunakan dalam alat evaluasi pembelajaran, memenuhi kriteria sangat layak ditinjau dari penilaian materi dengan *persentase* 85%, penilaian media dengan *persentase* 92%, dan angket respon siswa dengan *persentase* 84%. Hasil penelitian berdasarkan uraian diatas dapat dinyatakan bahwa media evaluasi pembelajaran *gameshow quiz Wordwall* pada materi segitiga sangat layak digunakan.

D. Produk Yang Akan Dihasilkan

Wordwall adalah sebuah platform yang digunakan untuk membuat dan menjalankan kuis *online*. Produk yang dihasilkan dari penggunaan *Wordwall* adalah kuis interaktif yang bisa digunakan untuk tujuan pembelajaran, evaluasi, atau hiburan. Beberapa produk atau hasil dari penggunaan *Wordwall* bisa termasuk:

- 1) Kuis Interaktif: *Wordwall* memungkinkan pengguna untuk membuat kuis dengan pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi seperti pilihan ganda, pertanyaan pendek, pertanyaan dengan gambar, dan lain-lainnya. Hasilnya adalah kuis *online* bisa diakses dan dikerjakan oleh peserta didik melalui perangkat yang digunakan.
- 2) Sumber Belajar: Kuis yang dibuat dengan *platform* ini bisa digunakan sebagai sumber belajar interaktif. Aplikasi ini dapat membantu peserta didik memperkuat pengetahuan yang sudah dipelajari atau sebagai alat bantu untuk menguji pemahaman peserta didik tentang topik tertentu.
- 3) Alat Evaluasi: Kuis bisa digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru. Hasil dari kuis tersebut bisa membantu guru dalam mengevaluasi progres belajar peserta didik.
- 4) Hiburan dan Permainan: Selain digunakan untuk tujuan pendidikan, kuis juga bisa menjadi permainan atau hiburan.

Beberapa kuis yang dirancang untuk tujuan hiburan atau tantangan bagi pemain.

Hasil akhir dari penggunaan *Wordwall* adalah kuis yang dapat diakses secara *online* oleh peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang telah disiapkan. *Wordwall* juga dapat digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari hiburan hingga pendidikan formal.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode, Prosedur, Tahap Pengembangan Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang dimanfaatkan pada penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D). Samudra dkk, (2019:2) mendefinisikan metode penelitian dan pengembangan sebagai proses menciptakan barang unik untuk mengidentifikasi permintaan dan memberikan spesifikasi yang tepat. Tujuan metode penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menciptakan item-item spesifik yang akan diuji manfaat dan kemanjurannya sehingga dapat melayani populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui keampuhan produk tersebut.

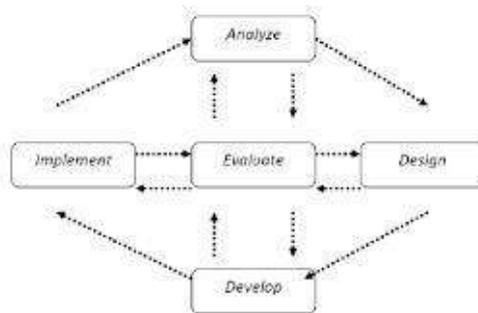
Jenis produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan. Untuk memandu tahapan pengembangan, perlu dilakukan pengembangan yang selaras dengan tujuan pengembangan untuk membangun produk ini. Model ADDIE yang dapat digunakan untuk merancang model, strategi pembelajaran, teknik pembelajaran, media, dan evaluasi pembelajaran digunakan dalam konstruksi penilaian pembelajaran ini.

Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu model yang digunakan. Lima fase pengembangan yang digunakan model ADDIE yaitu:

- a. *Analysis*, melaksanakan analisis kebutuhan. Identifikasi masalah, identifikasi produk yang selaras dengan tujuan, dan merancang produk yang hendak dikembangkan.
- b. *Design*, persiapan gambaran produk yang hendak dikembangkan.
- c. *Development*, proses pembuatan desain menjadi kenyataan.
- d. *Implementation*, uji coba produk yang sedang dibuat.
- e. *Evaluation*, proses perancangan produk yang dibuat.

2. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan pengembangan untuk menyelesaikan penelitian dikenal sebagai proses penelitian. Peneliti menggunakan pendekatan ADDIE dalam pengembangan ini. Menurut Cahyadi, (2019) Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi merupakan lima fase yang dilalui model ADDIE. Sekelompok ahli harus melakukan pengujian, peneliti harus melakukan penelitian dalam skala kecil atau besar (lapangan), dan penyesuaian harus dilakukan untuk menyempurnakan produk akhir selama proses pengembangan. Oleh karena itu, produk yang dihasilkan memenuhi persyaratan produk yang berkualitas. Model ADDIE memiliki tahapan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Diagram Tahapan ADDIE

Dibawah ini langkah-langkah model pengembangan ADDIE:

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada titik ini, evaluasi permasalahan mendasar yang diangkat dalam pembelajaran untuk memastikan kebutuhan produk yang harus diproduksi. Langkah ini juga digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dialami siswa saat mereka belajar.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahapan ini, peneliti mulai melakukan perancangan terhadap produk yang akan di uji coba. Dimulai dengan merancang ide untuk produk yang akan dibuat, memilih materi yang sesuai untuk dijadikan isi ke dalam media *Wordwall*.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini, pengembangan produk melalui tiga tahap yaitu, membuat, memodifikasi alat evaluasi berbentuk soal pilihan ganda, dan tahap terakhir yaitu melaksanakan validasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini, hasil pengembangan diterapkan setelah proses pembelajaran kemudian dilakukan tes sesuai dengan soal yang sudah disusun peneliti untuk menilai keefektifan penggunaan *Wordwall*.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah terakhir ini digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan yakni tahap evaluasi. Penilaian dan pengukuran barang-barang pembangunan dilakukan melalui evaluasi, yang juga memastikan bahwa media yang dihasilkan valid dan layak untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan.

3. Tahap Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* terdiri dari beberapa tahapan seperti analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat permasalahan pembelajaran di SDS Swasta XI-8. Untuk mengetahui keadaan awal yang ada di kelas IV, termasuk proses belajar mengajar dan instrumen yang digunakan guru untuk evaluasi, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan observasi

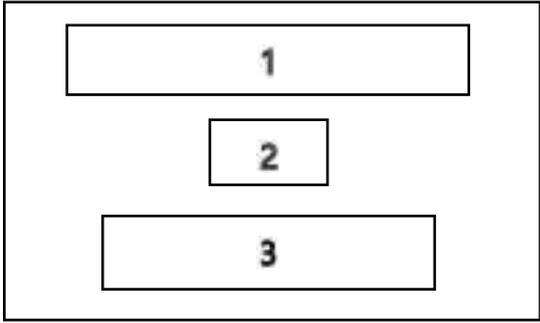
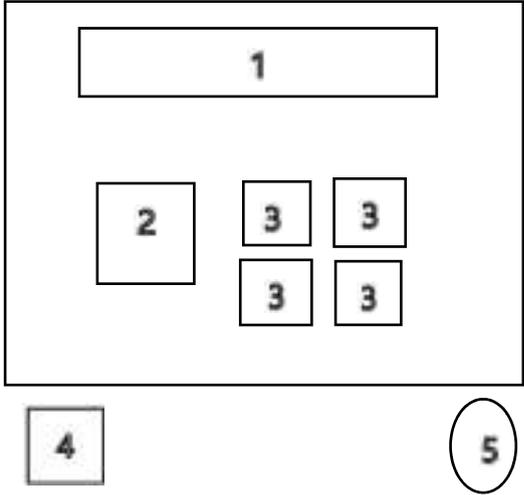
dan wawancara.

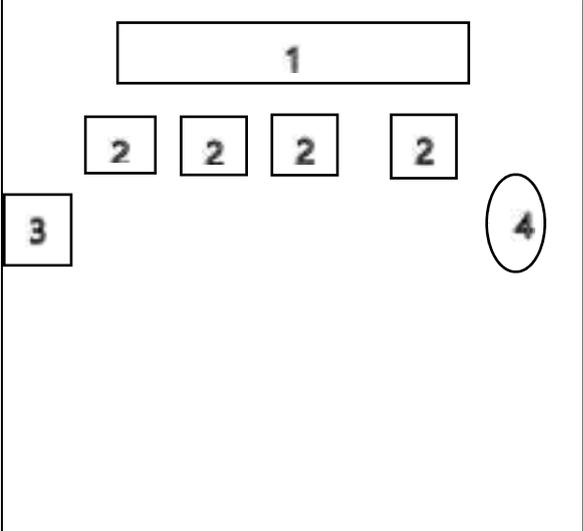
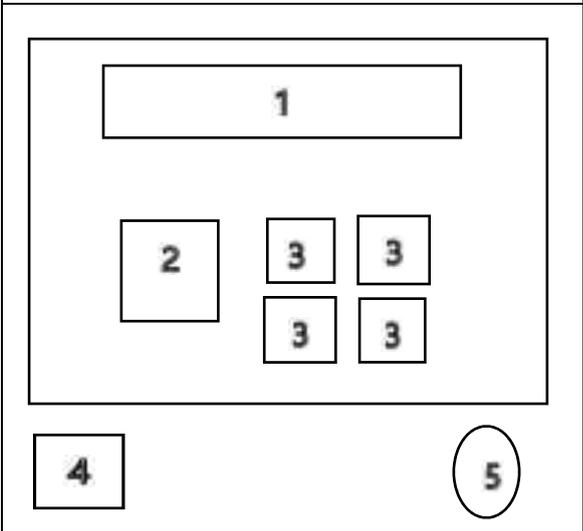
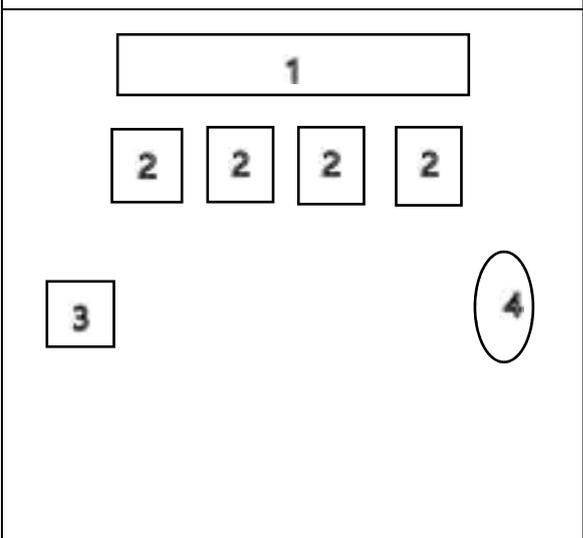
Permasalahan yang muncul di dalam kelas selanjutnya akan menjadi landasan dalam menciptakan tujuan pembelajaran dan desain produk. Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif yang nantinya akan menghasilkan motivasi lebih baik untuk peserta didik agar berpikir kritis dengan cara mudah menggunakan *Wordwall*.

b. Desain

Tahap ini menentukan evaluasi dan mewujudkan tujuan evaluasi pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, dipertimbangkan dari aspek pendukung lainnya seperti sumber belajar yang relevan dan materi evaluasi pembelajaran yang berisikan teks dan gambar sesuai dengan materi agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Tahapan perencanaan tersebut sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Rancangan Evaluasi Pembelajaran Digital
Berbasis *Wordwall***

Desain	Deskripsi
	<p>Tampilan awal pada evaluasi pembelajaran yang berisikan diantaranya, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul materi 2. Instruksi penggunaan 3. Logo start
	<p>Tampilan yang berisikan diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Soal 2. Gambar 3. Pilihan jawaban 4. Icon home 5. Untuk backsound

	<p>Tampilan yang diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Soal 2. Pilihan jawaban 3. Icon home 4. Untuk background
	<p>Tampilan yang diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Soal 2. Gambar 3. Pilihan jawaban 4. Icon home 5. Untuk background
	<p>Halaman 4-20 yang diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Soal 2. Pilihan jawaban 3. Icon home 4. Untuk background

c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini mulai mencari dan mengumpulkan segala sumber referensi yang diperlukan untuk mengembangkan materi dan tampilan pada evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Materi untuk evaluasi pembelajaran diambil dari materi yang sudah dipelajari sebelumnya setelah pembelajaran selesai. Setelah produk selesai didesain, selanjutnya dilakukan uji validasi produk yang meliputi dari validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi.

d. Implementasi

Setelah proses validasi oleh ahli media, bahasa, dan materi selesai, maka bisa dimengerti kekurangan dari *website Wordwall*. Kemudian kekurangan itu akan diperbaiki agar produk menjadi lebih baik dan sesuai. Setelah itu, produk akan diuji coba pada peserta didik untuk menentukan apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak.

e. Evaluasi

Pada titik ini, kuesioner diserahkan kepada kelas untuk mendapatkan tanggapan mereka terhadap *Wordwall* yang digunakan. Tujuan evaluasi ini adalah untuk memastikan apakah *Wordwall* dapat digunakan untuk mempelajari dan memberikan informasi lebih lanjut dalam menanggapi permasalahan yang diajukan. *Wordwall* ditingkatkan dengan informasi dari temuan

C. Populasi dan Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono, (2015) populasi yaitu semua anggota yang hendak dipilih dalam wilayah inferensi atau generalisasi. Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Swasta Kartika XI-8.

2. Subjek Penelitian

Terdiri dari dua subjek yang terlibat selama pengembangan produk yaitu subjek pertama dari ahli media oleh kepala PUTIK Universitas Pakuan, ahli bahasa oleh dosen program studi pendidikan bahasa dan sastra, dan ahli materi oleh dosen program studi pendidikan ipa. Penelitian kedua menggunakan 28 siswa kelas IV SD Swasta Kartika XI-8 sebagai responden untuk mengumpulkan data jawaban evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Wawancara, observasi, dan kuesioner digunakan dalam proses pengumpulan data. Pada tahap analisis persyaratan, validasi ahli dan jawaban siswa dievaluasi menggunakan angket, sedangkan observasi dan wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan.

1. Angket

Tujuan dari angket ini adalah untuk mengevaluasi jawaban siswa dan validasi ahli. Informasi tersebut kemudian dikumpulkan dari para ahli di bidang media, bahasa, konten, dan reaksi siswa.

2. Observasi

Tujuan dari proses observasi adalah untuk mengidentifikasi dan memantau permasalahan yang akan menjadi bahan kajian di masa depan. Metode ini berfokus pada bagaimana bahan pembelajaran digunakan dan bagaimana pembelajaran siswa dievaluasi.

3. Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas, mengamati cara penyampaian dan cara pemahaman peserta didik, serta melihat karakteristik peserta didik. Tujuan dilasanakan aktivitas ini untuk mengetahui penerapan evaluasi pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung dan memberikan modifikasi yang tepat melalui perancangan pengembangan evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan di lapangan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada pengembangan yang dimanfaatkan guna mengumpulkan data pada evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi dimanfaatkan guna observasi peserta didik selama pembelajaran dan mengidentifikasi masalah yang terjadi didalam untuk memberikan solusi yang tepat.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Apakah peserta didik mendengarkan penjelasan guru?		
2	Apakah peserta didik memanfaatkan buku modul ajar dalam pembelajaran?		
3	Apakah peserta didik memanfaatkan evaluasi pada saat pembelajaran?		
4	Apakah evaluasi yang dimanfaatkan menarik peserta didik?		
5	Apakah peserta didik terlihat bersemangat saat melaksanakan proses evaluasi pembelajaran?		
6	Apakah evaluasi yang dimanfaatkan efektif bagi peserta didik?		
7	Apakah evaluasi yang dimanfaatkan dapat memudahkan peserta didik?		
8	Perluakah adanya pengembangan evaluasi pembelajaran?		

2. Lembar Wawancara

Hasil wawancara mencakup analisis kebutuhan untuk memahami pembelajaran dan penggunaan evaluasi. Wawancara dilakukan pada guru kelas IV SDS Swasta Kartika XI-8 Kabupaten Bogor untuk mengetahui informasi yang diperlukan dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran pada awal observasi.

Tabel 3.4 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1	Apakah penggunaan evaluasi pembelajaran khususnya di kelas IV sudah menggunakan evaluasi yang bervariasi?	
2	Alat evaluasi seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	
3	Apakah evaluasi pembelajaran yang digunakan selama ini masih ditemukan kelemahannya? Apa saja kelemahannya?	

4	Bagaimana kondisi peserta didik saat menggunakan evaluasi pembelajaran yang selama ini digunakan?	
5	Apakah ada kendala/kesulitan saat bapak/ibu menggunakan evaluasi pembelajaran tersebut?	
6	Apakah bapak/ibu sudah pernah mencoba menggunakan evaluasi pembelajaran secara digital?	
7	Menurut bapak/ibu, apakah perlu dibuat atau dikembangkan sebuah evaluasi pembelajaran pada proses pembelajaran?	
8	Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap evaluasi pembelajaran digital?	
9	Apakah peserta didik pernah menggunakan evaluasi pembelajaran digital seperti <i>Wordwall</i> ?	
10	Apakah bapak/ibu setuju jika saya mengembangkan evaluasi pembelajaran digital menggunakan <i>Wordwall</i> ?	

3. Angket Validasi Ahli

Data kesesuaian bahasa, kesesuaian media, dan kesesuaian materi dikumpulkan oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi dengan menggunakan angket validasi. Pendapat dan rekomendasi ahli tentang produk yang sedang dikembangkan juga dikumpulkan melalui kuesioner validasi. Evaluasi berfungsi sebagai panduan untuk menentukan apakah produk tersebut asli dan layak digunakan. Berikut kisi-kisi instrumen validasi ahli media, bahasa, dan materi pada penelitian Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar.

Tabel 3.5 Validator Ahli

No	Nama Validator	Tim Ahli
1	Aries Maesya, M.Kom	Ahli Media
2	Stella Talitha, M.Pd	Ahli Bahasa
3	Lilis Supratman, M.Si	Ahli Materi

a. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Nomor Butir
1	Pemograman	1. Kejelasan petunjuk dan nilai 2. Sajian soal 3. Digunakan secara individu atau kelompok	1 5 3
2	Tampilan	1. Kesesuaian warna, gambar, dan huruf 2. Kemenarikan template	2, 4, 6, 7, 9
3	Penggunaan	1. Kemudahan mengakses <i>website</i> Keefektifandan kepraktisan evaluasi pembelajaran 2. Kejelasan nilai yang didapat 3. Penggunaa <i>nbackground</i> dan menu	10 8, 11, 12 14 13 dan 15

b. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Bahasa

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kelayakan bahasa	1. Penggunaan bahasa yang tepat sesuai dengan EBI 2. Ketepatan tanda baca pada kalimat 3. Kesesuaian struktur kalimat 4. Ketepatan tata bahasa dan kalimat 5. Kesesuaian bahasa dengan konsep materi 6. Kesesuaian bahasa dan kalimat dengan tingkat intelektual 7. Menggunakan kalimat yang bermakna ganda 8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 9. Kalimat yang digunakan efektif 10. Pemilihan kata 11. Ketepatan tata bahasa 12. Informasi yang jelas 13. Teks bacaan yang jelas 14. Bahasa yang digunakan 15. Kalimat yang digunakan efektif	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10, 11, 12, 13, 14, 15

c. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Penyajian materi	1. Kesesuaian isi soal dengan CP dan tujuan pembelajaran 2. Kesesuaian materi dalam menyajikan soal	1,2,3,4, 5,6, 7

2	Isi Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan soaldan gambar 2. Tata bahasa 3. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik 4. Kesulitan soal 5. Ketertarikan dengan kehidupan sehari-hari 6. Kemudahan mengerjakan soal. 	8,9,10,11,12,13,14, dan 15
---	------------	---	----------------------------

d. Angket Respon Peserta Didik

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa tentang bagaimana mereka memanfaatkan *Wordwall* yang diberikan kepada mereka untuk evaluasi pembelajaran. Alat yang ditawarkan adalah angket yang dirancang untuk mengukur keefektifan penilaian pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan data siswa.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan <i>Web Wordwall</i> menarik					
2	Kemudahan dalam membuka <i>Web Wordwall</i>					
3	Kemudahan dalam memilih jawaban padatampilan					
4	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah					
5	Bahasa dalam soal dapat mudah dipahami					
6	Huruf dan gambar yang digunakan terlihat jelas					

7	Web Wordwall ini dapat meningkatkan daya tarik dalam mengerjakan soal evaluasi					
8	Evaluasi pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bila menggunakan Web Wordwall					
9	Semua tombol fitur dalam Web Wordwall mudah digunakan					
10	Kepuasan dalam menggunakan Web Wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran					

F. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Untuk memastikan bahwa informasi jelas dan dapat dimengerti oleh orang lain, analisis data kualitatif digunakan untuk mengumpulkan dan mengatur data secara metodis dari pendapat para ahli, observasi, wawancara, dan sumber lainnya.

2. Teknik Kuantitatif

Dalam memperoleh temuan pengumpulan data dari kuesioner yang telah disebarkan kepada responden, digunakan analisis data kuantitatif. Untuk memperoleh contoh penilaian pembelajaran memanfaatkan Wordwall yang diterapkan, data angket akan ditinjau kembali. Dua analisis digunakan, secara khusus yaitu:

a. Angket Validasi Ahli

Validasi merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat valid instrumen. Dalam pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan Web Wordwall ini, validasi yang dimaksud yaitu untuk menguji kelayakan evaluasi pembelajaran menggunakan

Web Wordwall. Menurut Arikunto (2013) untuk menentukan presentase dapat menggunakan rumus sebagai:

$$P \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Prosentase kelayakan

$\sum x$ = Total skor jawaban validator

$\sum x_i$ = Total skor jawaban tertinggi

Untuk meginterpretasikan hasil analisis data, digunakan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kualisifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-Rata

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualitas	Keterangan
1	81-100	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61-80	Baik	Layak, direvisi seperlunya
3	41-60	Cukup	Cukup layak, cukup banyak direvisi
4	21-40	Kurang	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
5	0-20	Sangat Kurang	Tidak layak, harus direvisi total

Sumber: Asyhari & Silvia, (2016)

b. Angket Respon Peserta Didik

Penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* yaitu menggunakan kuisisioner dengan pengukuran skala likert, terdapat lima pilihan tanggapan yang umum pada skala likert

itu : sangat baik (SB)=5, baik (B)=4, cukup (C)=3, kurang (K)=2, sangat kurang (SK)=1. Hasil analisis respon peserta didik mengenai evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* ini diambil melalui angket dengan rumus :

$$Persentase = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor penelitian}} \times 100\%$$

Kriteria respon peserta didik terhadap penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Web Wordwall*:

Tabel 3.11 Kriteria Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Website *Wordwall*

No	Presentase (%)	Kriteria
1	80-100	Sangat Baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup Baik
4	41-55	Kurang Baik
5	<40	Tidak Baik

Sumber: Puspasari & Tutut, (2019)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall*

Dalam pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* model yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Berikut tahapan deskripsi model ADDIE:

1. Tahap *Analysis*

Proses pengembangan model ADDIE dimulai pada titik ini. Pada kesempatan ini peneliti mendatangi langsung SD Swasta Kartika XI-8 dan berbincang dengan guru kelas IV untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang sedang terjadi di sana. Ini terdiri dari banyak fase, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Guru

Untuk mengetahui informasi mengenai kondisi dan kebutuhan anak serta permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran di kelas IV SD Swasta Kartika XI-8, maka dalam penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi langsung dengan guru kelas. Tabel berikut menyajikan temuan observasi dan wawancara guru terhadap penilaian pembelajaran yang digunakan:

Dalam penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan melalui pengamatan observasi langsung dengan guru kelas untuk

memperoleh informasi.

Tabel 4. 1 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Apakah peserta didik mendengarkan penjelasan guru?	✓	
2	Apakah peserta didik memanfaatkan buku modul ajar dalam pembelajaran?	✓	
3	Apakah peserta didik memanfaatkan evaluasi pada saat pembelajaran?	✓	
4	Apakah evaluasi yang dimanfaatkan menarik peserta didik?		✓
5	Apakah peserta didik terlihat bersemangat saat melaksanakan proses evaluasi pembelajaran?		✓
6	Apakah evaluasi yang dimanfaatkan efektif bagi peserta didik?		✓
7	Apakah evaluasi yang dimanfaatkan dapat memudahkan peserta didik?		✓
8	Perluah adanya pengembangan evaluasi pembelajaran?	✓	

Tabel 4. 2 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1	Apakah penggunaan evaluasi pembelajaran khususnya di kelas IV sudah menggunakan evaluasi yang bervariasi?	Belum karena selama ini saya hanya menggunakan kertas, kecuali saat pembelajaran daring hanya menggunakan google form.
2	Alat evaluasi seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Kertas saja
3	Apakah evaluasi pembelajaran yang digunakan selama ini ditemukan adanya kelemahan? Apa saja kelemahannya?	Ada, karena mengambil/mencari sumber evaluasi pembelajaran tidak hanya dari satu buku saja. Sehingga kurang efektif dalam mengevaluasi, dan peserta didik juga kurang kondusif.
4	Bagaimana kondisi peserta didik saat menggunakan evaluasi pembelajaran yang selama ini digunakan?	Tidak antusias karena merasa membosankan dan menjadi tidak fokus.

5	Apakah ada kendala/kesulitan saat bapak/ibu menggunakan evaluasi pembelajaran tersebut?	Ada beberapa kendala seperti penilaian yang tidak fleksibel, waktu yang terbatas, atau juga umpan balik yang kurang mendalam.
6	Apakah bapak/ibu sudah pernah mencoba menggunakan evaluasi pembelajaran secara digital?	Hanya pernah menggunakan <i>googleform</i> .
7	Menurut bapak/ibu, apakah perlu dibuat atau dikembangkan sebuah evaluasi pembelajaran pada proses pembelajaran?	Perlu, tetapi seluruh guru disini tidak memiliki waktu yang banyak untuk membuat sebuah evaluasi pembelajaran digital.
8	Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap evaluasi pembelajaran digital?	Evaluasi pembelajaran digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, penting untuk menyadari dan mengatasi berbagai tantangan yang ada. Dengan penerapan yang tepat dan bertanggung jawab, evaluasi digital dapat menjadi alat yang mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan berpusat pada peserta didik.
9	Apakah peserta didik pernah menggunakan evaluasi pembelajaran digital seperti <i>Wordwall</i> ?	Belum pernah coba
10	Apakah bapak/ibu setuju jika saya mengembangkan evaluasi pembelajaran digital menggunakan <i>Wordwall</i> ?	Boleh saja silahkan di uji coba kan kepeserta didiknya.

Tabel di atas menunjukkan bahwa peneliti mengidentifikasi permasalahan yang menjadi landasan terciptanya suatu produk, khususnya penilaian pembelajaran berbantuan teknologi. Evaluasi pembelajaran konvensional masih digunakan siswa pada saat

proses pembelajaran. Siswa menjadi kurang tertarik ketika pembelajaran terjadi karena buku-buku yang disediakan sekolah masih menjadi fokus utama evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk menilai keberhasilan siswa. Hal ini disebabkan karena buku-buku tersebut kurang efektif dan bervariasi. Guru masih belum banyak mengetahui bagaimana memanfaatkan teknologi untuk evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah evaluasi pembelajaran menggunakan teknologi berupa *Website Wordwall* yang sangat menarik dan diharapkan mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SD Swasta Kartika XI-8 khususnya kelas IV menggunakan kurikulum merdeka. Sumber belajar yang digunakan guru saat menyampaikan materi ataupun membuat soal hanya menggunakan buku, yang dimana hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan kurikulum ini guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajarannya. Sehingga, guru perlu menggunakan alat evaluasi yang bervariasi, salah satunya seperti *Wordwall* agar peserta didik tertarik dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Swasta Kartika XI-8 dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan peserta didik. Dari hasil wawancara masalah yang ditemui dan menjadi dasar pengembangan produk yaitu dapat diketahui bahwa peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran masih menggunakan bentuk cetak, alat evaluasi yang digunakan kurang bervariasi dan belum pernah menggunakan alat evaluasi berbentuk digital. Saat menggunakan evaluasi berbentuk cetak banyak peserta didik yang kurang efektif karena merasa bosan, tidak mau mengerjakan, dan guru mengalami sedikit kesulitan saat mengoreksi jawaban peserta didik karena dilakukan secara manual.

Peneliti melakukan penelitian di kelas IV SD Swasta Kartika XI-8 dengan jumlah 28 peserta didik. Proses uji coba dan penelitian respon peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan sangat layak.

2. Tahap *Design*

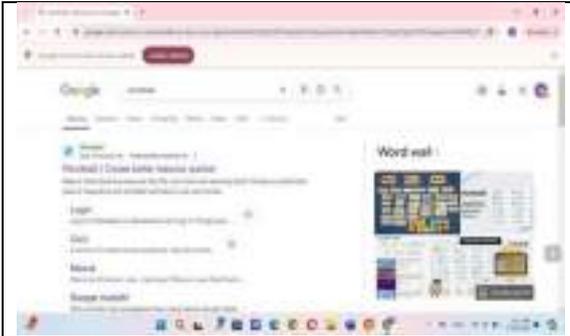
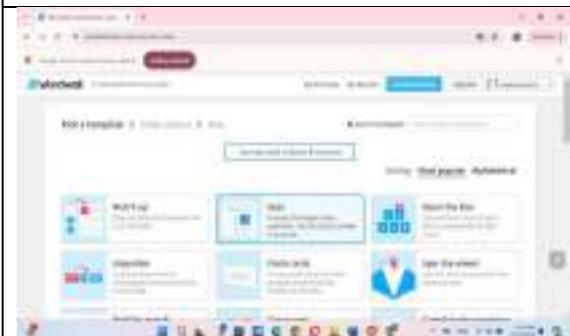
Tahap ini merupakan awal tahapan dengan merancang desain untuk evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Peneliti mencari berbagai sumber referensi, membuat dan menyusun soal berdasarkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, membuat kisi-kisi instrumen, dan lembar validasi ahli. Proses pengembangan

evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* dibuat dengan tampilan yang menarik karena disertai dengan gambar, suara dan musik yang dapat membuat peserta didik antusias dan semangat.

Evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* dipilih karena *website* ini sangat mudah digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. *Website* ini dapat digunakan melalui perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik dengan menggunakan kode akses atau link untuk memulai sebuah kuis. Selain itu, peserta didik dapat mengakses dimanapun dan kapanpun karena *website* ini bisa untuk dikerjakan sebagai tugas di sekolah maupun di rumah.

Tabel 4. 3 Desain Produk Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall*

Langkah-Langkah	Pembuatan Kuis di <i>Wordwall</i>
	<p>Pertama masuk melalui Google Chrome dengan mengklik https://wordwall.net/ di <i>adress bar</i> internet browser.</p>

	<p>Kemudian klik <i>login in to Wordwall</i> untuk masuk dengan akun yang sudah didaftarkan atau bisa masuk dengan menggunakan akun <i>google</i> atau email yang sudah dibuat.</p>
	<p>Setelah login akan muncul tampilan seperti disamping. Lalu klik "<i>Create Activity</i>" untuk memulai membuat produk.</p>
	<p>Kemudian memilih template yang akan digunakan. Seperti dengan memilih template game <i>Quiz</i> yang sudah tersedia.</p>

	<p>Selanjutnya, lanjutkan ke pembuatan pertanyaan. Penting untuk menulis atau memasukkan pertanyaan pada kolom “Judul Kegiatan” terlebih dahulu, baru kemudian petunjuk pada kolom “Petunjuk”. Kemudian, pada menu soal yang terletak di bawah petunjuk arah, Anda dapat memasukkan pertanyaan untuk membuatnya.</p>
	<p>Menambahkan gambar dengan klik ikon gambar yang ada disamping pertanyaan, kemudian cari gambar yang akan digunakan kemudian langsung klik unggah. Setelah itu memilih jawaban yang benar dengan mencentangnya agar peserta didik bisa mengetahui jawaban soal yang benarnya. Memasukkan audio pada pertanyaan dan gambar pada pilihan jawaban agar <i>quiz</i> terlihat lebih menarik. Untuk menambahkan gambar pada pilihan jawaban klik <i>icon</i> gambar</p>

	<p>Kemudian memilih template yang akan digunakan. Seperti dengan memilih template game <i>Quiz</i> yang sudah tersedia.</p>
	<p>Setelah itu masuk pada pembuatan soal, sebelum membuat soal tuliskan atau masukkan terlebih dahulu pada kolom "<i>Activity Title</i>" dan menambahkan intruksi pada kolom "<i>instruction</i>". Kemudian untuk pembuatan soal bisa diketik pada menu pertanyaan yang dibawah instruksi.</p>
	<p>Menambahkan gambar dengan klik ikon gambar yang ada disamping pertanyaan, kemudian cari gambar yang akan digunakan kemudian langsung klik unggah. Setelah itu memilih jawaban yang benar dengan mencentangnya agar peserta didik bisa mengetahui jawaban soal yang benarnya. Memasukkan audio pada pertanyaan dan gambar pada pilihan jawaban agar <i>quiz</i> terlihat lebih menarik. Untuk menambahkan gambar pada pilihan jawaban klik <i>icon</i> gambar</p>

	yang ada dikolom pilihan jawaban.
 	<p>Menambahkan pertanyaan kembali dengan mengklik icon “<i>add a question</i>” atau menambahkan pertanyaan.</p> <p>Jika sudah selesai membuat soal semua, kemudian klik icon “<i>Done</i> atau <i>Selesai</i>” pada pojok kanan bawah.</p>
 	<p>Setelah semuanya selesai, akan muncul layar seperti di bawah ini dengan berbagai macam tema.</p> <p>Pemilihan tema dipilih berdasarkan karakteristik peserta didik yang dilengkapi warna dan gambar yang menarik. Pemilihan tema yang dipilih yaitu “<i>wild west</i>” dan tulisannya pun disesuaikan dengan tema yang dipakai yaitu “<i>comic</i>”.</p>

	<p>Setelah menentukan temanya selanjutnya mengatur timer, tingkat kesulitan, acak pertanyaan, dan akhir permainan. Kemudian klik terapkan atau “<i>apply activity</i>”.</p>
	<p>Apabila produk sudah selesai kemudian scroll ke atas dan bagikan <i>link</i>, tetapi agar bisa melihat nilai peserta didik setelah mengerjakan soal maka klik “<i>set assignment</i>” untuk mengatur <i>deadline</i> dan <i>leaderboard</i>. Lalu klik “<i>start</i>”.</p>
	<p>Terakhir setelah klik “<i>start</i>” akan muncul link seperti pada gambar disamping. Hal tersebut menandakan bahwa produk sudah bisa dibagikan kepada peserta didik, baik melalui <i>whatsapp</i> ataupun <i>google classroom</i>.</p>

3. Tahap *Development*

Setelah merancang desain produk selanjutnya peneliti melakukan uji validitas produk untuk dapat mengetahui kelayakan produk tersebut. Produk di uji validitas oleh tiga validator diantaranya, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan menggunakan lembar validasi dalam bentuk kuesioner untuk mengetahui masukan dan saran sebagai perbaikan produk agar layak di uji cobakan kepada peserta didik.

a. Ahli Media

Untuk menyempurnakan media yang dibuat oleh peneliti, informasi berupa kritik dan rekomendasi dikumpulkan melalui proses validasi oleh ahli media. uji validasi media dilakukan oleh akademisi yang mempunyai keahlian di bidang komputer kepala PUTIK Universitas Pakuan yaitu Aries Maesya, M.Kom. Aspek yang dinilai meliputi desain produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Hasil validasi oleh ahli media ini dapat diuraikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ke 1 Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Kejelasan petunjuk dan langkah-langkah dalam penggunaan	3
2	Warna judul kontras dengan warna latar belakang	3

3	Dapat digunakan secara individu atau kelompok	4
4	Kombinasi dan kesesuaian warna menarik	4
5	Sajian soal menarik	4
6	Kesesuaian jenis atau huruf yang digunakan	4
7	Kejelasan tulisan atau huruf pada tampilan	3
8	Kemudahan dalam memahami materi	5
9	Tampilan template yang digunakan menarik	4
10	Kemudahan dalam mengakses website Wordwall	5
11	Keefektifan dalam penggunaan alat evaluasi pembelajaran	5
12	Kepraktisan penggunaan alat evaluasi pembelajaran	5
13	Penggunaan back sound tepat	4
14	Kejelasan sistem penilaian yang tepat	5
15	Menu dan tombol quiz mudah digunakan	4
Total Skor		62

$$\frac{62}{75} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan temuan evaluasi yang dilakukan ahli media terhadap pembuatan penilaian pembelajaran IPA dan mata pelajaran terkait sains menggunakan *Website Wordwall*, konten bagian tubuh tumbuhan dinilai 82% oleh ahli dan disetujui untuk diuji coba setelah disarankan revisi. Berdasarkan rekomendasi dari pakar media, peneliti telah merevisi hal-hal berikut:

- 1) Diperbaiki cover awal
- 2) Warna pada template

8	Bahasa yang dimanfaatkan mudah dipahami	4
9	Kalimat yang dimanfaatkan efektif sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia)	2
10	Pemilihan kata yang mudah dipahami	4
11	Kalimat yang digunakan efektif sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia)	2
12	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	2
13	Informasi yang diberikan cukup jelas	4
14	Teks bacaan cukup jelas	4
15	Bahasa yang disajikan tidak bertele-tele	4
Total Skor		47

$$\frac{47}{75} \times 100\% = 62\%$$

Dari temuan penilaian dari ahli bahasa mengenai pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan mendapat *persentase* penilaian sebesar 62% dinyatakan cukup layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Revisi yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan saran dari ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Tabel Hasil Revisi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Catatan
		Perbaiki kalimat tanya sesuai catatan di instrumen. Perbaiki tanda baca sesuai EYD.

c. Ahli Materi

Lilis Supratman, M.Si., dosen bidang materi Universitas Pakuan melakukan uji validasi materi. Prosedur pengujian

dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuesioner untuk mendapatkan masukan dan rekomendasi terhadap media yang dibuat. Tabel berikut memberikan gambaran hasil validasi dari ahli material:

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ke 1 Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Penyajian soal sesuai dengan capaian pembelajaran	2
2	Penyajian soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	2
3	Penyajian soal sesuai dengan materi	3
4	Penyajian soal sesuai dengan jawaban	2
5	Soal yang disajikan tidak berurutan	
6	Kejelasan soal	4
7	Kejelasan template sesuai dengan materi	4
8	Penyajian gambar sudah sangat jelas	4
9	Penggunaan bahasa dalam soal mudah dipahami dan jelas	4
10	Soal yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	2
11	Tingkat kesulitan soal	4
12	Soal sesuai dengan karakteristik peserta didik	2
13	Keterkaitan soal dengan kehidupan sehari-hari	2
14	Soal yang disajikan dapat merangsang peserta didik untuk melakukan pengamatan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari	4
15	Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan soal	4
Total Skor		52

$$\frac{52}{75} \times 100\% = 69\%$$

Berdasarkan hasil dari ahli materi mengenai pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian

tubuh tumbuhan mendapat persentase penilaian sebesar 69% dinyatakan layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran. Revisi yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan saran dari ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Tabel Hasil Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Catatan
 <p>berikut ini adalah bagian dari tumbuhan, kecuali ...</p> <p>biji akar bulu bunga</p>		<p>Kalimat pertanyaan rata-rata berada pada fase mudah (C1) semua, padahal kelas IV sudah bisa masuk tahap fase C2 (Cek lagi Taksonomi Bloom). Bisa membuat pertanyaan dengan memilih KKO yang lebih merangsang tingkat pemahaman dengan mengubah beberapa pertanyaan agar peserta didik sedikit lebih berpikir keras.</p>

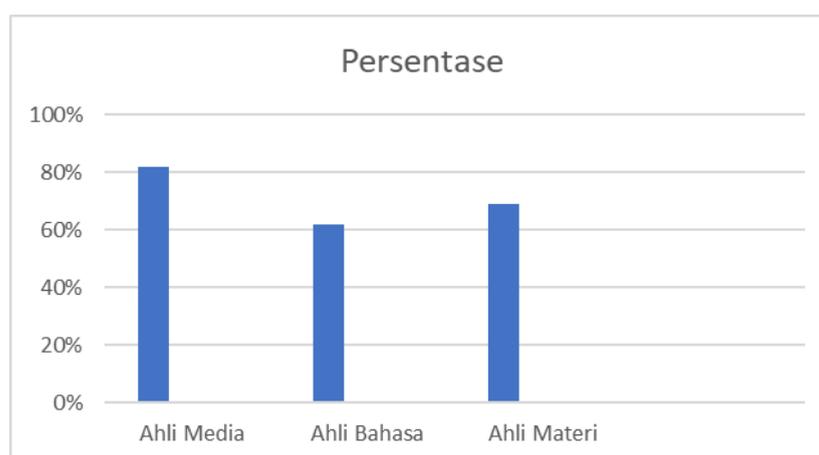
Setelah pemaparan dari ketiga validator tersebut mendapat penilaian kelayakan produk evaluasi pembelajaran berbasis

Wordwall pada materi bagian tubuh tumbuhan dapat diperoleh hasil pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Penilaian Validator Sebelum Revisi

No.	Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Yang Didapat	Persentase Penilaian
1	Ahli media	15	75	62	82%
2	Ahli bahasa	15	75	47	62%
3	Ahli materi	15	75	52	69%
Rata-rata persentase penilaian					71%

Kesimpulan dari tabel di atas mengenai hasil keseluruhan validasi pertama oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi diperoleh rata-rata persentase dengan total sebesar 71% dengan kriteria “Sangat Layak” terhadap evaluasi pembelajaran digital berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV. Dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi Ahli Pertama

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang diperoleh dari validator. Berikut ini adalah penilaian setelah revisi produk:

a. Validasi Ahli Media

Sebelum melakukan uji coba, produk evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* ini direvisi Kembali. Pada tabel berikut adalah hasil dari validasi kedua oleh ahli media:

Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ke 2 Ahli Media

No.	Indikator	Skor
1	Kejelasan petunjuk dan langkah-langkah dalam penggunaan	5
2	Warna judul kontras dengan warna latar belakang	5
3	Dapat digunakan secara individu atau kelompok	5
4	Kombinasi dan kesesuaian warna menarik	4
5	Sajian soal menarik	5
6	Kesesuaian jenis atau huruf yang digunakan	4
7	Kejelasan tulisan atau huruf pada tampilan	4
8	Kemudahan dalam memahami materi	5
9	Tampilan template yang digunakan menarik	5
10	Kemudahan dalam mengakses <i>website Wordwall</i>	5
11	Keefektifan dalam penggunaan alat evaluasi pembelajaran	5
12	Kepraktisan penggunaan alat evaluasi pembelajaran	5
13	Penggunaan <i>background</i> tepat	5
14	Kejelasan sistem penilaian yang tepat	5
15	Menu dan tombol <i>quiz</i> mudah digunakan	5
Total Skor		72

$$\frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan tabel kelayakan yang telah diberikan

sebelumnya, produk yang diproduksi dan diperbarui termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan, dengan skor antara 81% hingga 100%. Hal ini menunjukkan bahwa produk dianggap dapat diterima untuk pengujian lapangan tanpa memerlukan penyesuaian apa pun.

b. Validasi Ahli Bahasa

Pada tabel berikut adalah hasil penilaian oleh ahli bahasa setelah melakukan revisi produk:

Tabel 4. 12 Hasil Validasi Ke 2 Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor
1	Penggunaan bahasa yang tepat sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia)	5
2	Ketepatan tanda baca pada kalimat	5
3	Ketepatan struktur kalimat	5
4	Ketepatan tata bahasa dan kalimat	5
5	Kesesuaian bahasa dengan konsep materi	5
6	Kesesuaian bahasa dan kalimat dengan tingkat intelektual peserta didik	5
7	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	5
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
9	Kalimat yang digunakan efektif sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia)	5
10	Pemilihan kata yang mudah dipahami	5
11	Kalimat yang digunakan efektif sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia)	5
12	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	5
13	Informasi yang diberikan cukup jelas	5
14	Teks bacaan cukup jelas	5
15	Bahasa yang disajikan tidak bertele-tele	5
Total Skor		75

$$\frac{75}{75} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil tabel kelayakan, produk yang sudah dikembangkan dan direvisi ini memiliki kategori “sangat layak” digunakan dengan nilai antara 81%-100% yang artinya produk ini dinyatakan layak untuk diuji cobakan dilapangan tanpa adanya revisi.

c. Validasi Ahli Materi

Pada tabel berikut adalah hasil penilaian oleh ahli materi setelah melakukan revisi produk:

Tabel 4. 13 Hasil Validasi Ke 2 Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
1	Penyajian soal sesuai dengan capaian Pembelajaran	5
2	Penyajian soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Penyajian soal sesuai dengan materi	5
4	Penyajian soal sesuai dengan jawaban	5
5	Soal yang disajikan tidak berurutan	5
6	Kejelasan soal	5
7	Kejelasan tamplate sesuai dengan materi	5
8	Penyajian gambar sudah sangat jelas	5
9	Penggunaan bahasa dalam soal mudah dipahami dan jelas	5
10	Soal yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
11	Tingkat kesulitan soal	4
12	Soal sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
13	Keterkaitan soal dengan kehidupan sehari-hari	4
14	Soal yang disajikan dapat merangsang peserta didik untuk melakukan pengamatan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari	5

15	Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan soal	5
Total Skor		72

$$\frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil tabel kelayakan produk yang sudah dikembangkan dan direvisi ini memiliki kategori “sangat layak” digunakan dengan nilai antara 81%-100% yang artinya produk ini dinyatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan tanpa adanya revisi.

Setelah melakukan perubahan data dari skor rata-rata validitas, dapat diberikan kesimpulan mengenai validitas pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan dapat diperoleh hasil pada tabel berikut:

Tabel 4. 14 Penilaian Validator Sesudah Revisi

No.	Validator	Rata-Rata Skor Validasi
1	Ahli Media	96
2	Ahli Bahasa	100
3	Ahli Materi	96
Rata-Rata		97,3

Setelah mendapatkan hasil penilaian revisi dari ketiga validator tersebut mendapatkan penilaian kelayakan produk evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan dapat diperoleh hasil pada tabel berikut:

Tabel 4. 15 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

No.	Validator	Penilaian Produk Secara Keseluruhan
1	Ahli Media	Sangat layak
2	Ahli Bahasa	Sangat layak
3	Ahli Materi	Sangat layak

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan “sangat layak” untuk diterapkan pada pembelajaran. Hal tersebut atas dasar penilaian yang diberikan oleh validator. Sehingga dari hasil tersebut menunjukkan kelayakan produk untuk diuji cobakan pada peserta didik.

4. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini produk diuji cobakan dan dikembangkan pada proses pembelajaran. Setelah melakukan validasi produk oleh tim ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dapat diketahui kekurangan produk tersebut. Maka peneliti melakukan perbaikan pada produk tersebut agar produk menjadi lebih baik, setelah produk diperbaiki selanjutnya diuji cobakan pada peserta didik kelas IV SD Swasta Kartika XI-8 dengan jumlah 28 peserta didik.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap ini merupakan tahap penilaian dan mengetahui kualitas *Wordwall* yang dikembangkan berdasarkan uji coba para responden. Evaluasi produk dari para ahli digunakan untuk meningkatkan kelayakan dari menggunakan dan menilai evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Berikut adalah hasil produk yang telah diuji

cobakan pada peserta didik:

Tabel 4. 16 Rekapitulasi Respon Pengguna Oleh Pesert Didik

No.	Nama	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase
1	Adrian	41	50	82%
2	Andrean	45	50	90%
3	Cecilia	47	50	94%
4	Clara	46	50	92%
5	Daffa	47	50	94%
6	Delisha	45	50	90%
7	Dzakiyya	50	50	100%
8	Fandy	48	50	96%
9	Imam	48	50	96%
10	Jagat	48	50	96%
11	Kaisar	45	50	90%
12	Mareska	44	50	88%
13	Dzaky	45	50	90%
14	Fajri	47	50	94%
15	Fikri	46	50	92%
16	Mulkan	46	50	92%
17	Nabila R	44	50	88%
18	Nabila S	47	50	94%
19	Naila	45	50	90%
20	Nursyifa	47	50	94%
21	Quinnara	43	50	86%
22	Radinka	41	50	82%
23	Rafa	45	50	90%
24	Ramah	50	50	100%
25	Rimba	46	50	92%
26	Tistan	42	50	84%
27	Yumna	50	50	100%
28	Azdan	42	50	84%
Rata-rata		45,7	50	91,4%

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka persentase nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai pada saat tahap ujicoba adalah **91,4%** sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan memperoleh hasil nilai “sangat baik”.



Gambar 4. 2 Persentase Hasil Validasi Ahli Kedua dan Respon Peserta didik

Berdasarkan hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa penggunaan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat digunakan oleh peserta didik. Evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* ini dapat membantu dalam proses pembelajaran terutama memudahkan guru dalam pembuatan dan pelaksanaan evaluasi, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas. Tidak untuk guru saja melainkan memudahkan peserta didik dalam proses belajar, meningkatkan motivasi dan semangat belajarnya.

B. Pembahasan

Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* digunakan untuk meningkatkan kebutuhan dan motivasi peserta didik dalam mengerjakan lembar kerja akhir penilaian yang menjadi lebih menarik perhatian, dan memudahkan peserta didik saat pengerjaan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran yang monoton akan membuat peserta didik menjadi jenuh selama proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan pada evaluasi pembelajaran dengan teknik digital yang membuat peserta didik sangat antusias.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran yaitu berbasis *Wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembuatan evaluasi, karena *Wordwall* adalah *website* berbentuk kuis di dalamnya menyajikan animasi, dan juga audio yang membuat peserta didik tertarik akan hal baru untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran.

Website ini memiliki tujuan seperti mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran karena di dalam *Wordwall* tentunya soal evaluasi menjadi lebih menarik. Sehingga *Wordwall* dapat diyakini sebagai alat bantu yang mampu meningkatkan proses pembelajaran dan mengurangi kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan peneliti memuat mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan yang bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan

menyenangkan. Maka dari itu diperlukan pengembangan dalam evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall*. *Wordwall* adalah *website* yang mempunyai fitur interaktif dan menarik sehinggasingkat tepat jika digunakan dalam pembuatan evaluasi pembelajaran. Dengan adanya penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* ini, guru dapat memberikan evaluasi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif dengan memanfaatkan fitur yang tersedia pada *Wordwall*. Sehingga peserta didik pun dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Penelitian dan pengembangan evaluasi pembelajaran ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahap pertama, analisis dilakukan untuk mengumpulkan analisis kebutuhan yang ada dikelas IV SD Swasta Kartika XI-8. Tujuan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dilakukan oleh guru. Setelah melakukan observasi dan wawancara kepada wali kelas IV yaitu Ibu Timur Budi Setyowati, peneliti menemukan permasalahan bahwa peserta didik tidak semangat dan antusias saat mengerjakan penilaian akhir atau evaluasi pembelajaran.

Tahap kedua yaitu mendesain produk untuk evaluasi pembelajaran. Setelah membuat tampilan evaluasi pembelajaran dengan menarik dan memasukkan materi pembelajaran, lalu merancang evaluasi pembelajaran yang akan diteliti. Selanjutnya peneliti membuat instrumen validasi dan respon peserta didik.

Tahap ketiga yaitu proses pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran yang sebelumnya telah dibuat. Setelah produk dibuat langkah selanjutnya yaitu dengan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan dan saran. Kemudian produk diberikan kepada tiga validator untuk mendapatkan saran dan masukan agar produk yang dibuat bisa dinyatakan valid serta layak digunakan dilapangan. Validator terdiri dari tiga dosen Universitas Pakuan. Ketiga validator diminta untuk menilai produk pada setiap aspek serta memberikan komentar dan saran pada lembar validasi yang telah disediakan. Revisi dilakukan setelah produk diperiksa oleh validator sesuai dengan komentar dan saran yang telah diberikan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Hasil uji validitas media dilakukan oleh Aries Maesya, M.Kom validasi produk dilakukan dua kali dengan hasil pertama dinyatakan layak dengan skor 62 dari 75 dengan *persentase* 82%. Validasi kedua dinyatakan sangat layak dengan skor 72 dari 75 dengan *persentase* 96%.

Hasil uji validasi bahasa dilakukan oleh Stella Talitha, M.Pd validasi bahasa dilakukan dua kali dengan hasil pertama dinyatakan cukup layak dengan skor 47 dari 75 dengan *persentase* 62%. Validasi kedua dinyatakan sangat layak dengan skor 50 dari 50 dengan *persentase* 100%.

Hasil uji validasi materi dilakukan oleh Lilis Supratman, M.Si validasi materi dilakukan dua kali dengan hasil pertama dinyatakan layak dengan skor 52 dari 75 dengan *persentase* 69%. Validasi kedua dinyatakan sangat layak dengan skor 72 dari 75 dengan *persentase* 96%.

Setelah melakukan tahap validasi selanjutnya produk akan di uji coba. Tahap implementasi yaitu dengan melakukan uji coba kepada 28 peserta didik dikelas IV SD Swasta Kartika XI-8. Peneliti meminta bantuan kepada guru kelas untuk menampilkan produk evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall*. Setelah pesertadidik menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* dan dilanjutkan dengan pengisian angket respon peserta didik yang berisikan 10 pertanyaan dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan evaluasi pembelajaran dengan *Wordwall* yang telah dikembangkan.

Tahap evaluasi yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap respon peserta didik setelah menggunakan produk evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil kriteria penilaian produk memperoleh nilai *persentase* sebesar 93,5%. Sehingga produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* dinyatakan sangat layak dan sangat baik digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan.

Sejalan dengan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Kirotul Umah., (2023) , Dengan judul Pengembangan Evaluasi Berbasis Digital Melalui *Web Wordwall* Pada Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi apakah siswa kelas V layak mendapatkan pembelajaran berbasis digital melalui *Web Wordwall* dan bagaimana respon siswa terhadapnya. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses penelitian yang dilakukan; diarahkan oleh desain pengembangan Borg dan Gall enam tahap yang dimodifikasi, yang meliputi: analisis potensi dan kesulitan; pengumpulan data; desain produk; validasi desain; modifikasi desain; dan menguji penggunaan. Berdasarkan temuan analisis, ahli media mendapat skor rata-rata 84%, ahli materi mendapat skor 86%, dan ahli bahasa mendapat skor 81%. Jika dianggap berada dalam kriteria sangat dapat diterima, maka rata-rata skor yang diperoleh seluruh ahli adalah 83,83%. Selain itu, dibuktikan dengan perhitungan angket respon, siswa yang menyelesaikan penilaian memperoleh 96% kemungkinan poin dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan produk pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital *Web Wordwall* sebagai alat penilaian untuk menunjang kegiatan belajar anak kelas V SD sangat praktis dan bermanfaat.

Selanjutnya hasil ini juga relevan dengan Achmad Maulana et al., (2024), Dengan judul Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika *Gameshow Quiz Wordwall* pada Materi Segitiga. Tujuan

penelitian ini adalah untuk mengkarakterisasi proses pembuatan materi penilaian pembelajaran kuis permainan *Wordwall* konten segitiga, serta untuk mengetahui kemampuan dan validitas kuis tersebut. Penelitian pengembangan melalui tahapan 4D yaitu pendefinisian, desain, pengembangan, dan penyebaran yang merupakan jenis penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk mengevaluasi data.

Hasil dari penelitian ini bahwa *Wordwall* dapat dijadikan salah satu pilihan dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Penggunaan *Wordwall* ini menyajikan suatu tampilan yang menarik dan terbukti mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Sedangkan menurut Sulistyorini, (2023) menyimpulkan bahwa mengembangkan terobosan baru dalam bidang evaluasi pembelajaran melalui pemanfaatan permainan edukasi platform *Wordwall*. Media permainan *Wordwall* merupakan pilihan yang sangat baik untuk digunakan sebagai media penilaian pembelajaran, berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Temuan positif juga diperoleh dari survei yang dilakukan responden, selain hasil validasi dari pakar media dan materi.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba dari pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Model pendekatan yang digunakan dalam proses pengembangan ini yaitu model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Pada langkah pertama, yaitu melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi di SD Swasta Kartika XI-8, ditemukan bahwa pengajaran di kelas IV masih menggunakan metode evaluasi tradisional. Peneliti kemudian menggunakan *Wordwall* yang menarik dan kreatif untuk membangun produk evaluasi pembelajaran pada langkah kedua. Pada langkah ketiga, peneliti membuat desain yang memuat informasi bagian tubuh tumbuhan dalam bentuk backdrop auditori, grafik yang sesuai dengan konten, dan elemen menawan di dalam kuis. Peneliti kemudian melakukan validasi dengan keahlian bahasa, media, dan materi. Langkah keempat adalah para peneliti menguji produk yang dihasilkan pada 28 siswa kelas empat di SD Swasta Kartika XI-8 untuk melihat *feedback* seperti apa yang mereka dapatkan. Pada langkah kelima, peneliti meninjau jawaban siswa yang telah menggunakan perangkat penilaian pembelajaran yang dirancang. Pengamatan menunjukkan bahwa karena *Wordwall* dianggap sangat menarik dan

portabel, siswa bersemangat menggunakannya untuk menilai pembelajaran mereka.

Hasil penerapan *Wordwall* untuk validasi uji coba penilaian pembelajaran dinilai sangat layak untuk digunakan. Hasil *persentase* respon sebesar 91,4% diperoleh berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap 28 siswa kelas IV. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* sangat layak digunakan. Uji validitas data dari ahli media memperoleh hasil *persentase* sebesar 96%, ahli bahasa memperoleh hasil *persentase* sebesar 100%, dan ahli materi memperoleh hasil *persentase* sebesar 96%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Guru diharapkan memanfaatkan alat penilaian pembelajaran digital untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkanevaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* dengan mempertimbangkan konsep produk secara matang dan mendesain produk menjadi lebih menarik serta inovatif lagi agar peserta didik memiliki minat saat mengerjakan soal.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diajukan mengenai pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* sebagai berikut:

1. Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan saat mengerjakan soal.
2. Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* dapat dijadikan sebagai inovasi baru dalam melakukan evaluasi pembelajaran di sekolah.
3. Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* dapat dijadikan sebagai sosialisasi dan pelatihan kepada guru. Hal ini penting agar guru dapat memahami fitur-fitur dan cara penggunaannya dengan efektif.
4. Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* dapat dijadikan sebagai suatu integrasi dengan kurikulum. Contohnya seperti memanfaatkan *Wordwall* untuk membuat evaluasi pembelajaran yang beragam dan mengembangkan soal-soal di *Wordwall* sesuai dengan kurikulum dan materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah.
5. Diperlukan penelitian lanjutan untuk mengukur efektivitas penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* saat proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-faruq, Z. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158–171. <https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Amalia Hasanah, B., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 24(1), 12–20. <https://doi.org/10.52850/jpn.v24i1.7602>
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan *Game Interaktif Wordwall* dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>
- Nur Ihsan H.I., M. Hum. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Perspektif Kurikulum Merdeka*. Deepublish.
- Haryanto, M. P. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Konsep dan Manajemen*. Deepublish.
- Wikanengsih, M. P. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Deepublish.
- Fakhru Razi. (2023). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran. *Nucl. Phys.*, 13(1), 1–20.
- Fatmasari, S., Aziz, I., & Hasyim, U. A. F. A. (2024). *Scidac Plus Scidac Plus. Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 28–34.
- Haris, N., As-Sa'idah, M. M., Sunandar, Y., Ruswandi, U., & Firdaus, N. (2023). Konsep Dasar Evaluasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 105 Sukarela Kota Bandung. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(3), 2103. <https://doi.org/10.35931/aq.v17i3.2136>
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game *Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). *Edugame Wordwall*: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Kirotul Umah, I. M., Yandari, I. A. V., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan Evaluasi Berbasis Digital Melalui *Web Wordwall* Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal*

Penelitian Pendidikan Dasar, 9(2), 269–278.
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2081>

- Latifa, M. A. T., Aulia, H. N., Fakhirani, R., & Kusnandar, A. F. (2023). Penggunaan *Website Wordwall* Sebagai Alternatif Evaluasi Dalam Materi Limit Kelas Xii Mipa 1. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 7(12), 189–194.
- Magdalena, I., Juliasih, J., Maulida, L. N., & Andriliani, L. (2023). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran di SDN Karang Tengah 10. *Yasin*, 3(4), 762–777. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4>
- Magdalena, I., Mulyani, F., Fitriyani, N., & Delvia, A. H. (2020). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar Di Sd Negeri Bencong 1. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 87–98.
- Magdalena, I., Ramadanti, S., Ramdhan, S. N., & Luftiyah, V. (2023). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Gintung I Kecamatan Sukadiri. *Masaliq*, 3(5), 729–740. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1355>
- Mahdalena, E. D. S., Tsania, S. P., & Budi, K. (2024). Prinsip dan Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(1), 1–5.
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi *Wordwall* Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988–997. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan *Hyflex Learning* Berbantuan *Wordwall*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Kurniawan, Maria Botifar, & Deri Wanto. (2022). Evaluasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu an-Nida Kota Lubuk Linggau. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 23–35. <https://doi.org/10.58192/insdun.v1i4.189>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (*Quizizz*, *Sway*, dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nadya Putri Mtd, Muhammad Ikhsan Butarbutar, Sri Apulina Br Sinulingga, Jelita Ramadhani Marpaung, & Rosa Marshanda Harahap. (2023). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat

- Memmanipulasinya. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1), 249–261. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i1.722>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Patty, I. N., Supriati, N., & Ningrat, K. (2022). Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas V Melalui Model Pembelajaran Savi (*Somatic, Auditory, Visualization, Intelletually*). *Journal of Elementary Education*, 05(03), 564–573.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Game Online Wordwall*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media *Wordwall* Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- Sigit Setiyanto, & Ilham Fatah Yasin. (2024). *Workshop* Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di SMA. *Jurnal Gembira*, 2(1), 308–316.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media *Wordwall* dalam Pembelajaran *Daring* pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sulistiyorini, Y., Napfiah, S., & Mufidah, K. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Game Menggunakan *Platform Wordwall*. *Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 5(2), 2656–4181. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prismatika>
- Tatsa Galuh Pradani. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Yadi Sutikno. (2023). Peran Guru dalam Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Maitreyawira*, 4(ISSN 2722-0931), 6–3.
- Yahya. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 3(6), 101–112.
- 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>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
 Jalan Pakuan Kertir Prs. -02, E-mail: kep@unpak.ac.id, Telpom (0271) 8373438 Bogor

SURAT KEPUTUSAN															
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN															
Nomor : 586/SK/KP/2024															
TEMANG															
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI															
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN															
Dewan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan															
Membina	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa demi kepentingan pengajaran akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku. 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk memperoleh ujian Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus terselesaikan dengan baik. 														
Mengingat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Mengapukan Penetapan dari Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KP/REK/2021, tentang Pembentukan dan Pengangkatan Antar Wafku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025. 														
Mempertalikan	Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.														
MEMUTUSKAN															
Mendeklarasikan	<table border="0"> <tr> <td>Mengangkat Sejalan</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dr. Ivan Permata, M.Pd</td> <td>◦ Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Dia Octaria, M.Pd</td> <td>◦ Pembimbing Pendamping</td> </tr> <tr> <td>Nama</td> <td>◦ DEWI HANUM ARIFAH WISAGIRTI</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>◦ 837120113</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>◦ PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>◦ PENERBITAN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA MATERI BAGIAN TUBUH TURUNAN DI SEKOLAH DASAR</td> </tr> </table>	Mengangkat Sejalan		Dr. Ivan Permata, M.Pd	◦ Pembimbing Utama	Dia Octaria, M.Pd	◦ Pembimbing Pendamping	Nama	◦ DEWI HANUM ARIFAH WISAGIRTI	NPM	◦ 837120113	Program Studi	◦ PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	Judul Skripsi	◦ PENERBITAN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA MATERI BAGIAN TUBUH TURUNAN DI SEKOLAH DASAR
Mengangkat Sejalan															
Dr. Ivan Permata, M.Pd	◦ Pembimbing Utama														
Dia Octaria, M.Pd	◦ Pembimbing Pendamping														
Nama	◦ DEWI HANUM ARIFAH WISAGIRTI														
NPM	◦ 837120113														
Program Studi	◦ PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR														
Judul Skripsi	◦ PENERBITAN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA MATERI BAGIAN TUBUH TURUNAN DI SEKOLAH DASAR														
Kedua	Bipenda yang bersangkutan dibebaskan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.														
Ketiga	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperluasnya.														



Terselamat :

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor 1, 2, dan 3 Universitas Pakuan

Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Estate Pos 421, Email: depan@pakuan.ac.id, Telp: (0271) 8315638 Bogor

Nomor : 7134/WADEK/IFKIP/III/2024

31 Oktober 2023

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDS Kartika XI-8 Cibinong
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu
untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : DEWI HANUM ARIFAH
WIRASERTI
NPM : 637120113
PENDIDIKAN GURU
Program Studi : SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Lampiran 3 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Utara No. 452, E-mail: kip@pakuan.ac.id, Telp: (0251) 8371601 Bogor

Nomor : 8600/WADEK/IFKIP/VI/2024

12 Juli 2024

Perihal : Izin Penelitian

Yth, Kepala Sekolah SDS Kartika XI-8 Cibinong

di

Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : DEWI HANUM ARIFAH WIRASERTI
NPM : 037120113
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 15 Juli s.d. 17 Juli 2024 mengenai: **PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI SEKOLAH DASAR**

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

s.n. Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan Kemahasiswaan



Lampiran 4 Surat Balasan Prapenelitian



YAYASAN KARTIKA JAYA
 KOORDINATOR YONBEKANG-3/RAT
 CABANG VIII MABESAD
SEKOLAH DASAR KARTIKA XI-8 CIBINONG

Alamat : Komplek DIT BEK ANG AD Kec. Cibinong - Bogor Telp. (021) 87905174

SURAT KETERANGAN

Nomor : SKET/066/SDK XI-8/VII/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **RESTU WIDIASHI, S.Pd**
 Jabatan : Kepala SDS Kartika XI-8

Menyatakan bahwa :

Nama : **DEWI HANUM ARIFAH WIRASERTI**
 NPM : 037120113
 Universitas : **UNIVERSITAS PAKUAN**
 Program Studi : **PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Adalah benar telah melaksanakan kegiatan prapenelitian dikelas 4 SDS Kartika XI-8 Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cibinong, 19 Juli 2024

Kepala Sekolah



RESTU WIDIASHI, S.Pd

Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian



YAYASAN KARTIKA JAYA
 KOORDINATOR YONBEKANG-3/RAT
 CABANG VIII MABESAD
SEKOLAH DASAR KARTIKA XI-8 CIBINONG

Alamat : Komplek DIT BEKANG AD Kec. Cibinong - Bogor Telp. (021) 87905174

Nomor	: B/065/SDK XI-8/VII/2024	Cibinong, 19 Juli 2024
Lampiran	: -	Yth.
Perihal	: Balasan Izin Penelitian	Wakil Dekan Bidang Akademik dan Komahasiswaan Di Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,
 Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat izin penelitian Bapak/ibu dengan nomor : 800/WADEK /FKIP/VII/2024 yang kami terima, kami menyatakan dan mengizinkan mahasiswa/i Universitas Pakuan untuk mengadakan kegiatan penelitian PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI SEKOLAH DASAR, di lingkungan sekolah kami SDS Kartika XI-8 Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

Nama	: DEWI HANUM ARIFAH WIRASERTI
NPM	: 037120113
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester	: SEMESTER AKHIR

Waktu dan Tempat,

Hari	: Senin s/d Rabu
Tanggal	: 15 s/d 17 Juli 2024
Tempat	: SDS Kartika XI-8

Demikian balasan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.
 Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Kepala SDS Kartika XI-8

Restu Widiasih, S.Pd

Lampiran 6 Surat Izin Validasi Ahli Media



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 934/WADEK/IFKIP/VI/2024
 Perihal : Permohonan Validator Data

29 Juni 2024

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
 FMIPA Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Dewi Hanum Arifah Wirsanti
 NPM : 037120113
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FMIPA Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : Aries Maesya, M.Kom.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 ↳ Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

Lampiran 7 Surat Izin Validasi Ahli Bahasa



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepedulian

Nomor : 934/WADEK /FKIP/VI/2024
 Perihal : Permohonan Validator Data

29 Juni 2024

Yth. Ibu Stella Talitha, M.Pd.
 Dosen FKIP Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Dewi Hanam Arifah Wimserti
 NPM : 037120113
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

 Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
 NIK 21006025469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.ac.id

Lampiran 8 Surat Izin Validasi Ahli Materi



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 934/WADEK I/FKIP/VI/2024
 Perihal : Permohonan Validator Data

29 Juni 2024

Yth. Ibu Lilis Supratman, M.Si.
 Dosen FKIP Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Dewi Hanum Arifah Wiraserti
 NPM : 037120113
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 ↳ Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
 NIK 1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

Lampiran 9 Link Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall*

wordwall.net/resource/74880835



Lampiran 10 Lembar Wawancara Guru Kelas IV

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1	Apakah penggunaan evaluasi pembelajaran khususnya di kelas IV sudah menggunakan evaluasi yang bervariasi?	Belum karena selama ini saya hanya menggunakan kertas, kecuali saat pembelajaran daring hanya menggunakan google form
2	Alat evaluasi seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Kertas saja
3	Apakah evaluasi pembelajaran yang digunakan selama ini ditemukan adanya kelemahan? Apa saja kelemahannya?	Ada, karena mengambil/mencari sumber evaluasi pembelajaran tidak hanya dari satu buku saja. Sehingga kurang efektif dalam mengevaluasi, dan peserta didik juga kurang kondusif
4	Bagaimana kondisi peserta didik saat menggunakan evaluasi pembelajaran yang selama ini digunakan?	Tidak antusias karena merasa membosankan dan menjadi tidak fokus
5	Apakah ada kendala/kesulitan saat bapak/ibu menggunakan evaluasi pembelajaran tersebut?	Ada beberapa kendala seperti penilaian yang tidak fleksibel, waktu yang terbatas, atau juga umpan balik yang kurang mendalam
6	Apakah bapak/ibu sudah pernah mencoba menggunakan evaluasi pembelajaran secara digital?	Hanya pernah menggunakan google form
7	Menurut bapak/ibu, apakah perlu dibuat atau dikembangkan sebuah evaluasi pembelajaran pada proses pembelajaran?	Perlu, tetapi seluruh guru disini tidak memiliki waktu yang banyak untuk membuat sebuah evaluasi pembelajaran digital
8	Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap evaluasi pembelajaran digital?	Evaluasi pembelajaran digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, penting untuk menyadari dan mengatasi berbagai tantangan yang ada. Dengan penerapan yang tepat dan bertanggung jawab, evaluasi digital dapat menjadi alat yang mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan berpusat pada peserta didik.
9	Apakah peserta didik pernah menggunakan evaluasi pembelajaran digital seperti Wordwall?	Belum pernah coba
10	Apakah bapak/ibu setuju jika saya mengembangkan evaluasi pembelajaran digital menggunakan Wordwall?	Boleh saja silahkan di uji coba kan ke peserta didiknya.

Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran Tuntas Tuntutan di Sekolah Dasar
Pendaki : Dedi Haryono Adhik Wicakri
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Irwan Firmansyah, M.Pd.
 2. Dita Desiana, M.Pd.

Nama Validator : Andi Meryani, M.Pd.
NIP : 04100912001
Tgl. Tanggal : 20 - Juli - 2024

Petunjuk

1. Memberi tanggapan terhadap kesesuaian penulisan dengan ketentuan pada butir (1) pada lembar ini
2. Menilai aspek penulisan sesuai dan tidak sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:
 - 1 - sangat kurang
 - 2 - kurang
 - 3 - cukup
 - 4 - baik
 - 5 - sangat baik
3. Jika tidak ada hal lain yang perlu dituliskan, maka dapat mengisi bagian ini

No	Isi/Isian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kelengkapan petunjuk dan langkah-langkah dalam pengorganisasian			✓		
2	Urutan dan kelengkapan dengan nama atau kelompok			✓		
3	Diagram alirannya sesuai dengan model pembelajaran				✓	
4	Keterkaitan dan kesesuaian materi dengan				✓	
5	Kejelasan dan kesesuaian materi dengan				✓	
6	Praktisitas aspek atau hasil yang diharapkan				✓	
7	Kepertimbangan dalam hal waktu yang diperlukan			✓	✓	
8	Kesesuaian dengan kebutuhan materi				✓	✓
9	Kesesuaian metode yang digunakan sesuai				✓	
10	Kemudahan dalam menggunakan metode					✓
11	Kemudahan dalam pengorganisasian alat evaluasi pembelajaran					✓

12	Kesesuaian pengorganisasian alat evaluasi pembelajaran				✓
13	Kesesuaian bentuk modul/ buku				✓
14	Kesesuaian sistem penilaian yang tepat				✓
15	Materi dan bentuk yang menarik digunakan				✓
	Tgl. dan				

Komentar atau saran apabila perlu secara keseluruhan mengenai E-modul Pembelajaran Berbasis Model

Kesimpulan
 Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Model Tuntas Tuntutan di Sekolah Dasar yang telah dibuat direvisi

- Layak digunakan sebagai modul
- Dapat digunakan dengan sedikit modifikasi
- Tidak layak untuk digunakan

Bogor, 20 Juli, 2024
 Validator

 Andi Meryani, M.Pd.
 NIP. 0411020020

Lampiran 12 Lembar Perbaikan Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
 Jenis Penilaian : Penempaan, Evaluasi Pembelajaran Berbasis
 WinKof Pada Materi Bahan Tumbuhan di Sekolah Dasar
 Penulis : Dedi Hana, Ardi Wijaya
 Dosen Pembimbing : 1. Dr. Iwan Permana, M.Pd.
 2. Ota Destina, M.Pd.

Nama Kandidat : Aris, Heryn, D-1111
 NIM : 000904101
 Hari, Tanggal : 1 - 20 - 2019

Petunjuk:

- Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor.
- Pada data penilaian diurutkan dari tingkat 1 sampai dengan lima sebagai berikut:
 - 1 : sangat kurang
 - 2 : kurang
 - 3 : cukup
 - 4 : baik
 - 5 : sangat baik
- Bila Bapak/Ibu berkenan untuk mengisi nilai, mohon diisi dengan angka sesuai

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Efektifnya petunjuk dan langkah-langkah dalam penempaan					✓
2	Kejelasan judul masalah dengan nomor dan indikator					✓
3	Dapat digunakan secara individual atau kelompok					✓
4	Kemudahan-kemudahan nama masalah					✓
5	Sifat soal masalah					✓
6	Integrasi nilai atau fungsi yang digunakan					✓
7	Efektifnya ukuran atau bentuk pada tampilan					✓
8	Kemudahan dalam memahami materi					✓
9	Sempurna tampilan yang digunakan secara					✓
10	Kemudahan dalam menggunakan website					✓
11	Efektifnya dalam penggunaan alat evaluasi pembelajaran					✓

12	Efektifnya penggunaan alat evaluasi pembelajaran					✓
13	Penggunaan font sesuai tema					✓
14	Efektifnya dalam pemilihan warna tema					✓
15	Mudah dan kontrol guru masalah digunakan					✓
Total skor						

Komentar atau saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai Evaluasi Pembelajaran Berbasis WinKof

Sangat bagus dan menarik dan baik

Keputusan

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis WinKof Pada Materi Bahan Tumbuhan di Sekolah Dasar yang telah dibuat dinyatakan:

- Dapat digunakan sebagai valid
- Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk digunakan

Begitu, 20-2019 2019
 Validator

Aris Heryn, M. Ed.
 NIK. 1041400000

Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Bahasa

INSTRUMEN ANKRET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan E-modul Pembelajaran Bahasa
 Wawancara Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar
 Peneliti : Devi Hanani Azzah Marwati
 Dosen Pembimbing : 1. Dr. Irena Permana, M.Pd.
 2. Dita Destiana, M.Pd.

Nama Kandidat : Stella Talita
 NIM : 0417009101
 Hari/Tanggal : Sabtu, 25 Juni 2024

Petunjuk:

- Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom Ajar
- Pilih skala penilaian sesuai dari angka 1 sampai 5 dengan rumus sebagai berikut:
 1 : STG (Sangat Tidak Sesuai)
 2 : TS (Tidak Sesuai)
 3 : C (Cukup)
 4 : S (Sesuai)
 5 : SS (Sangat Sesuai)
- Jika Bapak/Ibu berkenan untuk adanya revisi, mohon dapat mengisi bagian saran

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan bahasa yang terdapat sesuai dengan CDR (Gloss Bahasa Indonesia)		✓			
2	Kelengkapan istilah biologi ilmiah		✓			
3	Kelengkapan struktur kalimat			✓		
4	Kelengkapan kata teknis dan ilmiah		✓			
5	Kesesuaian bahasa dengan konsep materi				✓	
6	Kesesuaian bahasa dan kalimat dengan tingkat intelektual peserta didik				✓	
7	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda				✓	
8	Bahasa yang digunakan tidak opsional				✓	
9	Bahasa yang digunakan sesuai sesuai dengan KB (Ejaan Baru) Indonesia		✓			
10	Penulisan kata yang mudah dipahami				✓	
11	Kalimat yang digunakan tidak sesuai dengan		✓			

Evaluasi (Skala Bahasa Indonesia)				
12	Kejelasan kata teknis yang digunakan		✓	
13	Informasi yang diberikan cukup jelas			✓
14	Tidak bertentangan dengan fakta			✓
15	Bahasa yang digunakan tidak bertentangan			✓
Terima Kasih				

Komentar atau saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Wawancara?

Terbuka lebar, tetap harus cermat di perhatikan.
 Bahasa sudah baik dan f10.

Kesimpulan

Pengembangan E-modul Pembelajaran Bahasa Wawancara Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar

- Lembar digunakan tanpa revisi
- Lembar digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk digunakan

Signed: 25 Juni 2024
 Validator:


Stella Talita, M.Pd
 NIP. 1120417707

Lampiran 14 Lembar Perbaikan Validasi Ahli Bahasa

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA
 Jenis Penelitian : Pengembangan E-Modul Pembelajaran Bahasa
 Wilayah Pada Materi Bahasa Teks Naratif di SMA/MA Dasar
 Penulis : Dedi Nurcahyo, S.Pd, M.Pd
 Dosen Pembimbing : 1. Dr. Nur-Hayana, S.Pd
 2. Ota Octavia, M.Pd

Nama Validator : Dedi Nurcahyo, S.Pd, M.Pd
 NIDN : 097399201
 No. Surat : 28/MA.1.3/2018

- Pernyataan:**
1. Apakah kemampuan bahasa naratif disajikan dengan memuat tema utama (1 pada nomor star
 2. Pilih salah satu jawaban di antara dua angka 1 sampai 5 dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1 : SS (Sangat Sangat Baik)
 - 2 : S (Sangat Baik)
 - 3 : C (Cukup)
 - 4 : R (Rendah)
 - 5 : SR (Sangat Rendah)
 3. Apa saja kelebihan bahasa naratif sebagai wahana, sebutkan dengan lengkap dan jelas!

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan bahasa yang tepat sesuai dengan isi (1 pada nomor star					✓
2	Penggunaan tema sesuai pada kalimat					✓
3	Penggunaan bahasa naratif					✓
4	Penggunaan kata bahasa dan kalimat					✓
5	Konsep bahasa naratif dengan tema naratif					✓
6	Penggunaan bahasa dan kalimat dengan makna dan struktur yang jelas					✓
7	Kalimat yang digunakan telah menggunakan makna ganda					✓
8	Bahasa yang digunakan sudah dipelajari					✓
9	Kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan EBM (E-Book Bahasa Indonesia)					✓
10	Pemilihan kata yang sudah dipelajari					✓
11	Kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan					✓

Item	1	2	3	4	5
12. Apakah tema bahasa yang digunakan,					✓
13. Indikator yang digunakan sudah jelas,					✓
14. Tema bahasa naratif jelas,					✓
15. Bahasa yang digunakan sudah terdapat pada					✓
16. Kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan					✓

Komentar atau saran apabila ada yang kesalahannya mengenai E-Modul Pembelajaran Bahasa Naratif

- Kesimpulan:**
- Pengembangan E-Modul Pembelajaran Bahasa Naratif Pada Materi Bahasa Teks 1 termasuk di kategori Dasar yang sudah dapat digunakan
- Dapat digunakan tanpa revisi
 - Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
 - Tidak layak untuk digunakan

Survei, 5 Juli 2018
 Validator

 Dedi Nurcahyo, M.Pd,
 NIDN: 097399201

Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis
Hybrid Pada Materi Biologi Tumbuhan di Sekolah Dasar

Peneliti : Dwi Kusum, Indah Wicari

Instansi Penyelidikan : U. Dr. Ivan Kemala, S.Pd
 U. Dwi Kusum, M.Pd

Nama Validator : Lili Supriatna
NOMOR : 09058493
Hari, Tanggal : Sabtu, 1 Juli 2023

Petunjuk:

1. Dalam menjawab instrumen memberikan penilaian dengan memberi skor sesuai petunjuk berikut:
2. Untuk skala penilaian dibuat dari angka 1 sampai 5 dengan makna sebagai berikut:
 - 1 :STS (Sangat Tidak Baik)
 - 2 :TD (Tidak Baik)
 - 3 :C (Cukup)
 - 4 :S (Baik)
 - 5 :SB (Sangat Baik)
3. Jika diperlukan keterangan atau alasan nilai, mohon dapat mengisi bagian bawah.

No	Instruksi	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Pengaplikasian konsep dengan HOTS			✓		
2	Keragaman soal sesuai dengan materi			✓		
3	Pengaplikasian soal sesuai dengan tingkat perkembangan			✓		
4	Pengaplikasian soal sesuai dengan model			✓		
5	Soal dengan/ tanpa gambar dengan gambar			✓		
6	Soal yang diberikan dalam bentuk			✓		
7	Kejelasan soal			✓		
8	Kejelasan jawaban sesuai dengan materi			✓		
9	Pengaplikasian bahasa dalam soal mudah dipahami dan jelas			✓		
10	Soal yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik			✓		
11	Pragmatik masalah soal			✓		
12	Soal sesuai dengan karakteristik peserta didik			✓		

11	Kejelasan soal dengan menggunakan gambar/gambar			✓	
12	Soal yang diberikan dapat menantang peserta didik untuk melakukan pengamatan yang teliti dengan memperhatikan materi yang			✓	
13	Kejelasan jawaban sesuai dengan pertanyaan dengan menggunakan soal			✓	
Total Skor				33	66

Komentar: atau nomor. Dapat/ku secara keseluruhan mengenai/berhasil Pembelajaran Berbasis Rusehad

bagian yang ada. Ada beberapa? soal. Ya, karena dengan masalah.
 - dalam menyajikan gambar, tidak bisa parameter (S)
 atau, tidak ada di situ. Ada tidak banyak foto. Ya. (GK yg. karena itu)

Kesimpulan:

Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Rusehad Pada Materi Biologi Tumbuhan di Sekolah Dasar yang akan dikembangkan:

- Lembar jawaban teks soal
- Lembar jawaban gambar/soal sesuai materi
- Tidak layak untuk digunakan

Sabtu, 1 Juli 2023

Validator



Lili Supriatna, S.Pd
 (09058493)

Ada materi tentang Biologi
 pada HOTS ya bisa menguji
 hasil pemahaman Biologi tingkat
 berpikir kritisnya juga sesuai
 untuk tingkat ini. Untuk HOTS
 tidak ada
 yang bisa menguji juga dan benar
 untuk ...

Lampiran 16 Lembar Perbaikan Ahli Materi

NETRANING GURU/KEPENDIDIKAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : **Keanggotaan Eksternal Pembelajaran Berbasis Tumbuh-Tunas Model Belajar Tumbuh-Tunas di Sekolah Dasar**

Peneliti : **Onu Hiron, Arief Wicakri**

Sesuai Pembelajaran : **L. Dr. Iwan Purwana, M.Pd.**

Nama Validator : **L. Dr. Iwan Purwana**

MBA : **00000000000000000000**

Hari, Tanggal : **8 Juli 2024**

Petunjuk:

- Mohon diperhatikan, tentukan memberikan penilaian dengan matriks berikut sebagai acuan pada kolom skor
- Pada skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai 5 dengan bobot sebagai berikut:
 - 1 : 5% (Sangat Sangat Buruk)
 - 2 : 15% (Sangat Buruk)
 - 3 : 30% (Buruk)
 - 4 : 35% (Cukup Buruk)
 - 5 : 15% (Sangat Baik)
3. Ada beberapa kriteria untuk penilaian ahli, mohon dapat mengisi dengan benar.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian soal sesuai dengan materi pembelajaran					✓
2	Penyajian soal sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Penyajian soal sesuai dengan materi					✓
4	Soal disajikan sesuai dengan jenjang					✓
5	Soal yang disajikan tidak berlebihan					✓
6	Kepastian soal					✓
7	Objektifitas masalah sesuai dengan materi					✓
8	Penyajian gambar, tabel, gambar jika diperlukan					✓
9	Penggunaan bahasa dalam soal mudah dipahami siswa					✓
10	Soal yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik					✓
11	Tingkat kesukaran soal					✓
12	Soal sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓

1) Indikator soal dengan indikator utama/kecil				✓
2) Soal yang disajikan dapat menantang peserta didik untuk melakukan penalaran yang sesuai dengan kemampuan mereka				✓
3) Menentukan kebenaran jawaban/ hasil penyelesaian soal				✓
Total Skor				
				100 - 100

Komentar atau saran Bapak/Ibu sebagai keanggotaan eksternal Eksternal Pembelajaran Berbasis Tumbuh-Tunas Model Belajar

Keanggotaan

Perwakilan Eksternal Pembelajaran Berbasis Tumbuh-Tunas Model Belajar Tumbuh-Tunas di Sekolah Dasar yang telah diteliti dan diteliti:

Lupa digunakan tanpa nilai

Lupa digunakan dengan nilai sesuai materi

Tidak layak untuk digunakan

Bogor, 8 Juli 2024

Validator:



Lita Supriana, M.Pd.
NIP. 1.270000000

Lampiran 17 Surat Keterangan Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Aries Maesya, M.Kom

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Dewi Hanum Arifah Wiraserti

NPM : 037120113

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka Evaluasi Pembelajaran tersebut dinyatakan "VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 3 - Juli - 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,



Dr. Iryan Fermana, M.Pd
NIK. 11011047581

Pembimbing Pendamping,



Dita Destiana, M.Pd
NIK. 1.131118866

Validator,



Aries Maesya, M.Kom
NIK. 1.0411006520

Lampiran 18 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Stella Talitha, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Dewi Hanum Arifah Wiraserti

NPM : 037120113

Program Studi : Pendidikan Guri Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka Evaluasi Pembelajaran tersebut dinyatakan "VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 5 Juli 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,



Dr. Irvan Permans, M.Pd
NIK. 11011047561

Pembimbing Pendamping,



Dita Desiana, M.Pd
NIK. 1.131118866

Validator,



Stella Talitha, M.Pd
NIK. 1130417787

Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Lilis Supratman, M.Si
 Jabatan : Dosen
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Dewi Hanum Arifah Wiraserdi
 NPM : 037120113
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka Evaluasi Pembelajaran tersebut dinyatakan "VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 6-jul-2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,



Dr. Ivan Permana, M.Pd
 NIK. 11011047561

Pembimbing Pendamping,



Dita Destiana, M.Pd
 NIK. 1.131118866

Validator



Lilis Supratman, M.Si
 NIK. 1131118856

Lampiran 20 Lembar Respon Peserta Didik

**LEMBAR ANKET RESPON
PESERTA DIDIK**

Nama : Yusuf Alif
Kelas : 10 IPA 1

A. Petunjuk

Isilah lembar anket (-) pada lembar penilaian peserta didik terhadap kualitas pembelajaran yang dikembangkan dengan skala penilaian dari 1 s.d 5 sesuai dengan kriteria pada lembar yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1 = Sangat Buruk
2 = Buruk
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No	Basis Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan atau keindahan materi				✓	
2	Kejelasan atau ketepatan cara Menuntut					✓
3	Kemudahan dalam memilih jawaban pada tes/soal					✓
4	Soal yang disajikan sesuai dengan model yang disajikan di sekolah					✓
5	Referensi dalam soal dapat memudahkan				✓	

6	Harus ada gambar yang digunakan untuk soal					✓
7	Alas Menuntut ya dapat menggunakan data yang dalam menggunakan soal/soal					✓
8	Kejelasan pembelajaran materi melalui dan menggunakan data menggunakan soal menggunakan soal Menuntut					✓
9	Demar bentuk dan warna yang Menuntut mudah digunakan					✓
10	Kemudahan dalam menggunakan dan Menuntut sebagai alat untuk pembelajaran					✓

Penilaian dan Rata-rata

Score: 100% dari 100

**LEMBAR ANKET RESPON
PESERTA DIDIK**

Nama : Yusuf Alif
Kelas : 10 IPA 1

A. Petunjuk

Isilah lembar anket (-) pada lembar penilaian peserta didik terhadap kualitas pembelajaran yang dikembangkan dengan skala penilaian dari 1 s.d 5 sesuai dengan kriteria pada lembar yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1 = Sangat Buruk
2 = Buruk
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No	Basis Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan atau keindahan materi					✓
2	Kejelasan atau ketepatan cara Menuntut					✓
3	Kemudahan dalam memilih jawaban pada tes/soal					✓
4	Soal yang disajikan sesuai dengan model yang disajikan di sekolah					✓
5	Referensi dalam soal dapat memudahkan					✓

6	Harus ada gambar yang digunakan untuk soal					✓
7	Alas Menuntut ya dapat menggunakan data yang dalam menggunakan soal/soal					✓
8	Kejelasan pembelajaran materi melalui dan menggunakan data menggunakan soal menggunakan soal Menuntut					✓
9	Demar bentuk dan warna yang Menuntut mudah digunakan					✓
10	Kemudahan dalam menggunakan dan Menuntut sebagai alat untuk pembelajaran					✓

Penilaian dan Rata-rata

Score: 100%

LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DEBK

Nama : Arif

Kelas : 11

A. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian peserta didik terhadap kualitas pembelajaran yang dikembangkan dengan skala penilaian dari 1-5 sesuai dengan kriteria pada tabel yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Buruk
- 2 = Buruk
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No	Substansi Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan dan WYK/AVL menarik					✓
2	Kontent/isi materi memiliki nilai edukatif					✓
3	Kemudahan dalam mencari jawaban pada tampilan					✓
4	Isi yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah					✓
5	Substansi materi yang disajikan menarik					✓

8	Font dan gambar yang digunakan menarik					✓
9	WYK/AVL menarik dan dapat meningkatkan daya tarik dalam mempelajari soal tes					✓
10	Evaluasi pembelajaran menarik menarik dan menyenangkan bila menggunakan WYK/AVL					✓
11	Substansi materi yang disajikan menarik menarik dan dapat meningkatkan daya tarik dalam mempelajari					✓

Revisi dan Saran

Sangat Menarik

LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DEBK

Nama : Arif

Kelas : 11

A. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian peserta didik terhadap kualitas pembelajaran yang dikembangkan dengan skala penilaian dari 1-5 sesuai dengan kriteria pada tabel yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Buruk
- 2 = Buruk
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No	Substansi Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan dan WYK/AVL menarik					✓
2	Kontent/isi materi memiliki nilai edukatif					✓
3	Kemudahan dalam mencari jawaban pada tampilan					✓
4	Isi yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah					✓
5	Substansi materi yang disajikan menarik					✓

8	Font dan gambar yang digunakan menarik					✓
9	WYK/AVL menarik dan dapat meningkatkan daya tarik dalam mempelajari soal tes					✓
10	Evaluasi pembelajaran menarik menarik dan menyenangkan bila menggunakan WYK/AVL					✓
11	Substansi materi yang disajikan menarik menarik dan dapat meningkatkan daya tarik dalam mempelajari					✓

Revisi dan Saran

Sangat Baik

Lampiran 21 Produk Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall*

Quiz
EVALUASI MATERI BAGIAN TUBUH
TUMBUHAN | PGSD UNPAK | Dosen Pembimbing:
Dr. Irvan Permana, M.Pd. dan Dita Destlana, M.Pd.

START

A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.

19:52 ✓ 0

Mia, Banu, Aga, Ian, dan Dara melakukan percobaan seperti gambar di bawah. Mereka menggunakan tanaman seledri. Percobaan tersebut membuktikan...



A B
batang sebagai alat transportasi daun sebagai tempat fotosintesis
C D
batang sebagai penyangga daun sebagai tempat pertukaran gas

1 of 20

19:38 ✓ 0

Alat perkembangbiakan betina pada tanaman disebut....

A putik
B benang sari
C kelopak
D mahkota

2 of 20

19:28 ✓ 0

Singa mendapatkan makanannya dengan cara berburu di hutan. Biasanya singa akan memangsa rusa dan kijang. Sedangkan tanaman mangga mendapatkan makanannya dengan cara....

A memangsa tanaman lain
B memasak makanannya sendiri
C menyerap makanan dari tumbuhan lain
D berpindah ke arah sumber makanan

3 of 20

19:12 ✓ 0

Tanaman memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Salah satunya untuk bahan penyedap makanan seperti....

A getah karet
B buah jambu
C biji kedelai
D batang serai

4 of 20

19:04 ✓ 0

Adit akan memberikan air pada tanaman yang mulai mengering. Dia memberikan air melalui tanah dengan tujuan....

A mempercepat batang mengantarkan air

B mempermudah akar menyerap air

C memperlambat penguapan di daun

D mempercepat laju air ke buah

◀ 5 of 20 ▶ 🔊 📄

18:53 ✓ 0

Tanaman pada gambar di bawah dapat diolah menjadi sayur-sayuran. Salah satu ciri-cirinya, yaitu...



A batang beruas-ruas

B batang berongga dan lunak

C batangnya keras dan kuat

D batangnya berkayu

◀ 6 of 20 ▶ 🔊 📄

18:42 ✓ 0

Alasan penggunaan pohon jati sebagai bahan bangunan, yaitu karena....

A sistem perakaran yang kuat

B ranting yang banyak

C batang yang kokoh

D tidak memiliki bunga

◀ 7 of 20 ▶ 🔊 📄

18:31 ✓ 0

Aku adalah bagian tubuh tumbuhan. Aku berperan sebagai tempat membuat makanan. Makanan ini dibutuhkan tanaman untuk tumbuh. Aku adalah....

A daun B akar C bunga D buah

8 of 20

18:23 ✓ 0

Batang yang memiliki tekstur tidak keras, berair, lunak, dan mudah dipotong adalah batang....

A keras B basah C rumput D kering

9 of 20

18:15 ✓ 0

Singkong merupakan salah satu tanaman yang melakukan fotosintesis. Terdapat bagian yang menonjol pada singkong, yaitu umbinya. Umbi tersebut terbentuk dari....

A unsur hara yang berasal dari tanah B makanan yang diperoleh dari tanaman lain C hasil fotosintesis tanaman inang D kelebihan makanan dari fotosintesis

10 of 20

18:08 ✓ 0

Bagian dari bunga yang berguna untuk tempat penyerbukan, yaitu....

A benang sari
B kepala putik
C bakal biji
D mahkota bunga

◀ 11 of 20 ▶ 🔊 📄

18:00 ✓ 0

Pemanfaatan tumbuhan secara berlebihan tanpa diimbangi dengan pelestarian akan mengancam keberadaan tumbuhan. Peristiwa yang akan terjadi apabila tanaman punah di bumi, yaitu....

A tidak ada sumber makanan dan oksigen
B tidak ada penghasil karbondioksida
C sebagai hewan akan ikut mati
D melimpahnya sumber air bersih

◀ 12 of 20 ▶ 🔊 📄

17:51 ✓ 0

Tanaman berikut yang memiliki bunga tidak sempurna, yaitu....

A tanaman stroberi
B tanaman anggrek
C tanaman jagung
D tanaman bunga sepatu

◀ 13 of 20 ▶ 🔊 📄

17:43 ✓ 0

Berikut ini yang bukan merupakan fungsi akar tanaman adalah....

A pelindung tumbuhan

B tempat menyimpan cadangan makanan

C menyerap air dan garam mineral dalam tanah

D menegakkan berdiri nya batang

◀ 14 of 20 ▶ 🔊 📄

17:35 ✓ 0

Pada saat hujan badai, angin bertiup sangat kencang. Beberapa pohon tampak tumbang, sedangkan yang lainnya tidak. Pohon yang masih berdiri kokoh memiliki bagian.... yang kuat

A batang

B akar dan daun

C akar dan bunga

D batang dan akar

◀ 15 of 20 ▶ 🔊 📄

17:27 ✓ 0

Tumbuhan yang berkembangbiak dengan tunas adalah....

A bawang merah

B pisang

C jahe

D kentang

◀ 16 of 20 ▶ 🔊 📄

17:19 ✓ 0

Tanaman pinus tampak di sepanjang perjalanan menuju pegunungan. Tanaman tersebut dulunya berukuran kecil. Namun, sekarang sudah tinggi menjulang. Hal ini disebabkan karena....

A pertumbuhan pada batang, akar, dan daun

B melindungi dirinya dengan daun

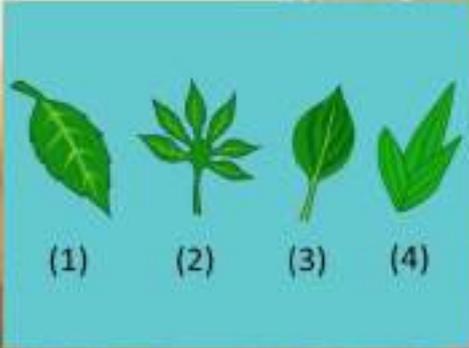
C memperkembangkan pada batang dan akar

D perkembangan pada akar, daun, dan batang

◀ 17 of 20 ▶

17:11 ✓ 0

Tulang daun yang berbentuk menjari dan melengkung berturut-turut ditunjukkan oleh nomor....



A 1 dan 3

B 1 dan 4

C 2 dan 3

D 2 dan 4

◀ 18 of 20 ▶

17:03 ✓ 0

Tumbuhan monokotil seperti rumput biasanya memiliki akar....

A serabut

B tunggal

C tunggang

D gantung

◀ 19 of 20 ▶

16:56 ✓ 0

Pada gambar bagian tumbuhan yang ditunjukkan oleh tanda panah, yaitu....



A akar B daun
C batang D buah

◀ 20 of 20 ▶ 🔊 🔍

GAME COMPLETE

Score Time
15/20 4:00

Leaderboard
Show answers
Start again

Leaderboard ✓ 15

1 st	oddy	15	4:00s
2 nd			
3 rd			
4 th			
5 th			

Back 🔊 🔍

Lampiran 22 Dokumentasi



Lampiran 23 Hasil Perhitungan Angket Respon Peserta Didik

No.	Nama	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase
1	Adrian	41	50	82%
2	Andrean	45	50	90%
3	Cecilia	47	50	94%
4	Clara	46	50	92%
5	Daffa	47	50	94%
6	Delisha	45	50	90%
7	Dzakiyya	50	50	100%
8	Fandy	48	50	96%
9	Imam	48	50	96%
10	Jagat	48	50	96%
11	Kaisar	45	50	90%
12	Mareska	44	50	88%
13	Dzaky	45	50	90%
14	Fajri	47	50	94%
15	Fikri	46	50	92%
16	Mulkan	46	50	92%
17	Nabila R	44	50	88%
18	Nabila S	47	50	94%
19	Naila	45	50	90%
20	Nursyifa	47	50	94%
21	Quinnara	43	50	86%
22	Radinka	41	50	82%
23	Rafa	45	50	90%
24	Ramah	50	50	100%
25	Rimba	46	50	92%
26	Tistan	42	50	84%
27	Yumna	50	50	100%
28	Azdan	42	50	84%
Rata-rata		45,7	50	91,4%

Lampiran 24 Modul Ajar



**MODUL AJAR KURikulum MERDEKA 2024
IPAS SEI KELAS 4**

INFORMASI UMUM	
1. IDENTITAS UMUM	
Tahun	2024/2025
Waktu	200 menit
Teknik/Instrumen	200 menit
Aspek/Nilai	200
Media/Alat	200
Tempat	200
Topik	200
Materi Pokok	200
2. TUJUAN PEMBELAJARAN	
2.1. Mengetahui dan memahami konsep-konsep dasar matematika.	
2.2. Menerapkan konsep-konsep dasar matematika dalam kehidupan sehari-hari.	
2.3. Menalar dan mengkomunikasikan.	
2.4. Menalar dan mengkomunikasikan.	
3. MATERI PEMBELAJARAN	
3.1. Bilangan bulat.	
3.2. Pecahan.	
3.3. Desimal.	
3.4. Bilangan bulat.	
4. METODE PEMBELAJARAN	
4.1. Metode ceramah.	
4.2. Metode tanya-jawab.	
4.3. Metode diskusi.	
4.4. Metode penemuan terbimbing.	
4.5. Metode penemuan terbimbing.	
4.6. Metode penemuan terbimbing.	
4.7. Metode penemuan terbimbing.	
4.8. Metode penemuan terbimbing.	
4.9. Metode penemuan terbimbing.	
4.10. Metode penemuan terbimbing.	
4.11. Metode penemuan terbimbing.	
4.12. Metode penemuan terbimbing.	
4.13. Metode penemuan terbimbing.	
4.14. Metode penemuan terbimbing.	
4.15. Metode penemuan terbimbing.	
4.16. Metode penemuan terbimbing.	
4.17. Metode penemuan terbimbing.	
4.18. Metode penemuan terbimbing.	
4.19. Metode penemuan terbimbing.	
4.20. Metode penemuan terbimbing.	
4.21. Metode penemuan terbimbing.	
4.22. Metode penemuan terbimbing.	
4.23. Metode penemuan terbimbing.	
4.24. Metode penemuan terbimbing.	
4.25. Metode penemuan terbimbing.	
4.26. Metode penemuan terbimbing.	
4.27. Metode penemuan terbimbing.	
4.28. Metode penemuan terbimbing.	
4.29. Metode penemuan terbimbing.	
4.30. Metode penemuan terbimbing.	
4.31. Metode penemuan terbimbing.	
4.32. Metode penemuan terbimbing.	
4.33. Metode penemuan terbimbing.	
4.34. Metode penemuan terbimbing.	
4.35. Metode penemuan terbimbing.	
4.36. Metode penemuan terbimbing.	
4.37. Metode penemuan terbimbing.	
4.38. Metode penemuan terbimbing.	
4.39. Metode penemuan terbimbing.	
4.40. Metode penemuan terbimbing.	
4.41. Metode penemuan terbimbing.	
4.42. Metode penemuan terbimbing.	
4.43. Metode penemuan terbimbing.	
4.44. Metode penemuan terbimbing.	
4.45. Metode penemuan terbimbing.	
4.46. Metode penemuan terbimbing.	
4.47. Metode penemuan terbimbing.	
4.48. Metode penemuan terbimbing.	
4.49. Metode penemuan terbimbing.	
4.50. Metode penemuan terbimbing.	
4.51. Metode penemuan terbimbing.	
4.52. Metode penemuan terbimbing.	
4.53. Metode penemuan terbimbing.	
4.54. Metode penemuan terbimbing.	
4.55. Metode penemuan terbimbing.	
4.56. Metode penemuan terbimbing.	
4.57. Metode penemuan terbimbing.	
4.58. Metode penemuan terbimbing.	
4.59. Metode penemuan terbimbing.	
4.60. Metode penemuan terbimbing.	
4.61. Metode penemuan terbimbing.	
4.62. Metode penemuan terbimbing.	
4.63. Metode penemuan terbimbing.	
4.64. Metode penemuan terbimbing.	
4.65. Metode penemuan terbimbing.	
4.66. Metode penemuan terbimbing.	
4.67. Metode penemuan terbimbing.	
4.68. Metode penemuan terbimbing.	
4.69. Metode penemuan terbimbing.	
4.70. Metode penemuan terbimbing.	
4.71. Metode penemuan terbimbing.	
4.72. Metode penemuan terbimbing.	
4.73. Metode penemuan terbimbing.	
4.74. Metode penemuan terbimbing.	
4.75. Metode penemuan terbimbing.	
4.76. Metode penemuan terbimbing.	
4.77. Metode penemuan terbimbing.	
4.78. Metode penemuan terbimbing.	
4.79. Metode penemuan terbimbing.	
4.80. Metode penemuan terbimbing.	
4.81. Metode penemuan terbimbing.	
4.82. Metode penemuan terbimbing.	
4.83. Metode penemuan terbimbing.	
4.84. Metode penemuan terbimbing.	
4.85. Metode penemuan terbimbing.	
4.86. Metode penemuan terbimbing.	
4.87. Metode penemuan terbimbing.	
4.88. Metode penemuan terbimbing.	
4.89. Metode penemuan terbimbing.	
4.90. Metode penemuan terbimbing.	
4.91. Metode penemuan terbimbing.	
4.92. Metode penemuan terbimbing.	
4.93. Metode penemuan terbimbing.	
4.94. Metode penemuan terbimbing.	
4.95. Metode penemuan terbimbing.	
4.96. Metode penemuan terbimbing.	
4.97. Metode penemuan terbimbing.	
4.98. Metode penemuan terbimbing.	
4.99. Metode penemuan terbimbing.	
4.100. Metode penemuan terbimbing.	

4. Tujuan Pembelajaran (TP) 1:

- Puasa akan konsep-konsep dasar matematika.
- Puasa akan memahami konsep-konsep dasar matematika.
- Puasa akan memahami konsep-konsep dasar matematika.

5. MATERI PEMBELAJARAN

5.1. Bilangan Bulat

5.2. Pecahan

5.3. Desimal

5.4. Bilangan Bulat

5.5. Pecahan

5.6. Desimal

5.7. Bilangan Bulat

5.8. Pecahan

5.9. Desimal

5.10. Bilangan Bulat

5.11. Pecahan

5.12. Desimal

5.13. Bilangan Bulat

5.14. Pecahan

5.15. Desimal

5.16. Bilangan Bulat

5.17. Pecahan

5.18. Desimal

5.19. Bilangan Bulat

5.20. Pecahan

5.21. Desimal

5.22. Bilangan Bulat

5.23. Pecahan

5.24. Desimal

5.25. Bilangan Bulat

5.26. Pecahan

5.27. Desimal

5.28. Bilangan Bulat

5.29. Pecahan

5.30. Desimal

5.31. Bilangan Bulat

5.32. Pecahan

5.33. Desimal

5.34. Bilangan Bulat

5.35. Pecahan

5.36. Desimal

5.37. Bilangan Bulat

5.38. Pecahan

5.39. Desimal

5.40. Bilangan Bulat

5.41. Pecahan

5.42. Desimal

5.43. Bilangan Bulat

5.44. Pecahan

5.45. Desimal

5.46. Bilangan Bulat

5.47. Pecahan

5.48. Desimal

5.49. Bilangan Bulat

5.50. Pecahan

5.51. Desimal

5.52. Bilangan Bulat

5.53. Pecahan

5.54. Desimal

5.55. Bilangan Bulat

5.56. Pecahan

5.57. Desimal

5.58. Bilangan Bulat

5.59. Pecahan

5.60. Desimal

5.61. Bilangan Bulat

5.62. Pecahan

5.63. Desimal

5.64. Bilangan Bulat

5.65. Pecahan

5.66. Desimal

5.67. Bilangan Bulat

5.68. Pecahan

5.69. Desimal

5.70. Bilangan Bulat

5.71. Pecahan

5.72. Desimal

5.73. Bilangan Bulat

5.74. Pecahan

5.75. Desimal

5.76. Bilangan Bulat

5.77. Pecahan

5.78. Desimal

5.79. Bilangan Bulat

5.80. Pecahan

5.81. Desimal

5.82. Bilangan Bulat

5.83. Pecahan

5.84. Desimal

5.85. Bilangan Bulat

5.86. Pecahan

5.87. Desimal

5.88. Bilangan Bulat

5.89. Pecahan

5.90. Desimal

5.91. Bilangan Bulat

5.92. Pecahan

5.93. Desimal

5.94. Bilangan Bulat

5.95. Pecahan

5.96. Desimal

5.97. Bilangan Bulat

5.98. Pecahan

5.99. Desimal

5.100. Bilangan Bulat

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

1. KEGIATAN BELAJAR & PENYERTAAN

Topik 4: Bagian Tubuh Tumbuhan

Rubrik Bahan Baca
 Paka mempunyai bagian tubuh tumbuhan itu dibagi ke dalam 3 bagian
 1. untuk pertumbuhan batang
 2. melindungi akar dari serangan
 3. alat fotosintesis daun.

Tumbuhan memiliki jaringan meristem akar, batang, dan daun. Jaringan meristem memiliki fungsi, yaitu, dan dapat. Menurut Garbong dalam buku Molekuler Tumbuhan (2014), tumbuhan itu dicirikan oleh struktur berikut ini: akar, batang, dan daun.

Pengertian bagian akar pada tumbuhan meliputi
 1. akar tunggang, yaitu akar yang tumbuh dari batang, tumbuh ke dalam tanah. Biasanya hanya satu akar yang tumbuh ke dalam tanah. Biasanya memiliki akar tunggal. Contoh: jagung, jambu, dan ubi.
 2. akar serabut, yaitu akar yang tumbuh dari pangkal batang. Akan terbagi menjadi akar tunggang yang tidak berkembang. Biasanya memiliki akar tumbuhan merambat. Contoh: padi, jagung, dan rumput.

Bagian dari akar yang berfungsi ke dalam 3 bagian meliputi
 1. batang akar: bagian yang akar dan akar lainnya sebagai akar untuk akar. Biasanya memiliki akar pada bagian akar, batang, dan daun.
 2. batang akar: bagian yang akar dan akar lainnya sebagai akar untuk akar. Biasanya memiliki akar pada bagian akar, batang, dan daun.
 3. batang akar: bagian yang akar dan akar lainnya sebagai akar untuk akar. Biasanya memiliki akar pada bagian akar, batang, dan daun.

Dari buku juga ditunjukkan beberapa jenis akar tumbuhan. Untuk dapat lebih lanjut mengenai akar, yaitu mempelajari di saat belajar ke akar dan mempelajari bagian dari akar ke bagian. Setiap akar pada akar memiliki, tetapi akar juga memiliki akar memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda-beda yang sangat penting.



Pada topik ini peserta didik akan mempelajari bagian-bagian tumbuhan secara langsung. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah melakukan observasi atau melihat langsung tumbuhan. Peserta didik diminta untuk mengamati dan mencatat bagian-bagian tumbuhan. Setelah itu, peserta didik diminta untuk menggambar dan mewarnai bagian-bagian tumbuhan yang telah diamati. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bagian-bagian tumbuhan dan meningkatkan keterampilan menggambar dan mewarnai.

Rubrik Bahan Peserta Didik



Sebelum memulai yang merupakan bagian dari buku, tentukan dulu masalah-masalah yang berkaitan. Setiap materi buku memiliki bagian-bagian yang berbeda-beda yang berkaitan dengan materi tersebut. Sebelum memulai yang merupakan bagian dari buku, tentukan dulu masalah-masalah yang berkaitan. Setiap materi buku memiliki bagian-bagian yang berbeda-beda yang berkaitan dengan materi tersebut.

1. KEGIATAN BELAJAR & PENYERTAAN

Rubrik Bahan Peserta Didik

Pada topik ini peserta didik akan mempelajari bagian-bagian tumbuhan secara langsung. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah melakukan observasi atau melihat langsung tumbuhan. Peserta didik diminta untuk mengamati dan mencatat bagian-bagian tumbuhan. Setelah itu, peserta didik diminta untuk menggambar dan mewarnai bagian-bagian tumbuhan yang telah diamati. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bagian-bagian tumbuhan dan meningkatkan keterampilan menggambar dan mewarnai.

Rubrik Bahan Peserta Didik

- <https://www.kemendiknas.go.id/>. Diunduh pada 11 Oktober 2024.

Mengunduh
dari buku 4

Agus, 24 Juli 2024
Makassar

Yenny Juliana

Desa Thana Jumbuh
0811-07112011



Merdeka Mengajar **Kampus Merdeka**

CAPAIAN PEMBELAJARAN IPAS

FASE B / KELAS 4 SDS KARTIKA XI-8 TAHUN AJARAN 2024-2025

© 2024 Merdeka Belajar - Kampus Merdeka

**CAPAIAN PEMBELAJARAN UJI PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
FASE B / KELAS IV SD**

Morfologi Sekolah : SD Kartika XI-8
Mata Pelajaran : IPAS
Fase / Kelas : IV / 4
Tahun Pelajaran : 2024/2025

Pada Fasa II peserta didik mengidentifikasi kebutuhan proses pembelajaran yang lebih baik diidentifikasi untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan peserta didik tentang materi yang sedang dipelajari dipadukan dengan pengetahuan lingkungan yang didapat dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga peserta didik menggunakan diri nya sendiri, melakukan investigasi atau penyelidikan atau penelitian, mengobservasi, mendiskusikan, membuat karya, mengkomunikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses belajar yang sudah dilakukannya.

KETERANGAN	UJIAN PENGETAHUAN
<p>Pengetahuan (PG) pengetahuan umum</p>	<p>Peserta didik menguraikan hubungan antara bentuk bumi yang terjadi akibat bentuk muka bumi (geografi). Peserta didik dapat mendeskripsikan menggunakan konsep atau alat bantu pengukuran tentang ukuran (luas) bumi dan kelipatan. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pemahaman bentuk bumi atau di lingkungan sekitarnya dan melakukan dengan upaya pemecahan masalah.</p> <p>Peserta didik mengidentifikasi bentuk permukaan bumi dan dapat menjelaskan bentuk yang ada di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mengidentifikasi materi dan materi yang ada menggunakan proses penelitian (cara-cara) yang dilakukan oleh ilmuwan (bentuk yang ada, baik yang nyata). Peserta didik mendeskripsikan bentuk permukaan bumi dan lingkungan sekitarnya, mengkomunikasikan sebagai guru yang ada di lingkungan sekitarnya, baik di kelas dan di luar kelas. Peserta didik menggunakan kegiatan atau di lain tempat dengan upaya sebagai komunikasi di.</p> <p>Di akhir tahun ini, peserta didik mendiskusikan konsep, proses dan tingkah laku sebagai warga negara yang bertanggung jawab sebagai individu yang aktif di sekitar mereka sebagai warga negara. Peserta didik mengidentifikasi ragam budaya dan dan kebudayaannya dengan proses masyarakat.</p> <p>Peserta didik mampu menjelaskan bentuk kebudayaan dan proses sosial sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Peserta didik mendeskripsikan konsep-konsep seperti, keragaman budaya, nasionalisme</p>

KETERANGAN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
	<p>dan upaya pemecahan masalah.</p> <p>Peserta didik menguraikan hubungan antara bentuk bumi, keragaman budaya, nasionalisme, sikapnya (baik) baik (sikap nasionalisme) di sekitar mereka (sikapnya) baik (sikapnya) dengan bentuk kebudayaan yang ada. Peserta didik mampu mengidentifikasi tentang kebudayaan dan lingkungan, menguraikan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat (budaya) lingkungan yang digunakan untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan mempromosikan nilai-nilai yang ada.</p>
<p>Keterampilan Peserta</p>	<ol style="list-style-type: none"> Mengenal Di akhir tahun ini, peserta didik menguraikan fenomena dan peristiwa sosial di lingkungan dengan menggunakan pengetahuan dan dapat mendeskripsikan pengalamannya. Mengidentifikasi dan memprediksi Dengan menggunakan pengetahuan, peserta didik mengidentifikasi peristiwa yang dapat diidentifikasi secara kritis dan mendeskripsikan bentuk-bentuk pengetahuan yang diidentifikasi sebelumnya. Mendiskusikan dan melakukan penyelidikan Dengan penemuan, peserta didik mendeskripsikan dan melakukan penyelidikan (penelitian) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan menggunakan komunikasi. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukur untuk mendeskripsikan data yang didapat. Menguraikan, mengkomunikasikan dan dan internal Menggunakan alat dan bahan untuk melakukan dan melakukan data dan mengidentifikasi data. Peserta didik mendeskripsikan materi hasil pengamatan dengan mendeskripsikan dan memvisualisasikan yang berkaitan dengan bentuk. Mengkomunikasikan dan refleksi Menggunakan berbagai media pembelajaran dengan tool yang ada. Menggunakan komunikasi dan keterampilan proses pembelajaran. Mengkomunikasikan hasil Mengkomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tulisan (baik lisan dan tulisan).

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN KIRKULUM MERDEKA BELAJAR

Mentor Sekolah	: SDI Kartika XI-8
Mata Pelajaran	: IPS
Fase / Kelas	: 3 / 4
Tahun Pelajaran	: 2023 / 2024

Pada Fase 2 peserta didik mengidentifikasi kecerdasan dalam penyelesaian-problema yang baru saja diperoleh serta memverifikasi bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sains berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik terlibat dalam kegiatan yang saling dipelajari dipaparkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengobservasi ide atau masalah, melakukan investigasi atau penyidikan atau percobaan, menganalisisnya, menyimpulkan, memfalsifikasi, mengkonfirmasi dan melakukan tindak lanjut dari proses ilmiah yang sudah dilakukannya.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran
Penalaran IPAS	Peserta didik mengobservasi lingkungan sekitar, bentuk serta fungsi bagian tubuh tumbuhan. Peserta didik dapat memahami struktur, menganalisis bagian apa dan fungsi apa dalam suatu objek tumbuhan tidak hidup. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan penerapan sains dan daya alam di lingkungan sekitarnya dan akhirnya dengan upaya penerapan sains untuk hidup.	Mengidentifikasi bagian tumbuhan. Mendeskripsikan fungsi dari bagian tumbuhan. Mendeskripsikan prosesnya dari mengapa penerapan sains ini bagi makhluk hidup. Membuat sketsa menggunakan bagian apa saja bisa solution untuk objek hidup tumbuhan.	1. Mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada tumbuhan. 2. Mengidentifikasi masalah dan upaya penerapan yang berkaitan dengan masalah daya alam dan makhluk hidup di lingkungannya. 3. Menjelaskan dan mendeskripsikan penerapan sains ini bagi makhluk hidup.

 Dipindai dengan CamScanner

Keterampilan IPAS	<ol style="list-style-type: none"> Mengenal. Diakhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa sains sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat memverifikasi hasilnya. Mengobservasi dan mengidentifikasi dengan menggunakan panca indera, peserta didik mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi sebelumnya. Menganalisis dan melakukan penyelidikan. Dengan demikian, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab permasalahan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan menggunakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengamatan untuk mendapatkan data yang akurat. Mempresentasikan, menganalisis dan dan inferensi. Mengorganisir dan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatan dengan partner dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah. Mengvalidasi dan refleksi. Mengvalidasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menjabarkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. Mengomunikasikan hasil. Mengomunikasikan hasil penyelidikan sains lain dan terdapat dalam kehidupan sehari-hari.
----------------------	---

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 25 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Dewi Hanum Arifah Wiraserti, lahir di Serang Banten, 28 Januari 2002. Beragama islam, anak ke dua dari dua bersaudara pasangan Bapak Kastari dan Ibu Muktipah. Bertempat tinggal di Jl. Anantta 03A RT02/RW05 No.05 Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor. Pendidikan formal yang ditempuh Sekolah Dasar Swasta Kartika XI-8 tahun 2008-2014, Sekolah Menengah Pertama PGRI 1 Cibinong tahun 2014-2017, Sekolah Menengah Atas PLUS PGRI Cibinong tahun 2017-2020, kemudian 2020 melanjutkan Pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.