

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *WORDWALL GAME SHOW QUIZ* PADA
MATERI BAGAIMANA BENTUK INDONESIAKU**

Pendekatan Penelitian *Research and Development*
Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Cipaku Perumda
Kota Bogor Tahun Pelajaran 2023/2024

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Anita Nur Asysyifa

037120070

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN WORDWALL GAME SHOW QUIZ PADA MATERI BAGAIMANA BENTUK INDONESIA

Pendekatan Penelitian *Research and Development*
Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Cipaku Perumda
Kota Bogor Tahun Pelajaran 2023/2024

Anita Nur Asysyifa (037120070)

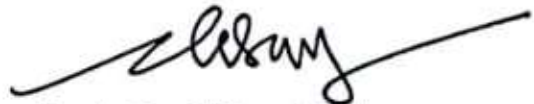
Menyetujui:

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Yuli Mulyawati, M.Pd.
NIK 1.0212009578



Dendy Saeful Zen, M.Pd.
NIK 1.0410012510

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

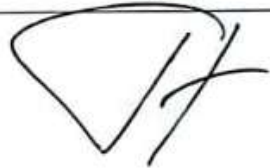
**BUKTI PENGESAHAN
TELAH SIDANG DAN DINYATAKAN LULUS**

Pada hari Rabu Tanggal 10 Juli 2024

Nama : Anita Nur Asysyifa

NPM : 037120070

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Tatang Muhajang, M.Ag.	
2	Dendy Saeful Zen., M.Pd.	
3	Rini Sri Indriani, M.Pd.	

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0410012510

ABSTRAK

Anita Nur Asysyifa (037120070) Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *wordwall game show quiz* pada materi bagaimana bentuk indonesiaku. Alat evaluasi yang digunakan pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku pada peserta didik kelas V masih kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mencari tahu kelayakan evaluasi menggunakan website *wordwall* bagaimana bentuk Indonesiaku. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan metode *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Penelitian ini melibatkan tiga dosen Universitas Pakuan sebagai ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta satu orang guru SDN Cipaku Perumda sebagai ahli materi bagaimana bentuk Indonesiaku. Ahli materi memberikan skor validasi sebesar 96% termasuk kategori sangat layak, ahli media memberikan skor sebesar 84% termasuk kategori layak, dan ahli bahasa mendapatkan skor sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hasil dari pretest dihasilkan sebesar 62% dan hasil posttest sebesar 80,5 dengan kategori layak dari kedua test yang dilakukan mendapatkan N-gain sebesar 0,54 dan dapat membantu peserta didik aktif dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan website *wordwall* layak digunakan oleh guru dan peserta didik kelas V.

Kata Kunci: Pengembangan, Evaluasi, *wordwall*.

ABSTRACT

Anita Nur Asysyifa (037120070) Development of learning evaluation using the wordwall game show quiz on the material of how Indonesiaku looks like. The evaluation tools used in the material on how Indonesiaku looks like for class V students are still less interesting. This research aims to develop and find out the feasibility of evaluating using the wordwall website, what is the form of Indonesiaku. This research is Research and Development (R&D) research using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) method. This research involved three lecturers at Pakuan University as material experts, media experts and language experts, as well as one teacher at SDN Cipaku Perumda as a material expert on how Indonesiaku looks like. Material experts gave a validation score of 96%, including the very appropriate category, media experts gave a score of 84%, including the appropriate category, and language experts received a score of 100%, including the very appropriate category. The results of the pretest were 62% and the posttest results were 80.5 with the appropriate category from the two tests carried out getting an N-gain of 0.54 and can help students actively carry out learning evaluations. It can be concluded that the development of learning evaluation using the wordwall website is suitable for use by teachers and class V students.

Keywords: Development, Evaluation, wordwall.

KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas Rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Wordwall Game Show Quiz* Pada Materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku”.

Adapun tujuan dari penelitian 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 Bogor.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, karena itu dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya, penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. 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. Yuli Mulyawati, S.H., M.Pd, selaku pembimbing utama dan dosen wali yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Dendy Saeful Zen M.F, M.Pd, selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
7. Orang tua tercinta ayahanda Hadi Sunarto dan Ibunda Mariyam yang senantiasa memberikan dukungan, nasihat, dan doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2020 khususnya PGSD kelas C.
9. Teman-teman perkuliahan Maisya, Adelia, Andrea, Yuniar, Tigia, Dwi, Amidah dan Marisa.
10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah mendukung penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik dari banyak pihak untuk kesempurnaan penelitian ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, Juni 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
BUKTI PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIK	7
A. Deskripsi Teori	7
B. Kerangka Berpikir	25
C. Penelitian Relevan	27
D. Pendekatan Penelitian	28
E. Produk Yang Akan Dihasilkan	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
A. Prosedur Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Subyek Penelitian.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	38
E. Teknik Analisis data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Pengembangan.....	47
B. Pembahasan.....	81

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	88
A. Simpulan.....	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual.....	26
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Jusuf & Istiyowati, 2020)	32
Gambar 4.1 Diagram Presentase	76
Gambar 4.2 Diagram N-Gain	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard Evaluasi Pembelajaran Wordwall Yang Akan Dikembangkan.....	33
Tabel 3.2 Nama-Nama Validator.....	35
Tabel 3.3 Rencana Jadwal Penelitian	37
Tabel 3.4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	40
Tabel 3.5 Lembar Wawancara Guru	41
Tabel 3.6 Lembar Respon Guru.....	41
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Media	43
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Bahasa	43
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Materi	43
Tabel 3.10 Pedoman skor angket validasi ahli	45
Tabel 3.11 Pembagian Skor N-Gain	45
Tabel 3.12 Tabel Skor Angket respon Guru dan Peserta Didik	46
Tabel 4.1 Langkah-Langkah Pembuatan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Wordwall	51
Tabel 4.2 Revisi Sebelum dan Sesudah Ahli Materi Oleh Dosen	55
Tabel 4.3 Hasil Validasi Tahap Pertama Ahli Materi Oleh Dosen.....	57
Tabel 4.4 Hasil Validasi Tahap Kedua Ahli Materi Oleh Dosen.....	58
Tabel 4.5 Revisi Sebelum dan Sesudah Ahli Materi Oleh Guru	60
Tabel 4.6 Hasil Validasi Tahap Pertama Ahli Materi Oleh Guru	62
Tabel 4.7 Hasil Validasi Tahap Kedua Ahli Materi Oleh Guru	63
Tabel 4.8 Revisi Sebelum dan Sesudah Ahli Media.....	65
Tabel 4.9 Hasil Validasi Tahap Pertama Ahli Media.....	67
Tabel 4.10 Hasil Validasi Tahap Kedua Ahli Media.....	68
Tabel 4.11 Revisi Sebelum dan Sesudah Ahli Bahasa	70
Tabel 4.12 Hasil Validasi Tahap Pertama Ahli Bahasa	72
Tabel 4.13 Hasil Validasi Tahap Kedua Ahli Bahasa	73
Tabel 4.14 Penilaian Rata-Rata Validitas.....	74
Tabel 4.15 Hasil Pretest dan Posttest.....	76
Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Guru pada Instrumen Evaluasi Menggunakan Website Wordwall.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan	95
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	96
Lampiran 3 Surat Balasan Izin Penelitian	97
Lampiran 4 Produk Evaluasi Wordwall.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Hasil Analisis Kebutuhan (Lembar Observasi)	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Lembar Wawancara oleh Guru Kelas VB.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Dosen.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Guru .	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi Dosen Tahap 1...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Materi Dosen Tahap 2...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Materi Guru Tahap 1.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Materi Guru Tahap 2.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 19 Angket Respon Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 20 Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik ... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 21 Angket Respon Guru..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian **Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi kini sudah berkembang dengan cepat, terlebih di era *society 5.0* ini dimana teknologi *Artificial Intelegant (AI)* atau kecerdasan buatan sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Hal ini memunculkan paradigma agar guru harus meningkatkan pengetahuan dan pengembangan di bidang teknologi. Terlebih pada abad 21 yang dimana guru di tuntut untuk lebih kreatif dan inovatif yang bertujuan meningkatkan keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, communication and innovation*) sehingga peserta didik bisa mengikuti perkembangan di abad ini. Salah satu cara meningkatkan kompetensi tersebut melalui perkembangan alat evaluasi pembelajaran yang dapat dikembangkan.

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya evaluasi pembelajaran dapat diketahui kekurangan dalam suatu proses pembelajaran. Selain itu evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik. Untuk mengukur dan menilai ketika proses pembelajaran serta mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum, guru memerlukan instrumen evaluasi pembelajaran yang baik. Evaluasi

pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria relevansi, kecukupan, kejelasan, kemudahan, dan keluwesan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V yang berjumlah 20 siswa pada bulan Maret di SDN Cipaku Perumda, mengatakan bahwa tingkat pencapaian tujuan pembelajaran belum optimal, karena ketika pembelajaran guru masih menggunakan alat evaluasi konvensional seperti menggunakan lembar kertas atau menggunakan LKS peserta didik. Alat evaluasi pembelajaran interaktif yang pernah digunakan hanya *quizizz* ketika pembelajaran daring atau masa pandemi *Covid-19* saja. Selebihnya ketika pembelajaran luring guru melakukan evaluasi menggunakan papan tulis atau mencatat dibuku yang menyebabkan evaluasi kurang interaktif, menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hasil analisis kurikulum terdapat kesulitan pada pembelajaran IPAS pada materi peta dan letak geografi di Indonesia karena membutuhkan gambar sebagai media agar dapat dipahami peserta didik.

Sementara berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan kurangnya pengembangan alat evaluasi tersebut membuat peserta didik merasa bosan, tidak serius saat mengerjakan soal evaluasi yang guru berikan dan peserta didik ada yang tidak mendengar arahan guru karena alat evaluasi yang masih kurang menarik. Selain itu penggunaan alat evaluasi belum didukung dengan adanya teknologi sehingga peserta didik masih belum tau tentang alat evaluasi

menggunakan website terbaru sebagai alat evaluasi yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran. Respon peserta didik yang tidak serius ketika melakukan evaluasi menyebabkan kesulitan guru untuk menilai suatu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan evaluasi interaktif belum sepenuhnya digunakan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung karena guru belum mengetahui website atau aplikasi evaluasi yang dapat digunakan seperti *wordwall*.

WordWall merupakan website yang dapat digunakan untuk mengembangkan kuis interaktif untuk diberikan kepada peserta didik. *Wordwall* menyediakan berbagai game edukasi sebagai alat bantu pembelajaran. Game edukasi yang tersedia di *WordWall* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mengembangkan keterampilan, dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Website pendukung ini bisa dijadikan bahan ajar interaktif karena terdapat fitur menarik didalamnya yang memiliki 16 permainan. Pembaruan dalam proses pembelajaran dapat memberikan peningkatan stimulus sehingga pemanfaatan bahan ajar yang inovatif mampu membuat peserta didik lebih aktif saat proses pembelajaran. Pembelajaran kelas V pembelajaran IPAS pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku yang cukup sulit untuk dipahami hanya dengan bentuk teks saja.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh, Furliana, Restian, Supradana (2023) “*Wordwall* Sebagai Media Evaluasi Asesmen Today Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD” . Penelitian serupa oleh Rosmana dan Iskandar (2023) “Penggunaan Media *Wordwall* sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler” dimana pengembangan evaluasi tersebut memberikan kemudahan pada guru karena dapat menampilkan alat evaluasi berbentuk digital dan mampu menampilkan *games* yang bisa ditambahkan gambar dan audio. Penelitian tersebut menunjukkan alat evaluasi menggunakan website *wordwall* dapat membantu guru dalam proses evaluasi. Hal ini disebabkan alat evaluasi menggunakan website *wordwall* yang dilengkapi dengan game menarik didalamnya mampu meningkatkan cara berpikir peserta didik terutama pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Wordwall Game Show Quiz* Pada Materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku di SDN Cipaku Perumda Kota Bogor Kelas V”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat disimpulkan akar permasalahannya, yaitu:

1. Dalam evaluasi pembelajaran masih menggunakan lembar soal tertulis dan Lembar Kerja Siswa.
2. Peserta didik membutuhkan evaluasi pembelajaran yang mudah digunakan dan menarik.
3. Penggunaan evaluasi menggunakan teknologi masih terbilang jarang sehingga peserta didik kurang antusias ketika melakukan evaluasi pembelajaran.
4. Peserta didik merasa jenuh dan bosan saat menggunakan evaluasi berbentuk cetak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka dapat dibuat rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan website *Wordwall* pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku?
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan alat evaluasi menggunakan website *Wordwall* pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengembangkan evaluasi menggunakan website *wordwall* pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku kelas V di SDN Cipaku Perumda Bogor Selatan Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Menguji kelayakan alat evaluasi menggunakan website *Wordwall* pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku kelas V di SDN Cipaku Perumda Bogor Selatan Tahun Ajaran 2023/2024.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Bagi guru dapat membantu dalam proses evaluasi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidik dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik dapat mempermudah Ketika melakukan evaluasi dimanapun dan kapanpun.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah dapat meningkatkan sebagai sumber referensi untuk meningkatkan mutu pendidikan serta sarana prasarana yang mampu membantu peserta didik dan guru untuk meningkatkan prestasi peserta didik dan menambah referensi baru dalam pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. Evaluasi

a. Pengertian Evaluasi

Evaluasi yaitu salah satu sistem pendidikan yang penting untuk melihat keberhasilan suatu pembelajaran. Sesuai yang dipaparkan oleh Suardipa et al., (2020) evaluasi merupakan salah satu bagian yang penting dari sistem pendidikan dan pengajaran sesuai dalam berbagai bentuk dan waktu pengerjaan evaluasi. Sedangkan menurut Sriyanti, (2019, p. 1) Evaluasi adalah pemberian nilai terhadap kualitas sesuatu. Selain itu, evaluasi juga dapat dianggap sebagai proses memperoleh, merencanakan, dan memberikan informasi yang sangat penting untuk membuat pilihan alternatif.

Evaluasi menjadi salah satu komponen penting dalam menyelenggarakan pendidikan. Menurut Otaya et al., (2023) Evaluasi merupakan bagian dari sistem pendidikan dan harus dilakukan secara teratur dan terencana untuk mengukur keberhasilan dan pencapaian tujuan pendidikan. Menurut pendapat Soulisa et al., (2022, p. 20) Metode yang sangat penting untuk menilai progresivitas pembelajaran adalah evaluasi yang dilakukan oleh peserta didik.

Penilaian dapat dilakukan berupa game edukasi yang menyenangkan. Sejalan dengan Ulya, (2021) evaluasi dapat berupa tes dan non tes yang digunakan dalam pembelajaran, evaluasi dapat dikembangkan melalui game edukasi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sebagai pembelajaran yang menyenangkan.

b. Karakteristik Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri-ciri penting yang dikemukakan oleh Soulisa et al., (2022, p. 198) realibilitas yang berarti konsistensi merupakan salah satu karakteristik umum dari alat pengukuran dan penilaian pendidikan yang memperoleh skor konsisten dari satu pengukuran ke pengukuran berikutnya, karakteristik terpenting dari alat yang berkualitas tinggi adalah konsistensinya..

Menurut Haryanto, (2020, p. 107) mengatakan bahwa karakteristik evaluasi yaitu memiliki implikasi atau keterlibatan tidak langsung terhadap peserta didik yang dievaluasi, contohnya melakukan evaluasi yang tidak Nampak, selanjutnya evaluasi hanyalah sesuai dengan apa yang dilakukan oleh evaluator menggunakan metode tes dan non tes dan untuk tujuan tertentu.

Menurut pendapat Halwa & Arsyam, (2021) evaluasi memiliki lima ciri-ciri, yaitu:

- 1) Penilaian dilakukan dengan tidak langsung untuk mengukur kecerdasan peserta didik
- 2) Evaluasi bersifat relative atau berubah-ubah dari waktu ke waktu
- 3) Bersifat kuantitatif untuk mengetahui hasil pengukurannya.
- 4) Dalam evaluasi sering terjadi kesalahan seperti alat ukur, pengukur guru, dan situasi dimana penilaian berlangsung.
- 5) Menggunakan satuan unit-unit.

Sedangkan menurut pendapat Raharjo et al., (2022, p. 7-8) evaluasi memiliki lima ciri-ciri, yaitu:

- 1) Evaluasi harus teruji kebenarannya atau bisa disebut valid.
- 2) Reliabel, menunjukkan hasil yang sama dalam beberapa percobaan. Evaluasi menunjukkan hasil yang sama pada berbagai waktu.
- 3) Relevan, artinya alat ukur penilaian yang harus didasarkan pada persetujuan umum tentang sistem pendidikan.
- 4) Representative, alat evaluasi yang digunakan harus memenuhi seluruh materi yang sudah disampaikan.
- 5) Praktis, memiliki arti mudah digunakan, dan bertujuan untuk membuat guru lebih mudah memahami kemampuan diri

sendiri, peserta didik, dan sistem pembelajaran yang digunakan.

Evaluasi dapat dilakukan didalam atau di luar ruangan Ketika proses penilaian berlangsung. Sejalan dengan pendapat Supriyadi, (2022, p. 10) Evaluasi dapat dilakukan di dalam atau di luar ruangan. Metode penelitian laboratorium biasanya digunakan untuk melakukan evaluasi, dan sampel akan digunakan sebagai kelompok percobaan. Namun, metode penelitian lapangan akan menikmati kebebasan dari lingkungan sekitar.

c. Fungsi Evaluasi

Fungsi evaluasi dapat membantu peserta didik mengetahui sejauh mana kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dari suatu materi pembelajaran. Sejalan dengan Magdalena, (2022, p. 27) fungsi evaluasi untuk mengetahui apakah peserta didik menyadari bahwa kegiatan telah memenuhi tujuan pembelajaran dan apakah peserta didik sudah cukup mampu untuk berpartisipasi dalam masyarakat.

Fungsi evaluasi untuk mengukur dan menilai keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Damanik et al., (2020) Evaluasi berfungsi sebagai cara untuk mengukur dan menilai keberhasilan pembelajaran. Mereka juga menilai tingkat pencapaian siswa dalam kemampuan mereka.

sejalan dengan Ikhwan & Ali, (2021) Salah satu tindakan penting yang dilakukan adalah mengevaluasi pembelajaran, yang digunakan untuk menentukan seberapa jauh peserta didik mencapai kompetensi mereka.

Sedangkan menurut pendapat Febriana, (2021, p. 11-12) fungsi evaluasi dibagi menjadi empat, yaitu:

- 1) Untuk mengetahui seberapa berkembang peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dalam waktu tertentu.
- 2) Untuk mengetahui seberapa efektif program pengajaran.
- 3) Untuk tujuan keperluan Bimbingan dan Konseling (BK).
- 4) Untuk mengetahui berbagai macam keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum di sekolah.

Sedangkan menurut pendapat Magdalena, (2020, p. 46) fungsi evaluasi sebagai berikut:

- 1) Sebagai fungsi untuk penyusunan daftar nilai dan pengisian buku rapor.
- 2) Sebagai promosi untuk menentukan kelulusan atau kenaikan siswa.
- 3) Berfungsi untuk mengidentifikasi kesulitan belajar siswa dan merencanakan program medial *teaching*.

- 4) Untuk memasukkan data peserta didik tertentu yang membutuhkan bimbingan dan konseling (BK) sebagai sumber data BK.

d. Manfaat Evaluasi

Evaluasi memiliki manfaat dalam proses pembelajaran berlangsung. Menurut Apriyanti & Burhendi, (2020) Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk mendapatkan pemahaman dan data yang diperlukan untuk menilai proses kegiatan belajar. Sedangkan menurut Yadnyawati, (2019, p. 134) hasil penilaian yang telah dilakukan oleh guru dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan sebagai tingkat keberhasilan, selain itu untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan Pendidikan disekolah.

Evaluasi mempunyai manfaat untuk guru dalam mengetahui perkembangan peserta didik. Menurut pendapat Dermawan & Harmianto, (2021) evaluasi berguna bagi guru untuk mengetahui pencapaian siswa dalam proses penilaian yang jujur. Sejalan dengan Ngatman et al., (2022) evaluasi ini perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang dilakukan. Menurut pendapat Al Idrus, (2022) Penilaian dapat mendorong peserta didik untuk belajar dengan lebih rajin dan pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran.

e. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi memiliki tujuan untuk membantu guru dalam efektivitas dan efisiensi dalam kelas. Sesuai dengan pendapat Aziz & Gantara, (2021) Dengan melakukan evaluasi pembelajaran, guru dapat mengetahui di mana tujuan, materi, metode, media, sumber belajar yang digunakan, lingkungan, dan sistem penilaian.

Penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kondisi peserta kedudukan didik. Menurut Aulia et al., (2020) evaluasi pembelajaran yang pertama bertujuan agar guru mengetahui kedudukan peserta didik dalam kelompok kelas, tujuan yang kedua untuk mengetahui kesungguhan usaha anak dalam menempuh program pendidikannya. Sedangkan menurut Nashrullah, (2021) tujuan evaluasi untuk menentukan keberhasilan peserta didik dalam menyelenggarakan pembelajaran, hal ini penting dilakukan agar mendapatkan data yang benar untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

Penilaian bertujuan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia. Sejalan dengan Mahfud et al., (2019) evaluasi merupakan penilaian yang dilakukan terhadap kualitas tertentu dalam dunia pendidikan yang bertujuan agar meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Sementara menurut Fauzi et al., (2020) Salah satu bagian dari kegiatan

belajar adalah evaluasi pembelajaran, yang dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi dan mengawasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai.

Berdasarkan kajian teoritik diatas dapat disintesisakan yaitu bahwa evaluasi pembelajaran merupakan salah satu sistem pendidikan yang penting untuk melihat keberhasilan suatu pembelajaran dan menjadi salah satu hal penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Penilaian dapat dilakukan berupa game edukasi yang menyenangkan. Evaluasi pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri-ciri penting yaitu harus teruji kebenarannya, reliabel, relevan, respresentative, dan praktis. Manfaatnya untuk mengetahui proses pembelajaran berlangsung dan mengetahui perkembangan peserta didik. Evaluasi memiliki tujuan untuk membantu guru dalam efektivitas dan efisiensi dalam kelas dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia.

2. Aplikasi *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Evaluasi pembelajaran cetak yang berkembang menjadi elektronik kini bisa dikembangkan melalui web site, salah satu website yang digunakan untuk membuat evaluasi digital adalah *wordwall*. Menurut Çil, (2021) berpendapat bahwa *wordwall* merupakan website *edutainment* untuk membuat evaluasi

pembelajaran. Website ini terdapat beberapa pilihan permainan yang interaktif seperti pencocokan informasi, pencocokan gambar, kuis, roda keberuntungan, *puzzle* dll. Sejalan dengan Yuniar et al., (2021) *wordwall* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan secara daring dimanfaatkan sebagai salah satu media belajar berbasis game, seperti *quiz*, *Kahoot*, dan lain sebagainya. *Wordwall* disediakan bermacam template dan model permainan yang dapat dikreasikan oleh pembuatnya.

Website *wordwall* ini terdapat permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Purwitasari (2022) *wordwall* adalah sebuah permainan dari web browser yang dapat digunakan ketika proses pembelajaran sebagai alat pembelajaran yang membawa banyak manfaat dengan cara yang menyenangkan.

Perangkat lunak yang dikembangkan ini mampu merancang dan *me-review* sebuah penilaian pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sari & Yarza (2021a) *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan alat penilaian *online* yang menarik bagi siswa. Sejalan dengan Nurhamida & Putri (2020) *wordwall* merupakan sebuah bahan ajar interaktif berbasis website yang dapat digunakan guru terdapat berbagai jenis permainan dan kuis

berbasis game yang menyenangkan. Website ini dapat digunakan melalui perangkat elektronik handphone atau komputer.

b. Karakteristik *Wordwall*

Website *wordwall* mempunyai karakteristik yang mengubah permainan menjadi suatu pembelajaran. Menurut pendapat Asnawi et al. (2023) *wordwall* memiliki game edukasi sebagai pendekatan paling efektif untuk peserta didik yang memberikan pengajaran berupa permainan yang unik dan menarik.

Pengembangan game edukasi mempunyai karakteristik yang memudahkan penggunaanya dalam mengevaluasi penilaian. Menurut pendapat Gusman et al., (2021) *Wordwall* memiliki fitur evaluasi yang mencakup berbagai jenis penilaian, seperti teka teki silang, pilihan ganda, dan mencocokkan gambar berdasarkan pasangannya. Ini juga dapat digunakan untuk menilai peserta didik dalam Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS).

Wordwall merupakan sebuah perangkat untuk membuat game edukasi untuk peserta didik. Menurut pendapat Khairunisa, (2021) karakteristik *wordwall* yaitu mampu menyampaikan evaluasi materi melalui fitur game yang ada didalamnya. Sejalan dengan Imanulhaq & Prastowo, (2022) *wordwall* memiliki karakteristik perpaduan antara permainan dan pembelajaran yang

terstruktur yang meningkatkan motivasi dan ilmu pengetahuan permainan.

Menurut pendapat Amril et al., (2023) aplikasi *wordwall* ini dilengkapi dengan fitur animas dan quis yang dikombinasikan, sehingga peserta didik lebih semangat dan mudah memahami pembelajaran.

c. Fungsi *Wordwall*

Menurut Alintya et al., (2022) fungsi *wordwall* yang diterapkan dengan menggunakan permainan untuk membantu guru dan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran dikelas. Sejalan dengan Nurmelati, (2022) *Wordwall* mampu mendukung peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Wordwall merupakan sebuah perangkat untuk membuat game edukasi untuk peserta didik. Menurut pendapat Khairunisa, (2021) mengatakan bahwa website *wordwall* memudahkan guru untuk membuat permainan interaktif dan mencetak lembar kerja untuk peserta didik.

Pendapat menurut Agustina et al., (2022) *Wordwall* dapat membuat anak-anak tertarik untuk menggunakan website ini, seperti meningkatkan kemampuan berbicara dan mendengarkan mereka, melatih pelafalan mereka, menambah kosakata dan frasa mereka, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam bahasa dan budaya orang lain.

Wordwall mampu menambah wawasan guru tentang tentang teknologi. Sejalan dengan Wahyuni et al., (2023) fungsi *wordwall* yaitu menambah wawasan guru tentang majunya teknologi yang dapat digunakan saat kegiatan pembelajaran yang cukup menarik bagi peserta didik.

d. Manfaat *Wordwall*

Wordwall dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Menurut Umairah & Agustina, (2023) *wordwall* mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan cara memainkan game yang terdapat dalam *wordwall*, peserta didik dibebaskan untuk memilih salah satu angka, kemudian dibelakang angka tersebut terdapat pertanyaan yang harus dijawab menggunakan lisan.

Wordwall membuat peserta didik dapat berpikir melalui game yang menyennagkan. Menurut Hamidah et al., (2023) melalui permainan mencocokkan, mampu membantu peserta didik diajak berpikir untuk menemukan jawaban yang benar dengan cara yang menyenangkan.

Pengembangan website *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut pendapat Nisa & Susanto, (2022) *wordwall* memiliki manfaat untuk menambah minat belajar pada peserta didik, membuat semangat ketika proses

pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif dan meningkatkan hasil prestasi peserta didik dikelas.

Manfaat aplikasi *wordwall* dapat dirasakan oleh guru untuk membuat game edukasi. Menurut pendapat Saptaaji et al., (2023) game edukasi untuk peserta didik bisa membantu guru didalam proses pembelajaran serta meningkatkan salah satu kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Website *wordwall* mampu membantu peserta didik mengingat kosakata. Menurut pendapat Aziz & Gantara, (2021) website *wordwall* dapat membantu peserta didik untuk mengingat dan memudahkan mencari kosakata yang sedang dipelajari dalam waktu singkat daripada menggunakan buku cetak.

e. Kelebihan dan Kelemahan *Wordwall*

Wordwall memiliki kelebihan untuk menarik perhatian peserta didik karena fitur-fitur yang tersedia sangat menarik untuk di tampilkan. Sependapat Sari & Yarza, (2021) website ini mempunyai banyak pilihan permainan yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini gratis untuk pilihan 5 buah template. Kelebihan lainnya website ini dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan peserta didik yang memiliki jaringan tidak stabil.

Kelemahan yang dimiliki *wordwall* terdapat pada ukuran font yang tidak bisa diubah. Menurut Purwitasari (2022) guru tidak

dapat mengubah font di website *wordwall*, sehingga guru harus kreatif dalam membuat tugas di *wordwall*.

Menurut pendapat Mahyudi, (2022) *wordwall* mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu:

1. Memiliki berbagai macam fitur yang bervariasi
2. Tampilan yang lebih menarik sehingga pemain akan lebih menyukai permainan yang disajikan
3. Memiliki akses yang mudah dijangkau
4. Dapat mengatur soal peserta didik, sehingga bisa ditugaskan diluar sekolah
5. Hasil jawaban peserta didik langsung terkirim ke guru secara otomatis
6. Format jawaban peserta didik yang terdapat di *wordwall* dapat diunduh dalam bentuk *Portable Document Format* (PDF).

Adapun kekurangan yang dimiliki oleh *wordwall* memerlukan koneksi internet yang stabil selain itu *wordwall* juga berbayar untuk mendapatkan fitur permainan yang lebih banyak.

Wordwall memiliki fitur yang fleksibel dan menarik perhatian peserta didik karena memiliki sifat permainan tetapi *wordwall* memiliki waktu yang cukup lama dalam penyesuaiannya yang meakibatkan guru mungkin kewalahan dalam menertibkan peserta didik. Sejalan dengan Rohmatin, (2023) kelebihan dari permainan *Wordwall* memiliki banyak fitur dan sangat fleksibel

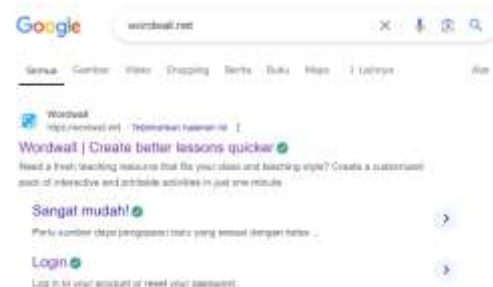
salah satunya yaitu dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa jauh lebih beraktivitas, dan membangun karakter dengan teman. Namun, guru akan kewalahan dalam menertibkan peserta didik yang aktif.

Wordwall mudah diakses oleh siapapun karena membukanya cukup menggunakan telepon seluler. Sejalan dengan Dhika & Destiawati, (2022) *wordwall* mudah diakses melalui telepon seluler, laptop, atau komputer pribadi. Aplikasi ini memiliki banyak fitur-fitur yang memungkinkan guru memilih media pembelajaran interaktif yang mereka inginkan.

f. Langkah-Langkah Pembuatan Evaluasi Menggunakan *Wordwall*

Adapun Langkah-langkah untuk menggunakan website *Wordwall* menurut Sulvina et al. (2023), yaitu:

Mendaftarkan akun
wordwall di
<https://wordwall.net>
lalu Pilih masuk



Login menggunakan akun google	
Pilih template yang akan digunakan	
Buat judul aktivasi lalu ketik done	

g. Bagaimana Bentuk Indonesiaku

Indonesia memiliki bentuk peta yang terletak geografis, Indonesia berada diantara dua benua, yaitu asia dan Australia. Bagian barat Indonesia terletak di tepi Samudera Hindia, Sedangkan bagian timur Indonesia terletak di tepi Samudera Pasifik. Sejalan dengan Kirana et al., (2019) Indonesia terletak di posisi yang strategis, di antara dua benua dan dua samudera.

Negara ini terdiri dari ribuan pulau, beberapa di antaranya merupakan gunung berapi aktif. Letak geografis dan kondisi alam Indonesia yang dinamis mengakibatkan negara ini rentan terhadap berbagai bencana alam, seperti tsunami, gempa bumi, dan letusan gunung berapi. Indonesia termasuk dalam Cincin Api Pasifik, yaitu wilayah di sekitar Samudra Pasifik yang rawan terhadap bencana alam tersebut.

Peta merupakan gambaran permukaan bumi yang diperkecil dengan skala tertentu. Skala digunakan untuk menggambarkan perbandingan antara ukuran asli dengan ukuran pada peta. Indonesia adalah negara yang memiliki luas wilayah yang besar. Hal ini dapat dilihat dari Peta Indonesia yang memiliki banyak pulau, lebih banyak dibandingkan dengan negara-negara Asia Tenggara lainnya. Indonesia juga dikenal sebagai negara kepulauan, negara agraris, negara maritim, dan lain-lain. Dari banyaknya pulau di Indonesia, ada lima pulau besar yang paling banyak dihuni oleh penduduk Indonesia, yaitu Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua (Rohmadhotun, 2021)

Masyarakat pesisir di Jawa tidak hanya bercorak agraris, tetapi juga memiliki peran penting dalam kemaritiman Nusantara. Ini dapat dilacak kembali ke zaman kehadiran Kerajaan Sriwijaya. Karena Sriwijaya memperkuat kekuasaannya, kerajaan-kerajaan di Jawa bersaing satu sama lain. Karena Kerajaan Mataram (Jawa

Tengah) lebih condong pada bidang agraris, pusat kerajaan pindah ke Jawa Timur, yang menyebabkan fokus pada sektor maritim. Selama pemerintahan Kertanegara dari Singasari dan Majapahit, kekuatan maritim menjadi lebih kuat. (Nainggolan et al., 2023)

Pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku kelas V terdiri dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang masuk kedalam materi geografis dan memahami tentang budaya maritim dan agraris. Terdiri dari bagaimana bentuk dan membaca informasi peta Indonesia serta budaya maritim dan agraris. Kita semua akan mendapatkan pengetahuan baru mengenai fungsi peta, kelebihan yang dimiliki negara Indonesia dan lain sebagainya terhadap Pelajaran IPAS.

Sesuai dengan beberapa kajian teoritik di atas dapat disintesis bahwa evaluasi pembelajaran merupakan salah satu sistem pendidikan yang penting untuk melihat keberhasilan suatu pembelajaran dan menjadi salah satu hal penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Penilaian dapat dilakukan berupa game edukasi yang menyenangkan. *Wordwall* merupakan perangkat lunak yang dikembangkan ini mampu merancang dan *me-review* sebuah penilaian pembelajaran yang mempunyai ciri-ciri mampu mengubah permainan menjadi suatu pembelajaran yang sangat menarik perhatian peserta didik yang didalamnya terdapat gambar, audio, teks dan transisi yang menarik dan mudah

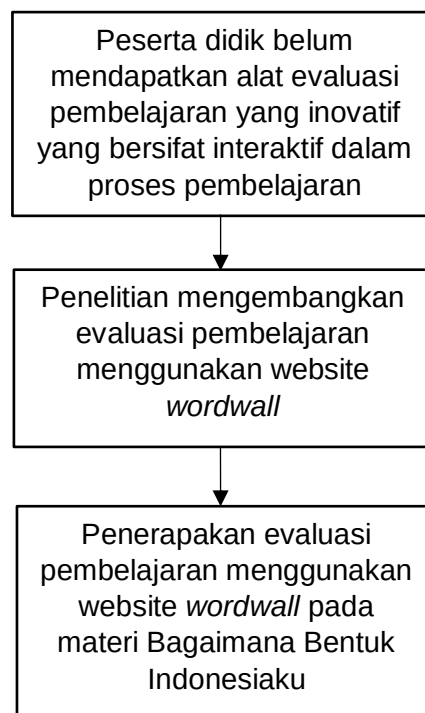
digunakan untuk peserta didik di SDN Cipaku Perumda yang masih menggunakan buku cetak sebagai media dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku yang didalamnya terdapat materi unsur unsur peta dan letak geografi Indonesia yang akan dibuat dalam bentuk games evaluasi yang menyenangkan.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan maka dapat dibuat kerangka berpikir sebagai berikut. Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu sistem pendidikan yang penting untuk melihat keberhasilan suatu pembelajaran dan menjadi salah satu hal penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Penilaian dapat dilakukan berupa game edukasi yang menyenangkan. Evaluasi pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri-ciri penting yaitu harus teruji kebenarannya, reliabel, relevan, representative, dan praktis. *Wordwall* merupakan perangkat lunak yang dikembangkan ini mampu merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Instrumen evaluasi menggunakan website yang menarik di sertai dengan audio, video games, gambar, teks dan sebagainya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya alat evaluasi pembelajaran menggunakan website *wordwall* yang didalamnya terdapat transisi serta menampilkan gambar dan suara, dapat menghindari kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran,

daripada menggunakan alat evaluasi pembelajaran konvensional yang menggunakan alat tulis cetak ketika proses pembelajaran berlangsung.

Alat evaluasi dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk pengembangan evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi menggunakan website *wordwall* merupakan kumpulan gambar, game dan warna yang menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kelebihan evaluasi pembelajaran ini dapat memberikan suatu konsep yang kompleks dan menambah motivasi peserta didik untuk pembelajaran dikelas agar lebih interaktif, serta pembuatannya hanya dengan *Wordwall*.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual

C. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan untuk penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah & Sutiah (2023) dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Obrahim. Pengembangan Materi Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* untuk Siswa Sekolah Dasar: Malang, Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas dan praktikalitas penggunaan media permainan edukasi pada materi sistem organ pendengaran di kelas IV Sekolah Dasar. Kajian ini menggunakan tipe penelitian dan pengembangan dengan model *ASSURE (Analyzing, selecting, organizing, Utilizing, Reflecting, Evaluating)*. Berdasarkan hasil data penelitian dapat disimpulkan penggunaan alat evaluasi *wordwall* pada pembelajaran kelas IV SD sebagai berikut: Kualitas validitas dengan *wordwall* menghasilkan persentase validitas sebesar 79,8% dengan kategori praktis, sedangkan pada validitas penggunaan media oleh ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 86% dengan kriteria layak atau valid. Sedangkan dari validitas ahli media persentase validnya 80%.
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Latifah & Damayanti, (2022) dari Universitas Negeri Surabaya. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran untuk Siswa di Kelas II Sekolah Dasar Indonesia

dengan *Platform Wordwall.net* Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi validitas, praktisitas, dan efektivitas pengembangan media evaluasi pembelajaran yang menggunakan platform wordwall.net pada materi ungkapan bahasa Indonesia. Siswa kelas II UPT SD Negeri 220 Gresik adalah subjek penelitian ini. Jenis penelitian (R&D) yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan tes. Analisis data terdiri dari uji kepraktisan, keefektifan, dan kevalidan. Berdasarkan persentase nilai rata-rata ahli media dan materi 89% dan 85%, kevalidan media memenuhi kriteria "sangat valid". Kepraktisan media memenuhi kriteria "sangat praktis" berdasarkan hasil persentase angket respons siswa 92% dan 85%. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai 0,76 yang memiliki kriteria "sangat valid". Sehingga produk yang dihasilkan layak digunakan berdasarkan hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya.

D. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian ADDIE dengan metode R&D yang merupakan singkatan dari *Research and Development* yang pendekatan ini menjadikan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk. Dalam penelitian ini terdapat 5 tahapan dalam proses

pengembangannya sesuai yang dipaparkan oleh Mudrikah et al., p. (2021, p. 49) diantaranya sebagai berikut:

a. *Analysis* (analisis)

Pada tahap analisis ini mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, pada analisis ini juga diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang diperlukan oleh peserta didik.

b. *Design* (Desain)

Tahap design ini dilakukan pembuatan model desain atau perancangan yang dibuat untuk penelitian desain dibuat untuk menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh peserta didik.

c. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap pendidik untuk mengambil peta atau resume yang dibuat dalam fase desain dan memikirkan, langkah demi langkah, bagaimana menyampaikan secara praktis setiap fitur dari intruksi ini.

d. *Implementation* (implementasi/eksekusi)

Tahap implementasi ini dilakukannya penerapan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar bisa diimplementasikan.

e. *Evaluation* (Evaluasi/Umpun Balik)

Tahap evaluasi ini merupakan proses untuk memililihat sistem pembelajaran yang sedang diteliti apakah sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi dapat terjadi selama tahap pengembangan dalam bentuk evaluasi formatif dengan bantuan peserta didik dan instruktur.

E. Produk Yang Akan Dihasilkan

Pengembangan bahan ajar evaluasi menggunakan website *wordwall* dapat digunakan guru dan peserta didik menggunakan teknologi handphone, komputer atau laptop.

Maka dari itu, dengan menggunakan elektronik evaluasi interaktif dalam sebuah proses kegiatan belajar mengajar pada kelas V SDN Cipaku Perumda Kota Bogor dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Sehingga menghasilkan pembelajaran yang optimal pada saat pembelajaran berlangsung terutama pada muatan pembelajaran IPAS dengan materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Prosedur Penelitian

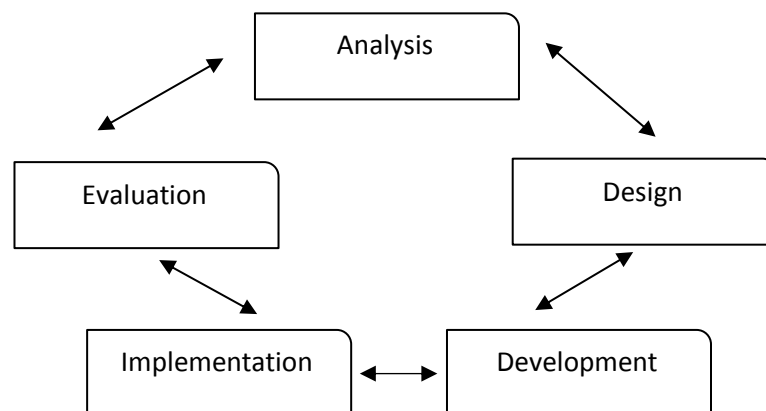
1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan pengembangan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model yang tersusun atas urutan program sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar pada peserta didik dengan menyesuaikan pada karakteristik dan kebutuhan. Pengembangan dan penelitian bertujuan untuk menciptakan suatu produk baru yang akan digunakan kepada pengguna.

Menurut Sugiyono (2021:395) metode *research and development* adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pelajaran maupun nonpelajaran. Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan berupa alat evaluasi pada kelas V materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku.

2. Prosedur Penelitian

Metode yang akan digunakan dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam penelitian ini hanya menggunakan model tahap Development/pengembangan karena hanya berfokus pada produk yang dikembangkan yaitu pengembangan evaluasi interaktif menggunakan website. Langkah-langkah yang akan digunakan peneliti dalam membuat produk yang dilakukan dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Jusuf & Istiyowati, 2020)

3. Tahapan Pengembangan

Berikut penejelasan tentang langkah-langkah prosedur pengembangan yang akan dilakukan oleh penliti untuk mengembangkan produk evaluasi menggunakan website.

a) *Analysis* (Analisis)

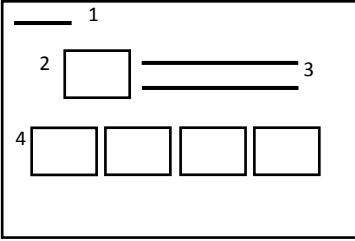
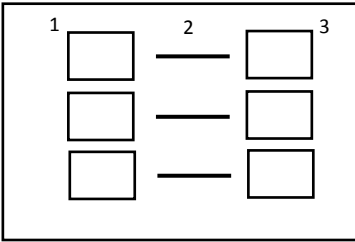
Pada tahap ini peneliti melakukan analisis mengenai kebutuhan peserta didik serta menganalisis kebutuhan dan pengembangan alat evaluasi interaktif menggunakan website di SDN Cipaku Perumda Bogor

b) *Design* (Perancangan)

Pada tahap desain ini dilakukan pembuatan sketsa untuk merancang desain dari produk yang akan dibuat yang disesuaikan dengan materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku. Peneliti menentukan materi pembelajaran berdasarkan modul. Berikut Langkah-langkah mengerjakan evaluasi pembelajaran website *Wordwall*:

Tabel 3.1 Storyboard Evaluasi Pembelajaran Wordwall Yang Akan Dikembangkan

No.	Bagian Evaluasi pembelajaran	Kerangka Evaluasi Pembelajaran	Keterangan
1.	Bagian awal saat peserta didik mengklik link yang di bagikan		1. Judul materi evaluasi 2. Peserta didik mengisi nama lengkap masing-masing pada kolom yang tersedia 3. Setelah mengisi nama, peserta didik meng <i>klik start</i>

2.	Soal pertanyaan 1-20		1. Waktu peserta didik untuk mengerjakan soal 2. Gambar sebagai petunjuk soal 3. Soal berbentuk teks 4. Pilihan ganda
3.	Hasil dan jawaban		Peserta didik dapat melihat jawaban benar dan salah Ketika permainan telah selesai. 1. Gambar jawaban yang benar 2. soal berbentuk teks 3. Teks jawaban yang benar

c) *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan ini mulai mencari segala sumber dan referensi gambar, suara, teks dan transisi yang menarik yang dibutuhkan untuk pengembangan materi dan tampilan evaluasi agar terdapat pengembangan dari peneliti sebelumnya. Tahapanan-tahapan yang dikembangkan dalam evaluasi menggunakan website seperti:

- a. Membuat alat evaluasi pembelajaran materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku dengan materi dan desain yang akan digunakan.
- b. Melakukan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk menguji kelayakan alat evaluasi elektronik dengan

mengkaji desain, bahasa dan materi yang terdapat pada media pembelajaran.

- c. Melakukan perbaikan pada evaluasi pembelajaran menggunakan teknologi sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli.

Tabel 3.2 Nama-Nama Validator

No.	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/Lembaga
1.	M. Iqbal Suriansyah, M.Kom	Ahli Media	Universitas Pakuan
2.	Ainiyah Ekowati, M.Pd	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3.	Dr. Iyan Irdiyansyah, M.Pd	Ahli Materi	Universitas Pakuan
4.	Elah Ade Laelah, S.Pd	Ahli Materi	SDN Cipaku Perumda

d) *Implementation* (Implementasi)

Setelah melakukan validasi dari para ahli media, Bahasa, dan ahli materi. Maka peneliti mengetahui kekurangan dari instrument evaluasi kemudian diperbaiki menjadi lebih baik. Pada tahap implementasi ini terdapat rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada saat pembelajaran dikelas. Tahap implementasi ini dilakukannya penerapan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar bisa diimplementasikan. Setelah melakukan penerapan metode,

kemudian dilakukan pengerjaan evaluasi menggunakan website *wordwall* untuk memberi umpan balik pada penerapan model atau metode berikutnya.

e) *Evaluation* (Evaluasi/Umpan Balik)

Tahap evaluasi ini merupakan proses untuk melihat sistem pembelajaran yang sedang diteliti apakah sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi dapat terjadi selama tahap pengembangan dalam bentuk evaluasi formatif dengan bantuan peserta didik dan instruktur.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan disekolah Dasar Negeri Cipaku Perumda yang beralamat di Jl. Komp. Perumda II No. 43-42, Rt 01/Rw 02, Cipaku, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor, Jawa Barat 16133 kelas V. Peneliti mengambil tempat penelitian tersebut karena kurangnya alat evaluasi yang menyenangkan untuk peserta didik.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan November 2023 - Juni 2024. Masa pelaksanaan penelitian tersebut

terhitung dari observasi pendahuluan sampai penyusunan skripsi. Di bawah ini tabel rencana kegiatan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.3 Rencana Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan (2023-2024)															
		Nov				Des				Jan				Feb			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan proposal																
2.	Penyusunan proposal																
3.	Uji seminar proposal																
4.	Pengembangan Evaluasi																
No.	Kegiatan	Bulan (2024)															
		Mar				Apr				Mei				Jun			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
4.	Pengembangan Evaluasi																
5.	Validasi Evaluasi																
6.	Revisi dan pengembangan Evaluasi																
7.	Pengolahan Data																
8.	Penyusunan Skripsi																

C. Populasi dan Subyek Penelitian

a. Populasi

Populasi yang terdapat dalam penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan website *wordwall* adalah peserta didik kelas V SDN Cipaku Perumda Kota Bogor.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi dua subjek, subjek pertama validator ahli bahasa, validator ahli materi, ahli media dan respon pengguna peserta didik kelas V yang berjumlah 20 peserta didik dan respon pengguna oleh guru.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data pada pengembangan instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku menggunakan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi sebagai berikut:

a) Observasi dan wawancara

Observasi merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, disertai dengan pencatatan terhadap keadaan yang sedang diteliti. Teknik ini digunakan untuk mengetahui penggunaan alat evaluasi yang digunakan siswa kelas VA SDN Cipaku Permda Kota Bogor saat melakukan evaluasi. Sedangkan wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai analisis kebutuhan dan karakteristik siswa selain itu wawancara digunakan untuk

mengetahui kebutuhan materi dan evaluasi apa yang cocok digunakan pada kelas V.

b) Angket

Angket digunakan untuk melihat penilaian validasi ahli dan respon peserta didik. Instrumen angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli bahasa, materi, dan media juga respon peserta didik.

c) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan sebuah informasi penting yang diambil dalam berupa gambar ketika kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan website *wordwall* benar adanya.

b. Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian inyang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan evaluasi pemebelajaran menggunakan Website *wordwall* ini sebagai berikut:

a) Lembar Observasi

Lembar observasi dibutuhkan agar proses observasi berjalan sesuai dengan tujuan dan memudahkan peneliti dalam mengamati dan menganalisis permasalahan, kebutuhan serta karakteristik peserta didik di lapangan.

Tabel 3.4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Alat evaluasi pembelajaran yang digunakan saat ini menarik digunakan untuk peserta didik.		
2.	Peserta didik antusias saat proses evaluasi berlangsung.		
3.	Alat evaluasi yang digunakan saat pembelajaran berlangsung sudah memanfaatkan teknologi.		
4.	Alat evaluasi yang digunakan sudah memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran		
5.	Peserta didik sudah pernah menggunakan alat evaluasi menggunakan <i>wordwall</i> .		
6.	Perluah adanya pengembangan instrument evaluasi pembelajaran yang menarik.		

b) Lembar Wawancara

Lembar wawancara digunakan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan wawancara kepada salah satu guru yaitu kelas V SDN Cipaku Perumda, untuk menggali informasi yang digunakan dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan pada saat observasi.

Tabel 3.5 Lembar Wawancara Guru

No.	Kriteria	Jawaban
1.	Instrument evaluasi pembelajaran apa yang ibu gunakan saat ini untuk mengukur pemahaman peserta didik?	
2.	Apakah ada alat evaluasi lain yang digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran?	
3.	Apakah peserta didik antusias ketika sedang melakukan evaluasi pembelajaran?	
4.	Kesulitan apa yang dialami oleh peserta didik Ketika sedang melakukan evaluasi pembelajaran?	
5.	Apa saja instrument evaluasi yang dibutuhkan peserta didik saat ini?	
6.	Apakah Ibu pernah menggunakan instrument evaluasi pembelajaran menggunakan teknologi?	
7.	Apakah sebelumnya ibu mengetahui website <i>wordwall</i> ?	.
8.	Apakah ibu setuju apabila pengembangan alat evaluasi interaktif menggunakan website <i>Wordwall</i> sebagai evaluasi digunakan pada pembelajaran IPAS?	

Tabel 3.6 Lembar Respon Guru

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan website <i>wordwall</i> mudah digunakan oleh peserta didik					
2.	Petunjuk yang terdapat dalam evaluasi menggunakan <i>wordwall</i> jelas dan mudah dipahami					

3.	Tampilan evaluasi menggunakan website <i>wordwall</i> menarik					
4.	Pengembangan evaluasi menggunakan website <i>wordwall</i> membuat peserta didik tertarik dan bersemangat untuk mengerjakan soal					
5.	Pengembangan evaluasi menggunakan website <i>wordwall</i> membuat peserta didik aktif dan mandiri dalam pembelajaran					
6.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik					
7.	Gambar, audio, dan transisi yang ditampilkan memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi	.				
8.	Soal-soal yang terdapat pada evaluasi menggunakan website <i>wordwall</i> mudah dipahami					

c) Angket Validasi Ahli

Instrumen diberikan kepada para ahli pada saat proses pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan website berlangsung. Angket ahli digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan evaluasi menggunakan website *wordwall* yang dikembangkan dilihat dari segi media, materi, dan Bahasa. Angket ini berisi penilaian atau tanggapan dan saran dari para ahli mengenai instrument evaluasi yang dikembangkan validasi ahli media berisi mengenai tampilan, dan pada evaluasi menggunakan website *wordwall* mencakup tampilan, kelayakan desain isi, konstruksi, dan kelayakan penggunaan.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Media

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan penyajian	Penyajian	1,2,3,4,5
Kelayakan Desain Isi	Desain isi	6,7,8,9
Konstruksi	Desain	10,11,12,13,14
Kelayakaan penggunaan	keefektifan	15,16,17,18

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Bahasa

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Bahasa	Kesesuaian tata bahasa	1,2,3
	Komunikatif	4,5,6
	Kesesuaiaan materi	7,8
	Keefektifan	9,10

Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan Penyajian	Penyajian soal	1,2
Kelayakan Isi	Kualitas isi	3,4,5,6,7,8,9,10

c. Validasi Respon Pengguna

Angket peserta didik bertujuan untuk mengumpulkan responden peserta didik mengenai alat evaluasi pembelajaran menggunakan website *wordwall* melalui instrument yang dibagikan kepada peserta didik. Instrumen yang digunakan

berupa angket hasil responden peserta didik untuk mengukur keefektifan alat evaluasi yang dikembangkan.

E. Teknik Analisis data

Teknik analisis data berguna untuk menyimpulkan data yang sudah diperoleh peneliti mengenai alat evaluasi menggunakan website. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kelayakan dan analisis tanggapan gurudan peserta didik yang di perjelas sebagai berikut:

1. Analisis Kelayakan

Kelayakan website *wordwall* menggunakan penilaian kuisisioner. Menurut Puspasari, (2019) data validitas website *wordwall* dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut (Sumber; Sistematika Penulisan Skripsi PGSD):

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

n : Jumlah skor maksimal

100% : Konstanta

Tabel 3.10 Pedoman skor angket validasi ahli

No	Tingkat pencapaian	kualifikasi
1.	90 - 100%	Sangat Baik
2.	75 - 80%	Baik
3.	65 - 74%	Cukup
4.	55 - 64%	Kurang
5.	0 - 54%	Sangat Kurang

Sumber: Puspasari, (2019)

Adapun pada penelitian ini menggunakan rumus N-Gain untuk memperoleh dari hasil pretest dan posttest, dengan rumus sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

Skor Pretest : Skor tes awal

Skor Posstest : Skor tes akhir

Skor Maksimal : Skor maksimal

Tabel 3.11 Pembagian Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Nama
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Sulistya, (2017)

2. Analisis Tanggapan Guru dan Peserta Didik

Analisis respon peserta didik yang telah didapatkan oleh peneliti akan diukur dengan menggunakan Skala Likert. Skala Likert merupakan skala pengukuran dengan didapatkan jawaban yaitu: sangat baik (SB)=5, baik (B)=4, cukup (C)=3, kurang (K)=2 dan sangat kurang (SK)=1. Hasil analisis tanggapan guru dan peserta didik mengenai media menggunakan website *wordwall* ini diambil melalui angket dengan rumus menurut (Sugiyono, 2021: 147) yaitu:

$$P = \frac{x}{Xi} \times 100\%$$

Tabel 3.12 Tabel Skor Angket respon Guru dan Peserta Didik

No	Skor	Interprestasi
1.	90 – 100%	Sangat layak
2.	75 - 89%	Layak
3.	65 - 74%	Cukup layak
4.	55 - 64%	Kurang layak
5.	0 - 54 %	Sangat tidak layak

Sumber: Puspasari, (2019)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pengembangan produk yang peneliti buat dalam penelitian ini yaitu pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan website *wordwall* pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku topik A dengan materi IPAS dengan tipe soal *quiz* pilhan ganda (*Multiple Choice*) dengan Tingkat kognitif taksonomi bloom C4 sampai C6. Muatan pembelajaran IPAS tentang letak geografis Indonesia dan unsur-unsur peta. Instrumen evaluasi menggunakan website *wordwall* dapat diakses melalui perangkat seluler, komputer maupun laptop yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dengan sambungan internet.

Dalam pengembangan produk evaluasi pembelajaran ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang memiliki tahapan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahapan awal ini peneliti mengobservasi langsung serta melakukan wawancara bersama guru kelas V untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Pada tahapan ini dilakukan pada tanggal 13 Maret 2024 yang meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Evaluasi

Peneliti melakukan observasi dan wawancara mengenai keadaan dan kebutuhan alat evaluasi serta permasalahan yang terjadi di kelas V B SDN Cipaku Perumda. Setelah melakukan observasi dan wawancara terdapat permasalahan yang peneliti temukan mengenai pengembangan produk instrument evaluasi yang masih terbilang jarang menggunakan teknologi sehingga alat evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik, guru di sekolah tersebut masih menggunakan alat cetak berbentuk kertas. Hal tersebut membuat alat evaluasi kurang bervariasi dan membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan inovasi produk alat evaluasi yang lebih menarik dan interaktif melalui website *wordwall* sebagai media teknologi yang lebih menyenangkan untuk peserta didik.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik melalui observasi dan wawancara langsung di kelas V SDN Cipaku perumda mengenai evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik. peneliti mendapatkan informasi bahwa alat evaluasi yang digunakan masih berbentuk cetak dan membuat peserta didik bosan untuk mengerjakan soal evaluasi karena monoton dan tidak membuat peserta didik aktif dalam kelas. Alat evaluasi

menggunakan teknologi masih terbilang jarang digunakan dalam mengisi soal evaluasi.

c. Analisis Kebutuhan Guru

Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V SDN Cipaku perumda. Peneliti menemukan bahwa soal evaluasi masih menggunakan lembar soal kertas tertulis dan belum ada alat evaluasi lain yang digunakan. Alat evaluasi yang menggunakan teknologi hanya digunakan ketika covid 19 ketika pembelajaran daring berlangsung dan hanya menggunakan *quizziz* saja sebagai medianya. Hal tersebut membuat peserta didik kurang aktif ketika mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan alat evaluasi berbentuk games interaktif yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik ketika mengerjakan soal evaluasi.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

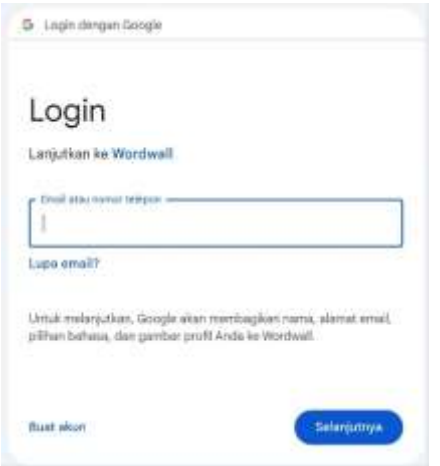
Pada tahapan ini peneliti membuat rancangan desain tampilan alat evaluasi pembelajaran yang akan dikembangkan melalui pengumpulan gambar, perumusan soal evaluasi dan berbagai referensi lainnya. Pengembangan produk alat evaluasi menggunakan website *wordwall* dirancang dengan pemilihan template yang menarik seperti mengatur waktu, memilih tampilan *games*, bonus *point*, dan hasil jawaban soal evaluasi. Perancangan

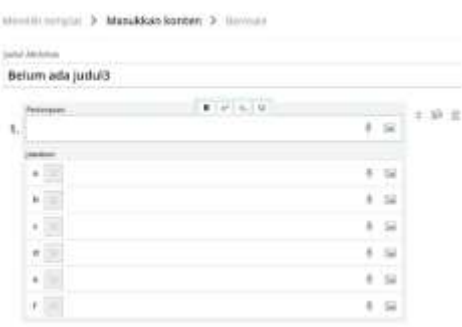
materi evaluasi dipilih sesuai dengan capaian kompetensi, indikator soal, serta tujuan pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran menggunakan *wordwall* dipilih sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Terlebih ketika masa *covid-19* ketika pemanfaatan teknologi sudah digunakan oleh setiap kalangan dewasa hingga anak-anak sebagai media pembelajaran. Penggunaan evaluasi menggunakan website *wordwall* sebagai media pendukung evaluasi yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja dirasa praktis serta menarik. Evaluasi menggunakan website *wordwall* ini dapat diakses melalui jaringan internet melalui pemanfaatan teknologi komputer, *smartphone*, dan laptop. Setelah perancangan tahap awal pembuatan instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* selesai dibuat, selanjutnya peneliti melakukan uji validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli, media, dan validasi ahli bahasa.

Berikut ini desain evaluasi menggunakan *wordwall* pada materi bahagimana bentuk Indonesiaku pada kelas V yang dituangkan pada tabel

Tabel 4.1 Langkah-Langkah Pembuatan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Wordwall

Membuat atau mendaftarkan akun di https://wordwall.net lalu Pilih masuk	
Login menggunakan akun google	

Pilih template yang akan digunakan	
Buat judul aktivasi lalu ketik done	
Evaluasi <i>wordwall</i> dapat diakses melalui link	https://s.id/kelas5baik 



3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini agar evaluasi pembelajaran menggunakan website *wordwall* bisa diterapkan kepada peserta didik yang telah didesain sebelumnya. Kemudian dilakukan uji validasi produk oleh para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang sudah peneliti kembangkan. Validasi ahli dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, pertemuan pertama memberikan penilaian dan saran apa yang perlu diperbaiki pada produk, pertemuan kedua melakukan penilaian hingga produk layak digunakan. Berikut uraian hasil mengenai pengembangan instrument evaluasi menggunakan website *wordwall*.

1. Deskripsi Validasi Ahli

a. Ahli Materi

Validasi ahli materi berjumlah 2 yaitu dosen Universitas Pakuan dan Guru Kelas V-B. validator diperlukan agar penyampaian soal pada instrumen evaluasi mudah dimengerti oleh peserta didik.

a) Hasil Validasi Materi Oleh Dosen

Ahli materi dalam pengembangan produk ini yaitu bapak Dr. Iyan Irdiyansyah, M.Pd. yang merupakan dosen Universitas Pakuan Kota Bogor. Aspek penilaian meliputi penyajian, kualitas isi, konstruksi.

Berdasarkan hasil revisi dilakukan setelah dua kali pertemuan dengan validasi ahli materi dengan beberapa tanggapan dan saran yang dikemukakan agar produk layak digunakan. Berikut tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi yang dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.2 Revisi Sebelum dan Sesudah Ahli Materi Oleh Dosen

1.

Sebelum revisi

Tambahkan indikator soal

KISI-KISI DAN BUTIR SOAL PEMBELAJARAN IPAS SD

Kelas	: V (Lima)
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi	: Unsur-unsur peta dan letak geografis Indonesia
Jumlah Soal	: 20 Soal
Bentuk/Jenis Soal	: Pilihan Ganda (PG)
Capaian pembelajaran	: Peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia

Indikator Capaian Pembelajaran	Nomor Soal	Butir Soal	Jenjang Kemampuan	Kunci Jawaban	Konteks AKM	Level Kognitif
Menelaah dan mengidentifikasi kondisi geografi wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam.	1	Judul peta berfungsi untuk memudahkan kita dalam...	C4	C	Personal	Knowing (Pemahaman)
	2	Skala peta menunjukkan perbandingan antara jarak di peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Bayangkan kamu melihat peta Indonesia dengan skala 1:10.000.000. Artinya, 1 cm di peta tersebut sama dengan jarak sebenarnya...	C5	C	Personal	Reasoning (penalaran)
	3	Perhatikan gambar disamping! Legenda peta menampilkan simbol-simbol yang digunakan	C4	B	Personal	Knowing (pemahaman)

Sesudah revisi

KISI-KISI DAN BUTIR SOAL PEMBELAJARAN IPAS SD

Kelas	: V (Lima)
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi	: Unsur-unsur peta dan letak geografis Indonesia
Jumlah Soal	: 20 Soal
Bentuk/Jenis Soal	: Pilihan Ganda (PG)

Capaian Pembelajaran	Nomor Soal	Indikator Soal	Butir Soal	Jenjang Kemampuan	Kunci Jawaban	Konteks AKM
Peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengetahui unsur-unsur peta, mengenal sebuah letak dan kondisi geografis negara Indonesia.	1	Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat memahami fungsi peta	Perhatikan peta dibawah ini! Judul peta berfungsi untuk memudahkan kita dalam....	C4	C	Personal
	2	Disajikan sebuah gambar skala peta, peserta didik dapat menghitung skala pada peta Indonesia	Perhatikan contoh skala di bawah ini! Skala peta menunjukkan perbandingan antara jarak di peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Bayangkan kamu melihat peta Indonesia dengan skala 1:10.000.000. Artinya, 1 cm di peta	C5	C	Personal

2.	Sebelum revisi
Kata “dibawah” harusnya di pisah menjadi “di bawah” dan kalimat tidak perlu terlalu panjang	
3. Perhatikan gambar di bawah!  Legenda peta menampilkan simbol-simbol yang digunakan beserta artinya. Amati legenda pada sebuah peta Indonesia. Jika legenda tersebut menunjukkan simbol berwarna biru untuk laut, maka fungsi legenda peta tersebut adalah... A. Menunjukkan arah mata angin B. Menjelaskan arti dari simbol di peta C. Menampilkan skala perbandingan jarak D. Memberikan judul pada peta	
Sesudah revisi	
3. Perhatikan gambar di bawah!  Fungsi legenda tersebut menunjukkan simbol berwarna biru untuk rawan banjir, maka fungsi legenda peta tersebut adalah.... a. Menunjukkan arah mata angin b. Menjelaskan arti dari simbol di peta c. Menampilkan skala perbandingan jarak d. Memberikan judul pada peta	
3.	Gunakan kalimat rumpang dengan 4 titik
Sebelum revisi	
7.  Peta yang baik dan informatif harus memiliki unsur-unsur yang lengkap. Jika kamu menemukan sebuah peta Indonesia yang tidak memiliki legenda seperti gambar di atas, hal ini dapat menimbulkan kesulitan dalam... a. Menentukan arah mata angin b. Membaca dan memahami isi peta c. Menemukan lokasi suatu tempat d. Mengetahui skala perbandingan jarak	

Sesudah revisi	
	7. Peta yang baik dan informatif harus memiliki unsur-unsur yang lengkap. Jika kamu menemukan sebuah peta Indonesia yang tidak memiliki legenda seperti gambar di atas, hal ini dapat menimbulkan kesulitan dalam.... - Menentukan arah mata angin - Membaca dan memahami isi peta - Menentukan lokasi suatu tempat - Mengetahui skala perbandingan jarak

Tabel 4.3 Hasil Validasi Tahap Pertama Ahli Materi Oleh Dosen

No.	Butir pernyataan	Nilai
1.	Penyajian soal sesuai CP dan indikator	1
2.	Kejelasan penyajian gambar	4
3.	Kesesuaian kategori soal	4
4.	Kesesuaian simbol, ikon dan notasi yang digunakan	4
5.	Soal yang disajikan menggunakan kata-kata yang baku dan mudah di mengerti	5
6.	Soal sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4
7.	Keakuratan gambar pada soal	5
8.	Keakuratan konsep	4
9.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5
10.	Materi soal bervariasi	5
Total penilaian		41
Skor maksimal		50
Presentase		X100
Rata-rata total validitas		82

$$\text{Presentase} = \frac{50}{50} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap produk yang dikembangkan dan sesuai tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk tersebut dinyatakan “layak, revisi seperlunya” dengan nilai antara 75%-89% artinya produk yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik, Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan perbaikan agar produk dapat digunakan dilapangan.

Berikut validasi tahap kedua setelah selesai direvisi terhadap produk pengembangan instrument evaluasi menggunakan website *wordwall*.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Tahap Kedua Ahli Materi Oleh Dosen

No.	Butir pernyataan	Nilai
4.	Penyajian soal sesuai CP dan indikator	5
5.	Kejelasan penyajian gambar	4
6.	Kesesuaian kategori soal	4
7.	Kesesuaiaan simbol, ikon dan notasi yang digunakan	5
8.	Soal yang disajikan menggunakan kata-kata yang baku dan mudah di mengerti	5
9.	Soal sesuai dengan kehidupan sehari-hari	5
10.	Keakuratan gambar pada soal	5
11.	Keakuratan konsep	4
12.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5
13.	Materi soal bervariasi	5

Total penilaian	47
Skor maksimal	50
Presentase	X100
Rata-rata total validitas	94

$$\text{Presentase} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap produk yang dikembangkan dan sesuai tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk tersebut dinyatakan “sangat layak, tidak ada revisi” dengan nilai antara 90%-100% artinya produk yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik dan dapat diujicobakan di lapangan.

b) Validator Ahli Oleh Guru SDN Cipaku Perumda

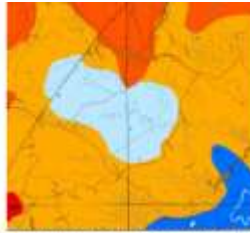
Ahli materi dalam pengembangan produk ini yaitu ibu Elah Ade Laelah S.Pd. yang merupakan guru SDN Cipaku Perumda kelas V. Aspek penilaian meliputi penyajian, kualitas isi, konstruksi.

Berdasarkan hasil revisi dilakukan setelah dua kali pertemuan dengan validasi ahli materi dengan beberapa tanggapan dan saran yang dikemukakan agar produk layak digunakan. Berikut tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi yang dapat dilihat pada table di bawah ini

Tabel 4.5 Revisi Sebelum dan Sesudah Ahli Materi Oleh Guru

1.	Sebelum revisi
Tidak perlu ada kata “negara” lagi disoal dan ganti gambar	
4.  Berdasarkan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa Indonesia merupakan? a. Negara yang kaya akan tambang dan wisata b. Menunjukkan negara yang banyak akan tempat wisata c. Negara maritim yang kaya akan hasil lautnya d. Negara yang mempunyai sektor pertanian	
Sesudah revisi	
4.  Berdasarkan gambar diatas, dapat disimpulkan bahwa Indonesia merupakan negara? A. Negara yang kaya akan tambang dan wisata B. Menunjukkan negara yang banyak akan tempat wisata C. Negara maritim yang kaya akan hasil lautnya D. Negara yang mempunyai sektor pertanian	
2.	Sebelum revisi
Soal tidak perlu terlalu Panjang dan gunakan gambar yang lebih spesifik	
5.  Peta negara Indonesia dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa jenis. Jenis peta yang paling tepat untuk menunjukkan persebaran gunung berapi aktif di Indonesia sesuai gambar di atas adalah... A. Peta politik B. Peta administrasi C. Peta geologi D. Peta topografi	

Sesudah revisi



5. Peta negara Indonesia dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa jenis. Jenis peta yang paling tepat untuk menunjukkan persebaran gunung berapi aktif di Indonesia seperti gambar di atas adalah....
- Peta politik
 - Peta administrasi
 - Peta geologi
 - Peta topografi

3. Sebelum revisi

Gunakan jawaban dengan berurutan dan logis

14. Perhatikan gambar unsur peta di bawah ini!



Berdasarkan gambar di samping yang merupakan unsur peta legenda ditandai oleh nomor?

- 5
- 3
- 4
- 6

Sesudah revisi

14. Perhatikan gambar unsur peta di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, yang merupakan unsur peta legenda ditandai oleh nomor?

- 2
- 3
- 4
- 5

Dibawah ini merupakan penilaian dan saran yang dikemukakan oleh validator untuk materi yang akan digunakan.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Tahap Pertama Ahli Materi Oleh Guru

No.	Butir pernyataan	Nilai
1.	Penyajian soal sesuai CP dan indikator	4
2.	Kejelasan penyajian gambar	4
3.	Kesesuaian kategori soal	4
	Kesesuaian simbol, ikon dan notasi yang digunakan	3
	Soal yang disajikan menggunakan kata-kata yang baku dan mudah di mengerti	4
	Soal sesuai dengan kehidupan sehari-hari	5
	Keakuratan gambar pada soal	5
	Keakuratan konsep	5
	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	4
	Materi soal bervariasi	4
Total penilaian		42
Skor maksimal		50
Presentase		X100
Rata-rata total validitas		84

$$\text{Presentase} = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap produk yang dikembangkan dan sesuai tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk tersebut dinyatakan “layak, revisi seperlunya” dengan nilai antara 75%-89% artinya produk yang dikembangkan

layak digunakan oleh peserta didik, Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan perbaikan agar produk dapat digunakan di lapangan.

Berikut validasi tahap kedua setelah selesai direvisi terhadap produk pengembangan instrument evaluasi menggunakan website *wordwall*.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Tahap Kedua Ahli Materi Oleh Guru

No.	Butir pernyataan	Nilai
1.	Penyajian soal sesuai CP dan indikator	5
2.	Kejelasan penyajian gambar	5
3.	Kesesuaian kategori soal	5
4.	Kesesuaian simbol, ikon dan notasi yang digunakan	4
5.	Soal yang disajikan menggunakan kata-kata yang baku dan mudah di mengerti	5
6.	Soal sesuai dengan kehidupan sehari-hari	5
7.	Keakuratan gambar pada soal	5
8.	Keakuratan konsep	5
9.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5
10.	Materi soal bervariasi	5
Total penilaian		49
Skor maksimal		50
Presentase		X100
Rata-rata total validitas		98

$$\text{Presentase} = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap produk yang dikembangkan dan sesuai tabel kelayakan

yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk tersebut dinyatakan “sangat layak, tidak ada revisi” dengan nilai antara 90%-100% artinya produk yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik dan dapat diujicobakan di lapangan.

b. Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk memberikan saran, komentar serta masukan terhadap instrument evaluasi yang dikembangkan. Ahli media dalam pengembangan evaluasi *wordwall* ini yaitu bapak Muhamad Iqbal Suriansyah, M.Kom. yang merupakan dosen Universitas Pakuan Kota Bogor. Aspek penilaian produk meliputi penyajian, desain isi, konstruksi, dan kelayakan penggunaan. Berikut disajikan data penilaian validator ahli media terhadap produk yang dikembangkan berupa instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku.

Adapun saran dan masukan yang dikumpulkan dari ahli media setelah mengamati semua komponen yang ada dalam produk

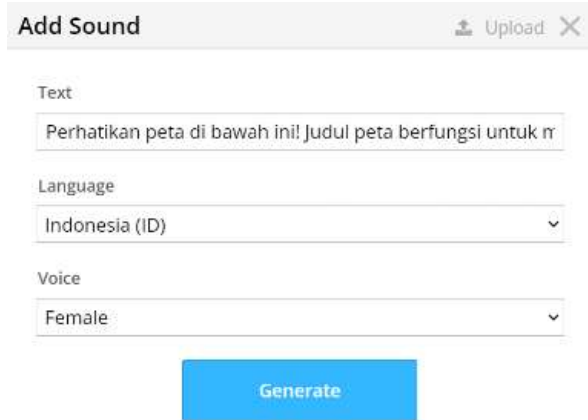
1. Perbaikan pada gambar yang harus memiliki kualitas tinggi. Hal ini bertujuan agar peserta didik mampu melihat gambar dengan jelas.

2. Perbaiki pada *voice over* dengan suara peneliti pada soal yang bertujuan agar pesan yang disampaikan lebih dekat dengan peserta didik.
3. Gunakan *link* sependek mungkin agar peserta didik mudah menghafal dan mengakses soal evaluasi.

Revisi dilakukan berdasarkan tanggapan dan saran oleh validator ahli media. Berikut tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi yang dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.8 Revisi Sebelum dan Sesudah Ahli Media

1.	Sebelum revisi
Gunakan gambar yang kualitasnya tinggi	
	
Sesudah revisi	
	

2.	Sebelum revisi
Gunakan voice over suara sendiri	
	
Sesudah revisi	
	
3.	Sebelum revisi
Gunakan link singkat	
https://wordwall.net/play/73657/695/199	
Sesudah revisi	
https://s.id/kelas5baik 	

Tabel 4.9 Hasil Validasi Tahap Pertama Ahli Media

No.	Butir Penilaian	Nilai
1.	Keruntunan konsep	4
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan website	3
3.	Sajian soal yang menarik	4
4.	Kejelasan tampilan nilai yang didapat	4
5.	Tampilan kunci jawaban	4
6.	Komposisi warna	4
7.	Variasi isi kuis	4
8.	Kreatif dan dinamis	4
9.	Kualitas foto atau gambar	3
10.	Penampilan unsur tata letak	4
11.	Pewarnaan solid dan tidak mengacaukan tampilan layar	4
12.	Tampilan website menarik	4
13.	Memberikan motivasi belajar	4
14.	Website menggunakan karakter atau huruf yang sesuai	4
15.	Kemudahan dalam mengakses website	4
16.	Keefektifan penggunaan	4
17.	Kepraktisan penggunaan alat evaluasi	4
18.	Tombol kuis mudah di mengerti	4
Total penilaian		70
Skor maksimal		90
Presentase		X100
Rata rata total validitas		77

$$\text{Presentase} = \frac{70}{90} \times 100\% = 77\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap produk yang dikembangkan dan sesuai tabel kelayakan yang sudah

dipaparkan sebelumnya, maka produk tersebut dinyatakan “layak, dan direvisi seperlunya” dengan perolehan nilai antara 75%-89% artinya produk yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik. Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan perbaikan agar produk dapat digunakan di lapangan.

Berikut validasi tahap kedua setelah selesai direvisi terhadap produk pengembangan instrument evaluasi menggunakan website *wordwall*.

Tabel 4.10 Hasil Validasi Tahap Kedua Ahli Media

No.	Butir Penilaian	Nilai
1.	Keruntunan konsep	4
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan website	4
3.	Sajian soal yang menarik	4
4.	Kejelasan tampilan nilai yang didapat	4
5.	Tampilan kunci jawaban	4
6.	Komposisi warna	4
7.	Variasi isi kuis	4
8.	Kreatif dan dinamis	4
9.	Kualitas foto atau gambar	4
10.	Penampilan unsur tata letak	4
11.	Pewarnaan solid dan tidak mengacaukan tampilan layar	4
12.	Tampilan website menarik	4
13.	Memberikan motivasi belajar	4
14.	Website menggunakan karakter atau huruf yang sesuai	4

15.	Kemudahan dalam mengakses website	5
16.	Keefektifan penggunaan	5
17.	Kepraktisan penggunaan alat evaluasi	5
18.	Tombol kuis mudah di mengerti	5
Total penilaian		76
Skor maksimal		90
Presentase		X100
Rata rata total validitas		84

$$\text{Presentase} = \frac{76}{90} \times 100\% = 84\%$$

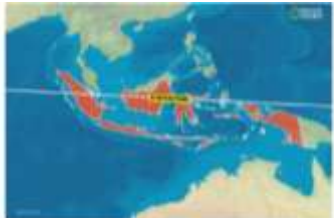
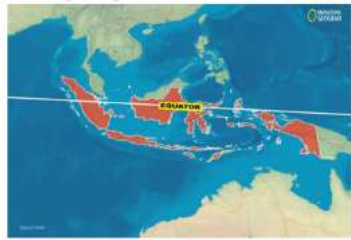
Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap produk yang dikembangkan dan sesuai tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk tersebut dinyatakan “layak, tanpa revisi” dengan perolehan nilai antara 75%-89% artinya produk yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik, tanpa revisi.

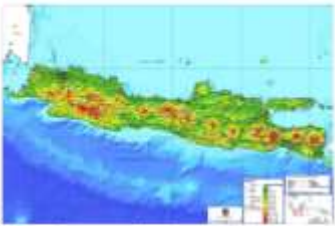
c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan produk evaluasi ini yaitu ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. yang merupakan dosen Universitas Pakuan. Aspek penilaian meliputi kelugasan, komunikatif, kesesuaian, dan kaidah EBI. Berikut disajikan data penilaian validator ahli bahasa terhadap produk yang dikembangkan berupa instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku.

Tabel 4.11 Revisi Sebelum dan Sesudah Ahli Bahasa

1.	Sebelum revisi
Gunakan titik di setiap jawaban penjelasan	
1. Perhatikan peta di bawah ini!  Judul peta berfungsi untuk memudahkan kita dalam.... A. Menentukan jarak antar kota B. Mengetahui legenda peta C. Memahami isi dan tujuan pembuatan peta D. Menemukan arah mata angin	
Sesudah revisi	
1. Perhatikan peta di bawah ini!  Judul peta berfungsi untuk memudahkan kita dalam.... a. Menentukan jarak antar kota. b. Mengetahui legenda peta. c. Memahami isi dan tujuan pembuatan peta. d. Menemukan arah mata angin.	

2.	Sebelum revisi
Gunakan kata “yaitu” dalam pertanyaan dan gunakan huruf kecil di awal kalimat	
 19. Berdasarkan gambar di atas, garis lintang yang membagi Indonesia menjadi dua bagian hampir sama adalah? - Garis Khatulistiwa - Garis Bujur 90° - Garis Lintang Selatan - Garis Lintang Utara	
Sesudah revisi	
 19. Berdasarkan gambar di atas, garis lintang yang membagi Indonesia menjadi dua bagian hampir sama yaitu? - garis khatulistiwa - garis ujur 90° - garis lintang selatan - garis lintang utara	
3.	Sebelum revisi
Gunakan huruf “P” kapital untuk kata “Pulau Jawa”	
 13. Cici sedang mempelajari peta negara Indonesia di kelasnya. Ia melihat simbol berwarna kuning yang banyak terdapat di beberapa wilayah di pulau Jawa. Berdasarkan gambar di atas, apa yang ditunjukkan oleh simbol berwarna kuning tersebut? - Hutan - Sawah - Kota - Padang pasir	

Sesudah revisi	
	13. Cici sedang mempelajari peta negara Indonesia di kelasnya. Ia melihat simbol berwarna kuning yang banyak terdapat di beberapa wilayah di Pulau Jawa. Berdasarkan gambar di atas, apa yang ditunjukkan oleh simbol berwarna kuning tersebut? a. hutan b. sawah c. kota d. padang pasir

Tabel 4.12 Hasil Validasi Tahap Pertama Ahli Bahasa

No.	Butir Pernyataan	Nilai
1.	Ketetapan struktur kalimat	4
2.	Keefektifan kalimat	4
3.	Kebakuan istilah	4
4.	Soal tidak memiliki makna ganda	4
5.	Kemampuan memotivasi peserta didik	4
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
7.	Kesesuaian dengan intelektual peserta didik	4
8.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	4
9.	Ketepatan tata bahasa	4
10.	Ketepatan ejaan	4
Total penilaian		40
Skor maksimal		50
Presentase		X100
Rata-rata total validitas		80

$$\text{Presentase} = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap produk yang dikembangkan dan sesuai tabel kelayakan yang sudah

dipaparkan sebelumnya, maka produk tersebut dinyatakan “layak, revisi seperlunya” dengan nilai antara 75%-89% artinya produk yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik, Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan perbaikan agar produk dapat digunakan dilapangan.

Revisi dilakukan berdasarkan tanggapan dan saran oleh validator ahli media. Berikut tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi yang dapat dilihat pada table di bawah ini:

Hasil validasi kedua produk setelah selesai direvisi. Berikut hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan website *wordwall* setelah revisi.

Tabel 4.13 Hasil Validasi Tahap Kedua Ahli Bahasa

No.	Butir Pernyataan	Nilai
1.	Ketetapan struktur kalimat	5
2.	Keefektifan kalimat	5
3.	Kebakuan istilah	5
4.	Soal tidak memiliki makna ganda	5
5.	Kemampuan memotivasi peserta didik	5
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
7.	Kesesuaian dengan intelektual peserta didik	5
8.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	5
9.	Ketepatan tata bahasa	5
10.	Ketepatan ejaan	5
Total penilaian		50

Skor maksimal	50
Presentase	X100
Rata-rata total validitas	100

$$\text{Presentase} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap produk yang dikembangkan dan sesuai tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk tersebut dinyatakan “sangat layak, tidak perlu revisi” dengan nilai antara 90%-100% artinya produk yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik.

Setelah memperoleh data dari penilaian validator, maka selanjutnya dikonversikan untuk mendapatkan kesimpulan mengenai validitas instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* berdasarkan pedoman konversi ideal pada tabel berikut.

Tabel 4.14 Penilaian Rata-Rata Validitas

Validator	Rata-rata Total Validitas
Ahli materi dosen	94%
Ahli materi guru	98%
Ahli media	84%
Ahli bahasa	100%
Jumlah Rata rata total	93%

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

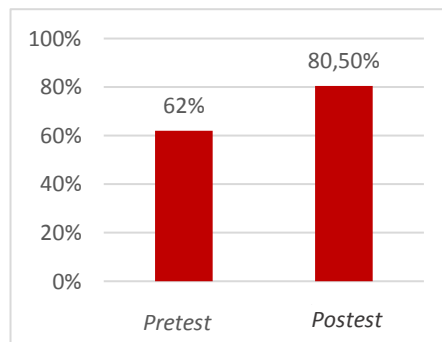
Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cipaku Perumda pada peserta didik V, peneliti melakukan penelitian pada sekolah tersebut karena kurangnya inovasi serta pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan teknologi, sehingga ketika proses pembelajaran yang dilakukan kurang efektif, selain itu keterbatasan alat evaluasi yang menarik sehingga terdapat keterbatasan pengetahuan peserta didik pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku.

Peneliti melaksanakan pretest-posttest kepada peserta didik kelas V yang sudah dijelaskan mengenai materi bagaimana bentuk Indonesiaku, peneliti memaparkan terlebih dahulu mengenai alat evaluasi menggunakan website *wordwall* yang telah dibuat, setelah itu alat evaluasi digunakan dalam pembelajaran dikelas, kemudian peserta didik menggunakan alat evaluasi pada saat proses pembelajaran. Lalu peneliti membagikan lembar angket kepada peserta didik untuk diisi mengenai alat evaluasi yang telah digunakan.

Berikut hasil data hitungan *Pretest* - *Posttest* yang berikan kepada kepada peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik dengan nilai tertinggi *pretest* “80” dan nilai terendahnya “30” dengan rata-rata 62,00. Setelah dilakukan posttest nilai tertinggi peserta didik yaitu “100” dan nilai terendahnya “35” dengan nilai rata-rata 80,50.

Tabel 4.15 Hasil Pretest dan Postest

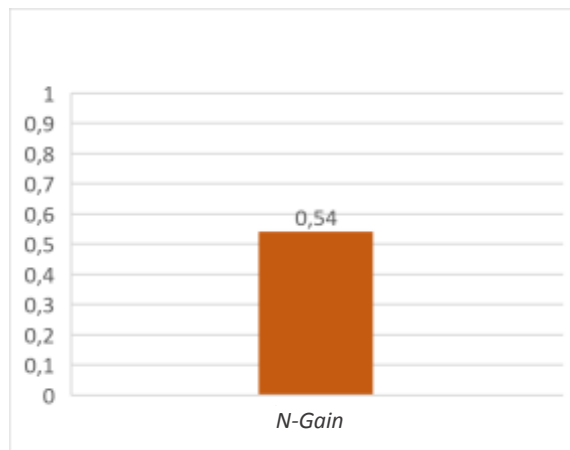
Kriteria	Uji instrumen soal test	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Tes</i>
Jumlah Peserta Didik	20	20
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	30	35
Nilai Rata-Rata	62,00	80,50
<i>N-Gain</i>	0,54	
Keterangan	Sedang	

**Gambar 4.1 Diagram Presentase**

Dengan nilai *N-Gain* keduanya dapat dihitung sebagai rumus di bawah ini:

$$N-Gain = \frac{80,5 - 62}{100 - 62} = 0,54$$

Pada rumus *N-Gain* didapatkan hasil sebesar 0,54 dengan mendapat kategori sedang.



Gambar 4.2 Diagram N-Gain

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Tahap ini merupakan bentuk penilaian dari produk yang telah dibuat untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku melalui penyebaran angket respon peserta didik dan guru yang dibagikan. Hasil angket dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Hasil Uji Terbatas Respon Peserta Didik

Uji coba lapangan dilakukan pada kelas V di SDN Cipaku Perumda karena ditemukannya masalah ketika melakukan prapenelitian. Terdapat suatu hambatan pada proses evaluasi yang masih menggunakan soal kertas tertulis yang dirasa kurang menarik dan guru belum bisa memanfaatkan pembelajaran

menggunakan teknologi. Tahapan uji coba ini dilakukan langsung di sekolah dengan melakukan penjelasan terlebih dahulu agar mengetahui apakah instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* ini diterima peserta didik atau tidak. Untuk mendapatkan respon peserta didik terhadap instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* maka peneliti mengambil penilaian melalui penyebaran angket yang berisikan 8 pertanyaan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi data yang diikuti oleh jumlah responden 20 peserta didik, hasil yang diperoleh untuk instrument evaluasi pembelajaran menggunakan website *wordwall* mendapatkan respon yang sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat melalui jumlah hasil rata-rata presentase sebesar 91,37%. Jumlah ini berada diantara 90%-100% sehingga penggunaan evaluasi menggunakan website *wordwall* ini dinyatakan “Sangat Baik” digunakan oleh peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung khususnya pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku.

a. Hasil Uji Terbatas Respon Guru

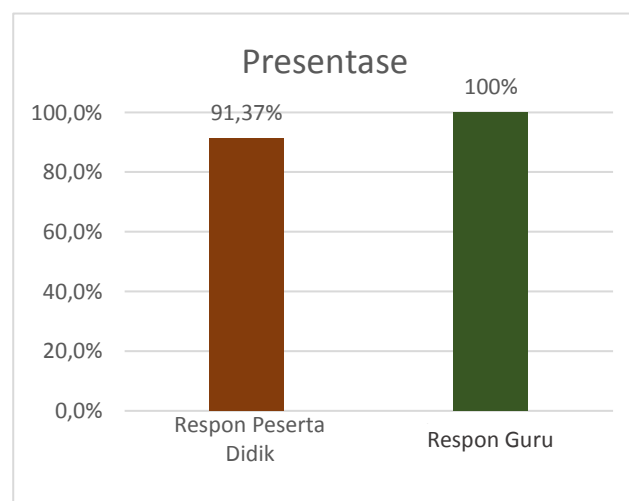
Uji coba terbatas yang dilakukan pada kelas V SDN Cipaku Perumda. Angket respon guru berisi 8 pertanyaan mengenai penggunaan instrument evaluasi pembelajaran menggunakan website *wordwall*. Hasil respon guru yang diberikan berdasarkan

hasil perhitungan pada instrumen evaluasi menggunakan website *wordwall* sebagai berikut.

Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Guru pada Instrumen Evaluasi Menggunakan Website Wordwall

No.	Kriteria	Nilai
1.	Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan website <i>wordwall</i> mudah digunakan oleh peserta didik.	5
2.	Petunjuk yang terdapat dalam evaluasi menggunakan <i>wordwall</i> jelas dan mudah dipahami.	5
3.	Tampilan evaluasi menggunakan website <i>wordwall</i> menarik.	5
4.	Pengembangan evaluasi menggunakan website <i>wordwall</i> membuat peserta didik tertarik dan bersemangat untuk mengerjakan soal.	5
5.	Pengembangan evaluasi menggunakan website <i>wordwall</i> membuat peserta didik aktif dan mandiri dalam pembelajaran.	5
6.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik.	5
7.	Gambar, audio, dan transisi yang ditampilkan memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi.	5
8.	Soal-soal yang terdapat pada evaluasi menggunakan website <i>wordwall</i> mudah dipahami.	5
Total Penilaian		50
Skor Maksimal		50
Presentase		X100
Rata-rata total validitas		100%

Angket respon guru berfungsi memperoleh data dan hasil informasi yang akurat dari responden. Hasil respon guru mendapatkan hasil yang sangat baik dengan skor rata-rata 100% jumlah tersebut berada diantara 90%-100% dengan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil data diatas, dapat disajikan berupa diagram di bawah ini.



Gambar 4.3 Presentase Hasil Respon Peserta didik dan Guru

Berdasarkan hasil data respon di atas dapat menunjukkan bahwa instrumen evaluasi menggunakan website *wordwall* dirasa menarik dan membuat peserta didik aktif ketika melakukan evaluasi sehingga mampu memanfaatkan teknologi. Dengan demikian instrumen evaluasi menggunakan website *wordwall* ini dinyatakan “Sangat Layak” digunakan pada peserta didik dengan materi bagaimana bentuk Indonesiaku.

B. Pembahasan

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu sistem pendidikan yang penting untuk melihat keberhasilan suatu pembelajaran dan menjadi salah satu komponen penting dalam menyelenggarakan pendidikan dan pencapaian keberhasilan suatu tujuan pembelajaran. Menurut Suardipa et al., (2020) evaluasi merupakan salah satu bagian penting dari sistem pendidikan dan pengajaran dalam berbagai bentuk dan waktu pengerjaannya. Sedangkan menurut Sriyanti, (2019, p. 1) evaluasi merupakan suatu pemberian nilai terhadap kualitas sesuatu. Selain itu, evaluasi juga dapat dipandang sebagai proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan. Selain itu tujuan evaluasi yang disebutkan oleh Aziz & Gantara, (2021) evaluasi memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi setiap akhir pembelajaran, sehingga dengan adanya evaluasi pembelajaran guru akan mengetahui dimana letak kekurangan baik dari tujuan, materi, metode, media, sumber belajar yang digunakan, bahkan lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan langsung Bersama guru kelas V SDN Cipaku Perumda Kota Bogor yang mendapatkan suatu informasi terkait permasalahan instrument evaluasi pembelajaran yang diterapkan. Dalam proses evaluasi guru masih menggunakan lembar soal tertulis untuk mengukur tingkat pengetahuan

peserta didik dirasa masih kurang membuat peserta didik aktif dan serta kurang menarik perhatian. Menurut Ulya, (2021) evaluasi dapat berupa tes dan non tes yang digunakan dalam pembelajaran, evaluasi dapat dikembangkan melalui game edukasi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sebagai pembelajaran yang menyenangkan.

Mengingat perkembangan zaman yang semakin meningkat pada era 5.0 dimana teknologi sudah berkembang begitu cepat serta tuntunan kemajuan teknologi dan informasi perlu diterapkan pada proses pembelajaran dikelas pada era revolusi industri ini. Terlebih saat ini diperlukan inovasi yang kreatif sehingga meningkatkan perkembangan melalui instrument evaluasi yang baik sehingga dapat berfungsi dan diterapkan sebagaimana mestinya dengan menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi yang dapat memudahkan peserta didik ketika melakukan evaluasi pembelajaran oleh karena itu, perlu adanya pengembangan instrument evaluasi yang memanfaatkan teknologi menggunakan website *wordwall*. Menurut Purwitasari, (2022) *wordwall* adalah sebuah permainan dari web browser yang dapat digunakan ketika proses pembelajaran sebagai alat pembelajaran yang membawa banyak manfaat dengan cara yang menyenangkan. Selain itu *wordwall* memiliki banyak template gamez yang dapat digunakan menurut Yuniar et al., (2021) *wordwall* merupakan salah satu software yang dapat digunakan secara daring dimanfaatkan sebagai salah satu media belajar berbasis game, seperti quiz, Kahoot, dan lain sebagainya.

Wordwall disediakan bermacam template dan model permainan yang dapat dikreasikan oleh pembuatnya. Melalui pengembangan instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* ini peserta didik dapat tertarik dan aktif serta guru mampu memanfaatkan teknologi pada bidang pendidikan. Pembelajaran interaktif dan mudah dijangkau Dimana saja dan kapan saja melalui jaringan internet, sehingga dapat diakses melalui smartphone, laptop dan komputer.

Peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada pengembangan produk instrument evaluasi ini. Tahap pertama dalam model ini yaitu analisis melalui observasi dan wawancara terhadap peserta didik dan guru kelas V dengan memperoleh informasi mengenai analisis kebutuhan , tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang ada dikelas. Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas V peneliti mendapatkan informasi mengenai penggunaan lembar soal tertulis ketika melakukan evaluasi dalam mengukur pengetahuan dan pemahaman peserta didik, hal tersebut membuat peserta didik cenderung jenuh dan bosan saat melakukan evaluasi di kelas.

Setelah tahap pertama selesai, dilakukan tahap perancangan desain dimana pada tahap ini peneliti membuat rancangan desain evaluasi menggunakan website *wordwall*. Pada tahap perancangan ini peneliti memilih template, gambar, dan materi evaluasi yang menarik.

Pemilihan template pada evaluasi ini menggunakan *Game Quiz Show* (Pilihan Ganda).

Tahap selanjutnya yaitu proses pengembangan produk, pada tahap ini desain yang sudah dirancang dimana memuat template, gambar, dan materi yang sudah masukan dalam website *wordwall* yang dapat di akses melalui *link* atau *barcode* yang sudah tersambung dalam jaringan internet. Kemudian setelah produk dibuat dan dirancang telah selesai lalu diberikan kepada validator ahli untuk mendapatkan nilai dan saran apakah produk layak digunakan pada peserta didik. Tujuan validasi ahli untuk penelitian ini yaitu mengetahui kelayakan produk instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku kelas V. Validator produk pengembangan evaluasi menggunakan website *wordwall* ini dilakukan oleh 3 ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pada ahli materi terdapat 2 orang validator yaitu dosen Universitas Pakuan dan Guru SDN Cipaku Perumda Kota Bogor kelas V. sehingga terdapat 4 validator ahli pada produk yang dikembangkan ini. Validator dimintai penilaian masing-masing aspek dan saran pada kolom yang disediakan sebagai bahan evaluasi peneliti, revisi produk dilakukan setelah mendapatkan penilaian dan saran oleh validator ahli.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh 2 validator ahli materi pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku kelas V melalui angket yang telah diisi mendapatkan presentase keseluruhan rata-rata sebesar 96%

dengan kriteria “Sangat Layak” digunakan. Saran dari validator ahli yaitu 1) tambahkan indikator pada setiap soal 2) gunakan 4 titik pada pertanyaan rumpang 3) soal tidak perlu terlalu Panjang dan gunakan gambar yang spresifik.

Penilaian ahli media terhadap produk instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku kelas V melalui penilaian angket serta saran mendapatkan nilai dengan presentase keseluruhan sebesar 84% dengan kriteria “Layak” digunakan. Saran dari validator ahli yaitu 1) Gunakan gambar dengan kualitas tinggi 2) Gunakan rekmaan suara sendiri 3) Gunakan link yang singkat agar mudah dihafal oleh peserta didik.

Berdasarkan penilaian ahli bahasa terhadap produk instrumen evaluasi menggunakan website *wordwall* pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku kelas V melalui penilaian angket serta saran mendapatkan nilai dengan presentase keseluruhan sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak” digunakan. Saran dari validator ahli yaitu 1) Gunakan kata “yaitu” dalam pertanyaan dan gunakan huruf kecil di awal kalimat 2) Gunakan titik di setiap jawaban penjelasan 3) Gunakan huruf “P” kapital untuk kata “ Pulau Jawa”.

Hasil dari keseluruhan validasi ahli materi, bahasa, dan media menyatakan bahwa instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku layak digunakan, hal ini

dapat dilihat dengan hasil yang diperoleh yaitu 93% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Setelah melakukan validasi ahli selanjutnya peneliti melakukan pretest dan posttest. Pada tahap pretest peserta didik diujicobakan melalui lembar soal kertas yang dibagikan dengan 20 soal pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku pada 20 peserta didik, kemudian pada tahap uji coba peserta didik yang mendapat nilai tertinggi yaitu 80 dan nilai rendahnya yaitu 35. Setelah dilakukan uji coba peserta didik kemudian dilakukan perlakuan melalui produk instrument evaluasi menggunakan website *wordwall*. Pada tahap ini peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi 100 dan terendahnya 35. Sehingga hasil N-gain yang diperoleh yaitu 0,54 dengan keterangan “sedang”. Kemudian dilakukan pengisian kusioner oleh peserta didik yang berisikan 8 pertanyaan untuk mengetahui instrument evaluasi pembelajaran menggunakan website *wordwall*. Dilihat dari angket peserta didik yang telah diberikan untuk menilai instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* yang memperoleh respon sangat baik dengan nilai rata-rata presentase 91,37% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Baik”.

Pada penelitian ini peneliti menghasilkan produk yang berupa pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan website *wordwall* pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku. Terdapat tiga validasi ahli dari penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pada ahli materi mendapatkan presentase sebesar 96% sehingga evaluasi ini

dikategorikan sangat layak, pada validasi ahli media mendapatkan skor presentas sebesar 84% sehingga dikategorikan layak. Lalu pada validasi ahli bahasa mendapatkan skor presentase sebesar 100% yang dikategorikan sangat layak hasil ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hasanah & Sutiah, (2023) penelitian yang memanfaatkan website wordwall untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran, yang mendapatkan hasil validasi ahli materi dan media masing-masing sebesar 86% dan 80%, serta penelitian yang dilakukan oleh Latifah & Damayanti, (2022) dihasilkan validasi ahli materi dan media masing-masing sebesar 89% dan 85% sehingga mendapatkan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil perhitungan data produk yang dikembangkan berupa instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* yang memperoleh hasil 93% dari nilai rata-rata para ahli. Dan memperoleh hasil 91,37% dari hasil angket peserta didik dengan nilai *N-Gain score* 0,54. Sehingga penggunaan instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* secara umum dinyatakan layak untuk digunakan ketika proses pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan hasil uji coba instrumen evaluasi menggunakan website *wordwall* pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Produk pengembangan instrument evaluasi menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan pertama pada model ini melalui observasi dan wawancara terhadap peserta didik dan guru kelas V dengan memperoleh informasi dilakukan analisis kebutuhan dan permasalahan mengenai instrument evaluasi. Tahap kedua yaitu dilakukan tahap perancangan desain dimana pada tahap ini peneliti membuat rancangan desain evaluasi menggunakan website *wordwall*. Tahap ketiga peneliti mengembangkan desain instrumen evaluasi menggunakan website *wordwall* pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku. Setelah produk selesai dibuat lalu diberikan penilaian dan saran oleh para validator ahli mengenai kelayakan produk yang dibuat dan melakukan perbaikan jika perlu diperbaiki. Setelah produk melewati tahapan pengembangan yang sudah diperbaiki hingga dinyatakan layak digunakan maka selanjutnya produk yang sudah dikembangkan dapat diujicobakan

pada kelas V dengan jumlah 20 peserta didik di SDN Cipaku Perumda Kota Bogor.

2. Kelayakan produk yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil angket yang telah disebarakan kepada peserta didik secara langsung dikelas setelah pembelajaran berlangsung. Presentase penilaian yang didapat dari angket tersebut didapat 91,37 dengan kriteria “Sangat Layak” dan dilakukan *pretest posttest* mendapatkan nilai *N-Gain* dengan *score* 0,54 dapat membuat peserta didik aktif dalam kelas ketika melakukan evaluasi pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka saran yang dapat dikemukakan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, diharapkan dapat mengembangkan instrument evaluasi menggunakan website *wordwall* dengan menambahkan video didalam soalnya.
2. Bagi guru, diharapkan mampu memanfaatkan penggunaan instrument evaluasi secara optimal sehingga menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T., Nur, F., Fitriany, F., & Napitupulu, R. (2022). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Wordwall. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 332–337.
- Al Idrus, S. W. (2022). Analisis problematika evaluasi pembelajaran IPA pada masa pandemi: Kajian literatur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1979–1983.
- Alintya, E., Setiyawan, H., & Larasati, D. A. (2022). Quick Calculation Ability on Students Metacognitive using Wordwall Media in Class III Students at SDN Manukan Kulon Surabaya. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 2(2), 172–181.
- Amril, A., Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Apriyanti, N., & Burhendi, F. C. A. (2020). Analisis evaluasi pembelajaran daring berorientasi pada karakter siswa. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Asnawi, A., Mulyahati, B., Usman, U., & Aprilia, R. (2023). Pemanfaatan Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru-Guru Di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 62–68.
- Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan penting evaluasi pembelajaran Bahasa di sekolah dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 1–9.
- Aziz, A., & Gantara, P. (2021). Penggunaan Media Wordwall Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 627–634.
- Çil, E. (2021). The effect of using Wordwall. net in increasing vocabulary knowledge of 5th Grade EFL students. *Language Education and Technology*, 1(1), 21–28.
- Damanik, S., Zuhdi, M., Hazizah, H., & Herlina, H. (2020). Model evaluasi pembelajaran AUD berbasis daring di RA Nurun Namirah Medan Marelan (studi kasus selama masa pandemi covid-19). *Jurnal Al-Fatih*, 3(1), 155–172.
- Dermawan, I. B., & Harmianto, S. (2021). Penerapan evaluasi pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 196–205.

- Dhika, H., & Destiawati, F. (2022). WORKSHOP PEMANFAATAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(7), 5505–5512.
- Fauzi, M. F., Fatoni, A., & Anindiati, I. (2020). Pelatihan peningkatan kualitas evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis information dan communication technology (ICT) untuk pengajar bahasa Arab. *Jurnal Terapan Abdimas*, 5(2), 173–181.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Furliana, D., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Wordwall Sebagai Media Evaluasi Asesmen Today Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pembelajaran Ipas Kelas 4 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3752–3760.
- Gusman, B. A., Salsabila, U. H., Giardi, L. Y., & Fadhila, V. (2021). Efektivitas Platform Wordwall Pada Pembelajaran PAI Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pada Masa Pandemi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), 203–221.
- Halwa, H., & Arsyam, M. (2021). *Ciri-ciri, Prinsip-prinsip, Jenis dan Proses Evaluasi Pendidikan*.
- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2023). Strengthening Digital Literacy of Elementary School Students Through Utilization of Wordwall as Game-Based Learning Interactive Media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2).
- Haryanto, M. P. (2020). *Evaluasi pembelajaran (konsep dan manajemen)*. UNY Press.
- Hasanah, N., & Sutiah, S. (2023a). Pengembangan materi evaluasi pembelajaran berbasis wordwall untuk siswa sekolah dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(2), 153–166.
- Hasanah, N., & Sutiah, S. (2023b). Pengembangan materi evaluasi pembelajaran berbasis wordwall untuk siswa sekolah dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(2), 153–166.
- Ikhwan, A. I., & Ali, M. (2021). Problematika Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Ma 'Rifah*, 18(2), 121–126.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 33–41.
- Jusuf, H., & Istiyowati, L. S. (2020). *Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Indonesia Emas Group.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika

Dan Probabilitas. *MEDIASI-Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.

Kirana, M. C., Perkasa, N. P., Lubis, M. Z., & Fani, M. (2019). Visualisasi Kualitas Penyebaran Informasi Gempa Bumi di Indonesia Menggunakan Twitter. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 3(1), 23–32.

Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall. net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(6), 1415–1424.

Magdalena, I. (2020). *Evaluasi pembelajaran SD: teori dan praktik*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Magdalena, I. (2022). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Mahfud, H., Adi, F. P., Atmojo, I. R. W., & Ardiansyah, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Guru Sd Di Kota Surakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2).

Mahyudi, A. (2022). Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 1687–1694.

Mudrikah, S., Pahleviannur, M. R., Surur, M., Rahmah, N., Siahaan, M. N., Wahyuni, F. S., Widyaningrum, R., Saputra, D., Prihastari, E. B., & Ramadani, S. D. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implementasi*. Pradina Pustaka.

Nainggolan, M. C., Naomi, N., Siregar, I., & Purnomo, B. (2023). MENILIK BUDAYA MARITIM DARI MASYARAKAT PESISIR SEKITAR PULAU JAWA TAHUN 1920. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 102–110.

Nashrullah, M. (2021). Penggunaan Media Google Form Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab (Pilihan Ganda). *Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 3(1), 30–40.

Ngatman, N., Guntur, G., Broto, D. P., & Bakar, Z. A. (2022). Evaluasi pembelajaran penjasorkes (PJOK) saat pandemi Covid-19 SMP Negeri Se-Kabupaten Sleman tahun 2022. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 144–154.

Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar*.

Nurhamida, N., & Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN Pada Materi Hak Dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 Di SDN 16

- Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 1249–1255.
- NURMELATI, M. (2022). PENERAPAN GAMIFIKASI MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK BISNIS SEPEDA MOTOR DI SMKN 1 PURWASARI. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339–345.
- Otaya, L. G., Tabroni, I., Jayanti, D., Wahab, A., Lutfie, M., Hasyim, S. H., & Indra, I. M. (2023). EVALUASI PEMBELAJARAN. *Penerbit Tahta Media*.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan buku ajar kompilasi teori graf dengan model ADDIE. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–152.
- Raharjo, R. P., Hardinanto, M. P. D. E., & Fadhilasari, M. P. I. (2022). *Evaluasi Pembelajaran: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- ROHMATIN, R. (2023). PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN VOCABULARY SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88.
- Romadhotun, ESW (2021). Aplikasi Pengenalan Peta Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Disertasi Doktoral, Prodi Teknik Informatika).
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2), 1965–1973.
- Saptaaji, A. B., Burhanudin, B., & Basukiyatno, B. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Desain Pembelajaran Blended Learning dengan Wordwall. *Journal of Education Research*, 4(3), 1503–1512.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021a). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Soulisa, I., Supratman, M., Rosfiani, O., Renaldi, R., Sopiah, S., Utomo, W. T., Hermawan, C. M., Ariati, C., Riyanti, A., & Tauran, S. F. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*.

- Sriyanti, I. (2019). *Evaluasi pembelajaran matematika*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4(2), 88–100.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (2021). Indonesia: Alfabeta. 147 & 395.
- Sulistya, D. A. (2017). Pengembangan quantum teaching berbasis video pembelajaran camtasia pada materi permukaan bumi dan cuaca. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 154–166.
- Sulvina, A., Sinaga, E. P., Gaol, D. L., Ivanna, J., & Tamba, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa/i SMP Negeri 17 Medan. *Journal of Teaching and Science Education (JOTASE)*, 1(2), 59–62.
- Supriyadi. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=00WeEAAAQBAJ>
- Purwitasari NIM. 204180125 English Education Department Faculty Of Tarbiyah And Teacher Training State Institute Of Islamic Studies Ponorogo. (2022).
- Ulya, M. (2021). Penggunaan educandy dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63.
- Umairroh, N. A., & Agustina, R. K. (2023). The Effectiveness of Wordwall Game in Teaching Speaking for Class Eighth. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 738–744.
- Wahyuni, S. E., Nisa, A. F., Widanti, U. R., & Putri, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 34–45.
- Yadnyawati, I. A. G. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Unhi Press.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 1(11), 1182–1190.

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kertak Pos 452, E-mail: kip@sepak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

BURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
Nomor : 3322/SK/DFK/PM/2024

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Menimbang : 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, 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 menempuh ujian Sarjana.
4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 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/KEP/REK/UG/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.
- Memperhatikan : Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan : Mengangkat Saudara
Pertama : Yuli Mulyawati S.H., M.Pd : Pembimbing Utama
Dedy Saeful Zen, M.F., M.Pd : Pembimbing Pendamping
- Nama : ANITA NUR ASYSYIFA
NPM : 037120070
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN WORDWALL GAME QUIZ SHOW PADA MATERI BAGAIMANA BENTUK INDONESIAKU
- Kedua : Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
- Kesga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.



- Tembusan :
1. Rektor Universitas Pakuan
 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: kip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375603 Bogor

Nomor : 8424/WADEK I/FKIPV/2024

28 Mei 2024

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Cipaku Perumda
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : ANITA NUR ASYSYIFA
NPM : 037120070
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 29 Mei s.d. 6 Juni 2024 mengenai: PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN WEBSITE WORDWALL GAME SHOW QUIZ PADA MATERI BAGAIMANA BENTUK INDONESIA

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

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

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran 3 Surat Balasan Izin Penelitian



PEMERINTAH DAERAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI CIPAKU PERUMDA

NSS : 101026102015 Terakreditasi "A" NPSN : 20238445

Jalan Perumda II RT.02 RW.02 Kelurahan Cipaku Kota Bogor 16133

Telepon (0251) 8409425 e Mail : elementaryschool.cipakuperumda@gmail.com

VISI : *Terrwujudnya Sekolah Berkualitas, Kompetitif, Inovatif, yang Berkarakter dan Berwawasan Lingkungan*

Nomor : 421.2/012/CPK.P/VI/2024

Bogor, 06 Juni 2024

Lampiran : -

Perihal : Pelaksanaan Penelitian

Kepada

Yth. Bapak Wakil Dekan I
FKIP Universitas Pakuan
Di,
Tempat

Berdasarkan surat Nomor : 8424/WADEK I/FKIP/V/2024 perihal Permohonan izin penelitian mengenai *"Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Website Worldwall Game Show Quiz pada Materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku"*. Mahasiswa yang tersebut dibawah ini telah melaksanakan kegiatan Penelitian di SD Negeri Cipaku Perumda Kota Bogor pada tanggal 29 Mei sampai dengan 06 Juni 2024,

Nama : ANITA NUR ASYSYIFA

NPM : 037120070

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Semester : Delapan

Demikian surat ini disampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih



Kepada Sekolah,

... N G, S.Pd
Pembina Tingkat I

NIP. 19651015 198610 2 008

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Anita Nur Asysyifa, lahir di Bogor 28 Maret 2002, agama islam anak ke-3 dari Bapak Hadi Sunarto dan Ibu Mariyam, Tempat tinggal di Pamoyanan Jl. RE Soemantradiredja No. 11 RT 01 RW 01, Kelurahan Pamoyanan, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat.

Pendidikan yang ditempuh di Sekolah Dasar Negeri Batutulis 3, MTs Darussalam, SMAN 1 Tamansari, Kemudian melanjutkan Pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor.