



PENGEMBANGAN MATERI EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Nurhandayani Hasanah,^{1*} Sutiah Sutiah,²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

¹nurhandayani929@gmail.com, ²sutiah@gmail.com

*Correspondence

Received: 2023-08-02; Approved: 2023-09-12; Published: 2023-10-28

ABSTRACT

Monotonous and repetitive types of evaluation can make children less interested and involved when answering evaluation questions. When evaluations are conducted routinely in the same pattern, such as using only written or multiple-choice tests, students may feel bored and lose interest in the evaluation process. To address this issue, it is important for teachers to vary the type of evaluation used. Using technology-based types of evaluation such as wordwall can make the evaluation process more interesting and enjoyable for students. This study aimed to test the validity and practicality of using Wordwall educational game media in auditory organ system material in grade IV elementary school. This study uses the ASSURE model development type method (Analyzing, Selecting, Organizing, Utilizing, Reflecting, Evaluating). Based on the results of the research data, it can be concluded that using the word wall evaluation tool in grade IV elementary school learning as follows: The quality of validity with word wall resulted in a percentage of validity of 79.8% with practical categories, while in validity using media by material experts obtained a percentage score of 86% with feasible or valid criteria. Meanwhile, from the validity of media experts, the percentage is 80% valid.

KEYWORDS: Development, Evaluation, Wordwall.

ABSTRAK

Jenis evaluasi yang monoton dan repetitif dapat membuat anak kurang tertarik dan terlibat saat menjawab soal evaluasi. Ketika evaluasi dilakukan secara rutin dengan pola yang sama, seperti hanya menggunakan tes tertulis atau pilihan ganda, siswa mungkin merasa bosan dan kehilangan minat dalam proses evaluasi. Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi guru untuk memvariasikan jenis evaluasi yang digunakan. Penggunaan jenis evaluasi berbasis teknologi seperti wordwall dapat membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas dan praktikalitas penggunaan media permainan edukasi Wordwall 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%.

KATA KUNCI: Evaluasi, Pengembangan, Wordwall.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan tidak bisa dihindari.. Teknologi membawa beragam alat dan sumber daya yang memperkaya pengalaman pembelajaran dan memberikan efek pada guru dalam cara mengajar dan belajar. Misalnya, penggunaan video, simulasi, dan gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Teknologi juga memungkinkan penggunaan multimedia yang mendukung pemahaman konsep secara visual dan auditif (Salsabila & Aslam, 2022). Integrasi teknologi dalam pendidikan adalah hal penting bagi lembaga pendidikan dan guru untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terjadi. Diperlukan pelatihan yang memadai bagi guru dalam penggunaan teknologi, serta kebijakan yang mendukung dan memfasilitasi penggunaan teknologi dalam pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021).

Dengan peran penting itu, Sumber Daya Manusia (SDM) dalam pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menanggapi perkembangan teknologi dan memastikan penggunaannya memberikan manfaat maksimal bagi siswa dan meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. Dengan demikian, teknologi memberikan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan (Budiyono, 2020). Dengan pemanfaatan teknologi secara efektif sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam Permendikbud No 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, maka pembelajaran dapat menjadi lebih efisien, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Kemendikbud, 2022).

Melalui evaluasi pembelajaran, guru dapat memahami keberhasilan atau kendala pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan siswa, dan melakukan perbaikan rencana pembelajaran. Evaluasi yang komprehensif mengakui bahwa proses pembelajaran juga memiliki peran yang signifikan dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Asrul at al., 2015). Selain itu, teknologi juga dapat digunakan untuk evaluasi seperti platform pembelajaran *online* yang menyediakan ujian otomatis dan sistem penilaian. Evaluasi yang efektif memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa, memperkuat proses pembelajaran, dan membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran (Azis & Shalihah, 2020).

Dengan mengaitkan konsep-konsep itu secara kontekstual, siswa dapat melihat bagaimana IPA berkaitan dengan fenomena yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari (Puspasari dkk., 2019). Hal itu membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, keterampilan berpikir kritis, dan penerapan konsep-konsep IPA dalam situasi nyata. Dengan membangun landasan yang kuat dalam pembelajaran IPA di sekolah

dasar, maka siswa akan memiliki dasar yang kokoh untuk memahami dan mengaplikasikan konsep yang lebih kompleks (Arief, 2021).

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi pembelajaran IPA dengan materi sistem organ pendengaran pada siswa kelas IV SD adalah *Wordwall*. *Wordwall* dapat digunakan di gawai siswa tanpa harus menggunakan komputer. Platform ini menyediakan aplikasi *mobile* yang dapat diunduh dan diinstal pada *smartphone* atau tablet siswa. Dengan demikian, siswa dapat mengakses *Wordwall* dan menjawab soal evaluasi melalui gawai mereka secara praktis dan fleksibel. Selain itu, *Wordwall* juga menyediakan fitur batasan waktu yang memungkinkan guru untuk mengatur waktu yang diberikan kepada siswa dalam menjawab soal evaluasi (Noviana et al., 2022).

Fitur itu berguna untuk melatih siswa dalam mengelola waktu dengan efektif dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menyelesaikan tugas tepat waktu. Selanjutnya, *Wordwall* menyediakan fitur *dashboard* yang memberikan informasi yang berguna bagi guru. Pada *dashboard*, guru dapat melihat daftar nama siswa yang sedang mengerjakan kuis, serta nilai yang diperoleh siswa. Fitur ini memudahkan guru dalam melacak dan memantau perkembangan siswa secara *real-time*, sehingga dapat memberikan umpan balik yang tepat dan melakukan intervensi jika diperlukan. Platform *Wordwall* memberikan fleksibilitas, kepraktisan, dan kemudahan penggunaan dalam menjalankan proses evaluasi pembelajaran (Aprinastuti, dkk, 2023).

Proses belajar akan menjadi lebih efektif dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Pohan, 2020). Dengan demikian, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan membangun pemahaman yang lebih dalam melalui pengalaman langsung dan eksplorasi. Model pembelajaran itu memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan kognitif, pemecahan masalah, dan kreativitas mereka. Dengan menggunakan contoh nyata dan relevan dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat melihat keterkaitan antara konsep yang dipelajari dengan konteks dunia nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif. Dalam konteks ini, peran guru bukan hanya sebagai sumber pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berpikir kritis, dan menemukan pengetahuan (Sutiah, 2016).

Untuk mendapatkan hasil maksimal, guru berperan penting untuk memfasilitasi pembelajaran serta wawasan kepada peserta didik. Hal itu disebabkan oleh posisi guru sebagai tokoh utama untuk mengembangkan peserta didik. Guru dapat memberikan

kontribusi berharga dalam mempersiapkan generasi masa depan yang sukses (Asyhari & Silvia, 2016). Selain faktor guru, karakteristik kelas juga memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan pengajaran. Karakteristik kelas mencakup berbagai faktor seperti jumlah siswa. Jika terdapat banyak siswa, maka guru tidak bisa mengendalikan secara lebih detail dari setiap peserta didik. Selain itu, suasana pembelajaran. Dalam hal itu, guru dapat merancang pendekatan, metode serta media yang akan digunakan dalam melakukan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan (Salsabila & Aslam, 2022). Oleh karena itu, memperhatikan karakteristik kelas secara holistik merupakan faktor penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran (Sutiah, 2016).

Mata pelajaran IPA memerlukan pemahaman konsep yang kompleks, sehingga penggunaan *Wordwall* memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan bermain. Dengan demikian, *Wordwall* dapat digunakan untuk mengajar dan mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA. Dalam penelitian ini, muatan materi yang dekat dengan konteks nyata siswa adalah materi tentang sistem pendengaran. Materi itu merupakan salah satu topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan membutuhkan pemahaman mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media evaluasi *Wordwall* dalam materi pembelajaran sistem organ pendengaran materi kelas IV Sekolah Dasar melalui metode penelitian dan pengembangan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam kajian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*, R&D) dengan pendekatan ASSURE (*Analyzing, Selecting, Organizing, Utilizing, Reflecting, and Evaluating*) di SDN 2 Jerowaru. ASSURE adalah pendekatan yang digunakan untuk merancang pembelajaran yang menggunakan teknologi secara efektif (Smaldino et al., 2011). Teknik pengujiannya dilakukan pada perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Pertama, pengujian perorangan bertujuan untuk memberikan wawasan tentang bagaimana siswa secara individu mengalami dan berinteraksi dengan *Wordwall*.

Dalam pengujian perorangan, masalah yang lebih kecil dan spesifik dapat diidentifikasi. Pengujian kelompok kecil bertujuan untuk mengamati bagaimana interaksi antar siswa memengaruhi pengalaman penggunaan *Wordwall*. Sedangkan, dalam pengujian kelompok kecil, peneliti dapat mengamati dinamika kelompok, komunikasi, dan cara siswa berkolaborasi saat menggunakan *Wordwall*. Terakhir, pengujian kelompok

besar mendekati penggunaan *Wordwall* dalam skala yang lebih besar dan mendekati situasi nyata. Ini dapat membantu mengidentifikasi masalah yang mungkin muncul saat *Wordwall* digunakan oleh banyak siswa. Pengujian kelompok besar juga membantu memvalidasi performa *Wordwall* (Taborda & Matos, 2022). Berikut ini langkah-langkah pengujian dengan ASSURE:

1. *Analyzing* (Menganalisis). Langkah pertama adalah menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran. Peneliti telah menganalisis pembelajaran IPA, tujuan pembelajaran, dan profil siswa untuk menentukan ketepatan teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Pribadi, 2011).
2. *Selecting* (Memilih). Pada langkah ini, peneliti memilih teknologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa, yaitu media game edukasi *Wordwall* yang sesuai dengan siswa. (Wahyuni & Solfema, 2020)
3. *Organizing* (Mengorganisasi): Pada tahap ini, peneliti merancang pembelajaran yang melibatkan penggunaan media *Wordwall*, termasuk perencanaan waktu, materi, dan aktivitas yang terkait dengan pengembangan *Wordwall* dalam pembelajaran IPA.
4. *Utilizing* (Memanfaatkan). Pada langkah ini, *game* edukasi *Wordwall* digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Peneliti telah memfasilitasi penggunaan teknologi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
5. *Reflecting* (Merefleksikan). Langkah ini melibatkan refleksi terhadap penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan dampaknya terhadap pembelajaran. Peneliti telah melakukan evaluasi atas keefektifan penggunaan teknologi itu dan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam implementasi.
6. *Evaluating* (Mengevaluasi). Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran dan efektivitas penggunaan *Wordwall*. Evaluasi dilakukan untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran dan efektivitas *Wordwall* dalam pembelajaran IPA.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, penilaian pakar, angket, dan tes. Ada dua jenis tes yang digunakan yaitu tes awal dan tes akhir. Sedangkan uji kevalidan media maupun materi dilakukan dengan melibatkan pakar media dan materi melalui skala likert.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kriteria
1	Sangat Kurang
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Rumus yang digunakan untuk kevalidan media dan materi ini yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = presentase skor

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden suatu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal

Setelah mendapatkan hasil persentase kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan dengan melihat panduan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Materi dan Media

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100%	Sangat baik	Sangat layak/sangat valid, tidak perlu direvisi
2	75 – 89%	Baik	Layak/valid, tidak perlu direvisi
3	65 – 74%	Cukup baik	Cukup layak/cukup valid, perlu direvisi
4	55 – 64%	Kurang baik	Tidak layak/tidak valid, perlu direvisi
5	0<55%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid, perlu direvisi

Sedangkan untuk mengukur tingkat kepraktisan media yang dikembangkan menggunakan skala Guttman dengan kategori nilai dari 0 sampai 1. Nilai skor 1 (satu) berarti ya, sedangkan nilai skor 0 (nol) berarti tidak. Rumus yang digunakan untuk kepraktisan diperoleh dari rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = presentase skor

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden suatu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal

Hasil persentase yang sudah didapatkan, kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil tingkat kepraktisan media yang dikembangkan dengan melihat panduan kriteria kepraktisan media.

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Media

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90–100%	Sangat baik	Sangat layak/sangat valid, sangat praktis tidak perlu direvisi
75 – 89%	Baik	Layak/valid/praktis, tidak perlu direvisi
65 – 74%	Cukup baik	Cukup layak/cukup valid, cukup praktis perlu direvisi
55 – 64%	Kurang baik	Tidak layak/tidak valid, tidak praktis, perlu direvisi
0<55%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid, sangat tidak praktis, perlu direvisi

Cara mengukur tingkat keefektifan media yang dikembangkan yaitu dengan menggunakan *desain One grup pretest-posttest design*, dilakukan dengan memberikan perbandingan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media evaluasi *Wordwall* kepada siswa. Cara mengetahui ada atau tidaknya peningkatan nilai siswa, maka digunakan bantuan dari N-Gain yang memiliki rumus sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretes}}$$

Sumber: (Riduwan, 2013)

Pada soal *pre-test* dilakukan menggunakan pembagian soal berupa kertas, sedangkan pada *post-test* menggunakan media *game* edukasi *Wordwall* dengan indikator soal yang sama. Dengan memberikan tes kepada siswa, maka akan mengetahui hasil dari penggunaan keefektifan dan kemenarikan *game* edukasi *Wordwall*. Dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif untuk memperoleh data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai media *Wordwall* dalam pembelajaran IPA, sedangkan dalam penggunaan teknik kuantitatif untuk memperoleh data dari penilaian pakar ahli.

Menganalisis dan mengamati siswa ketika saat pembelajaran. Materi yang diambil untuk penelitian ini adalah sistem pendengaran pada manusia dalam muatan IPA kelas IV SD. Pada tahap rancangan dibuatlah dengan menggunakan platform *Wordwall* yang isinya disesuaikan dengan materi, tujuan serta kemampuan dari siswa. Kemudian dibuatlah lembar instrumen dengan membuat soal *pre-test*, *post-test*, validasi materi dan media. Pada tahap ini juga sudah membuat rancangan menggunakan platform *Wordwall*. Media dalam pembelajaran dapat diketahui melalui rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang dapat dilihat dari hasil *game* edukasi *Wordwall* tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media *game* edukatif *Wordwall* dalam muatan IPA dengan materi sistem pendengaran kelas IV SD. Peneliti menggunakan instrumen berupa

angket untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Instrumen tersebut dirancang untuk menggali tanggapan dan pendapat dari responden terkait dengan penggunaan alat evaluasi berbasis *Wordwall*. Peneliti melakukannya kepada ahli media dan ahli materi dari guru sekolah tersebut yang terlibat dengan jumlah sampel dua guru yang sudah ahli sesuai dalam bidangnya. Peneliti juga menggunakan skala Likert lima poin untuk memberikan pertanyaan kepada ahli media dan ahli materi sebagai bagian dari validasi alat evaluasi yang dikembangkan. Dengan memperoleh hasil yaitu pada ahli materi memberikan penilaian yang sesuai dan dapat diterapkan sesuai tujuan dalam pembelajaran. Kemudian dalam pengujian ahli media menghasilkan media yang dibuat peneliti baik dan kreatif, namun perlu ditambahkan dengan beberapa gambar agar lebih menarik lagi.

Pada tahap selanjutnya, peneliti melakukan pengembangan alat evaluasi menggunakan platform *Wordwall* dengan jumlah sampel 20 orang. Melalui platform ini, guru dapat dengan mudah dan cepat membuat berbagai aktivitas evaluasi, seperti kuis, kartu pertanyaan, permainan kata, dan sebagainya (Sun'iyah, 2020). *Wordwall* merupakan platform yang menyediakan beragam media pembuatan alat evaluasi pembelajaran dengan variasi yang beragam. Keberagaman pilihan *template* dan alat evaluasi yang disediakan oleh *Wordwall* memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang berbeda-beda dan menarik bagi siswa. Misalnya, guru dapat menggunakan *template* kuis untuk menguji pemahaman siswa, kartu pertanyaan untuk latihan pemulihan, atau permainan kata untuk mengasah kosa kata dan pemahaman konsep (Reza & Nopiyad, 2022).

Dalam penelitian ini, peneliti memilih jenis model *open the box* atau membuka kartu pertanyaan. Di dalamnya terdapat soal yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Siswa diberikan waktu selama satu menit untuk bisa menjawab pertanyaan. Jika jawaban siswa salah, maka bisa diulang dengan satu kali kesempatan. Saat siswa dinyatakan telah selesai menjawab maka akan ditampilkan bahwa siswa tersebut berada di peringkat keberapa berdasarkan dari hasil jawaban yang dijawab. Setelah itu hasil dari siswa menjawab soal akan dikelola untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan dari media yang telah dibuat oleh peneliti. Rancangan materi atau bentuk soal telah disusun, kemudian dituangkan dalam aplikasi dengan bentuk *template* yang menarik. Gambar 1 adalah tampilan *Wordwall* saat siswa menjawab soal evaluasi yang dibuka melalui *link* yang telah dikirim oleh guru melalui grup WA kelas:



Gambar 1. Saat siswa menjawab soal dengan Wordwall

Hasil Kevalidan Produk

1. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Saat menguji coba, ahli yang memvalidasi produk pengembangan adalah Baiq Maya Daura A. S.Pd. Hasil validasinya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Media

Pernyataan	Skor	Skor max
Keserasian dengan KD	4	5
Kejelasan identitas mata pelajaran	4	5
Kebenaran cakupan materi dengan tujuan pembelajaran	4	5
Kesesuaian penyampaian materi secara runtut	5	5
Kesesuaian materi dengan isi game edukatif media wordwall	5	5
Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	4	5
Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD	4	5
Isi soal sesuai dengan ketetapan tujuan pembelajaran	5	5
Soal yang diberikan mudah dimengerti	4	5
Dalam memilih soal atau Bahasa relevansi dengan karakteristik dari peserta didik	4	5
Jumlah	43	50

Hasil perhitungan uji kelayakan oleh ahli materi pembelajaran, sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{\text{Hasil skor}}{\text{hasil skor max}} \times 100\% \\
 &= \frac{43}{50} \times 100\% \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

Setelah peneliti melakukan uji kelayakan seperti di atas, maka didapatkan hasil persentase dengan 86% yang masuk pada kategori baik, layak/valid, tidak perlu direvisi sesuai dengan catatan dan masukan.

2. Validasi Ahli Media Pembelajaran

Saat menguji coba, ahli yang memvalidasi media pembelajaran adalah Yeni Rostiana. S. Pd. Berikut ini hasil validasinya:

Tabel 5. Hasil validasi ahli media pembelajaran

Pernyataan	Skor	Skor max
Tingkat Kemenarikan Media	4	5
Kemudahan dalam penggunaan secara individu	4	5
Saya senang belajar menggunakan game edukasi wordwall	5	5
Kemudahan dalam menjawab soal	3	5
Beranekaragam gambar	4	5
Menumbuhkan semangat dalam belajar	4	5
Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	5
Komposisi warna dan desain media	4	5
Kejelasan dan ukuran tulisan	4	5
Dapat menunjang keberhasilan hasil belajar siswa dalam IPA	4	5
Jumlah	40	50

Dari Tabel 5, peneliti dapat memperoleh hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{\text{hasil skor}}{\text{hasil maks}} \times 100\% \\
 &= \frac{40}{50} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Setelah peneliti melakukan uji kelayakan, maka didapatkan hasil persentase dengan 80% yang masuk pada kategori baik valid, tidak perlu direvisi sesuai dengan catatan dan masukan.

Hasil Kepraktisan

Uji Kepraktisan Evaluasi Game *Wordwall*

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kriteria kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas IV. Peneliti menggunakan jenis desain *pretest-postest group design*. Adapun paparan data dari kegiatan penelitian terkait kegiatan uji coba produk pengembangan dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Nilai Pretes dan Postest

Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Postest
AAA	30	80
ADUA	50	86
ARA	40	90
EAA	30	80

Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
FF	40	75
MHZ	30	75
MHDI	30	85
MHLA	40	80
MKAN	40	80
MKP	40	75
SA	30	75
SNP	30	75
AAV	30	75
AACZ	40	80
AA	60	75
AH	50	90
HAZ	60	75
HAD	30	80
RHP	50	90
SRF	40	75
Jumlah	790	1596
Rata-rata	39.5	79.8

Nilai *pre-test* digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa yang tidak diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Pemberian perlakuan berupa *pre-test* digunakan sebagai bahan dalam menemukan homogenitas ataupun kesetaraan pengetahuan dan tingkat kognitif siswa. Hasilnya rata-rata sebelum dan setelah menggunakan media dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Nilai Maksimal dan Minimal *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal
Pretest	20	30	60
Posttes	20	75	90

Hasil uji *post-test* digunakan sebagai acuan untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan siswa yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan siswa yang belum menggunakannya. Persentase tiap komponen yaitu; saat *pre-test* sebelum menggunakan media *game* edukasi *Wordwall*:

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

$$P = \frac{\sum 39.5}{\sum 100} \times 100\% = 39.5\%$$

Berdasarkan data di atas, diperoleh persentase data sebesar 39.5% yang masuk pada kategori kurang praktis sesuai dengan tabel instrumen persentasi dengan menggunakan media kepraktisan hasil tes *game* edukasi *Wordwall*. Sedangkan Saat *post-test* sebelum menggunakan media *game* edukasi *Wordwall* sebagai berikut:

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

$$P = \frac{\sum 79.8}{\sum 100} \times 100\% = 79.8\%$$

Berdasarkan data di atas, diperoleh persentase sebesar 79.8% yang masuk pada kategori praktis sesuai dengan tabel instrumen persentasi dengan menggunakan media kepraktisan hasil tes *game* edukasi *Wordwall*. Melalui paparan data terkait nilai yang diperoleh melalui uji *post-test* dan *pre-test* siswa menghasilkan perbedaan signifikan. Hal ini dipertegas dengan diperolehnya rata-rata dari hasil belajar siswa sebelum *pre-test* sebesar 39.5% dengan kategori kurang praktis. Memiliki perbedaan yang timpang dengan rata-rata hasil belajar *post-test* sebesar 79.8 masuk pada kategori praktis. Dari hasil tersebut kemudian dapat diperoleh kesimpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa pada sebelum menggunakan tes menggunakan media dan melakukan tes setelah menggunakan media.

Peneliti memilih subjek uji coba perorang dengan memilih tiga orang siswa, sedangkan dalam pengujian kelompok kecil memilih 6 siswa dan kelompok besar memilih 20 orang semua siswa berasal dari siswa kelas 4 SDN 2 Jerowaru. Pemilihan ini dilakukan secara acak dengan memilih siswa yang memiliki kemampuan yang biasa, sedang, dan tinggi. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif persentase media pembelajaran *game* edukasi *Wordwall* berbasis web pada uji perorangan dengan persentase 88% dengan kualifikasi baik, sehingga tidak perlu revisi. Persentase media pembelajaran *game* edukasi *Wordwall* berbasis web pada uji kelompok kecil dengan persentase 81,3% dengan kualifikasi baik. Pada uji kelompok besar diperoleh persentase 75,73% dengan kualifikasi baik, sehingga tidak perlu revisi.

Namun dalam pemilihan siswa tidak hanya dilakukan pada kelas 4 SD saja, temuan ini bisa digeneralisasikan sesuai dengan kondisi dan situasi yang dibutuhkan. Selain itu dalam perbandingan hasil yang didapatkan menyatakan terdapat perbedaan antara hasil perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Di mana hasil yang didapatkan saat uji perorangan lebih tinggi dari uji kelompok kecil dan besar. Ini menunjukkan bahwa ketika siswa mengerjakan secara individu lebih mudah karena ia memiliki kendali penuh atas tindakan dan keputusannya ketika menjawab soal. Selain itu, akan menjadi lebih fleksibel dalam mengelola waktu dan mengalokasikan lebih banyak waktu untuk menjawab soal, karena dalam *Wordwall* terdapat waktu yang telah ditentukan ketika menjawab soal, sehingga membutuhkan waktu yang fleksibel dan konsentrasi tinggi. Di sisi lain, dalam pengujian kelompok besar, waktu yang digunakan dibagi untuk berkomunikasi, berdiskusi dalam mengerjakan soal (Auliya et al., 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil angket respon siswa dan uji kelayakan dari validator ahli, dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi berbasis *Wordwall* untuk kelas IV Sekolah Dasar dengan materi sistem pendengaran manusia memiliki kepraktisan, validitas, dan efektivitas yang baik. Pada uji respon siswa, terjadi peningkatan signifikan dalam persepsi siswa terhadap kepraktisan penggunaan *Wordwall* sebagai alat evaluasi, dengan skor persentase meningkat dari 39,5% pada uji *pre-test* menjadi 79,8% pada uji pemakaian media *post-test*. Hasil ini menunjukkan bahwa *Wordwall* berhasil memberikan pengalaman evaluasi yang praktis dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, dalam uji kelayakan dari validator ahli, instrumen evaluasi ini memperoleh skor tinggi dari ahli materi (86%) dan ahli media (80%) dengan kriteria "layak" dan "baik". Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki validitas dan kualitas yang baik dalam konteks materi dan media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan media *Wordwall* untuk kelas IV Sekolah Dasar dengan materi sistem pendengaran manusia adalah valid, praktis, dan efektif. Penggunaan *Wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat memberikan manfaat positif dalam meningkatkan interaksi, minat, dan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Aprinastuti C., dkk. (2023). *Special Book For Media Tutorial Ict-Based Learning*. Stiletto Book.
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13.
- Asrul, A., Ananda, R., Rosnita, R. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Citra Pustaka Media.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13.
- Auliya, A., dkk. (2021). The Development of Based Evaluation Instruments *Wordwall* For Science Courses Of Junior High School Class VII. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 10 No. 2., (73-83).
- Azis, T. N., & Shalihah, N. M. (2020). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Form. *Tawazun Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 13(1)
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>

- Kemendikbud. (2022). *Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses*. Kemendikbud.
- Noviana, W., Widiastuti, H., & Wahyuni, S. (2022). *Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Untuk Guru SMP Islam Hidayatul Athfal. 1*.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Pribadi, B. (2011). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. PT. Dian Rakyat.
- Puspasari, A., dkk. (2019). Implementasi Etnosains dalam Pembelajaran IPA di SD Muhammadiyah Alam Surya Mentari Surakarta. *Science Education Journal (SEJ) / Ojs.Umsida.Ac.Id/Index.Php/SEJ*, Vol. 3(1).
- Reza, M. F., & Nopiyad, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jaringan Komputer. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4).
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Smaldino, S. E., Deborah and Russel. (2011). *Instructional Technology & Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar Edisi Kesembilan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet.
- Sun'iyah,. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*.
- Sutiah. (2016). *Budaya Belajar dan Inovasi Pembelajaran PAI*. Nizamia Learning Center.
- Taborda, L R & Matos, E. (2022). Jogos educacionais digitais desenvolvidos no software Wordwall: Um relato de experiência na educação especial. *Brazilian Journal of Development*, volume 8 nomor 8.
- Wahyuni, S. S., & Solfema, S. (2020). Pengembangan dan Pemanfaatan Desain Pembelajaran Tematik Berbasis Model ASSURE di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 219–226.