

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

Dewi Hanum Arifah Wiraserti¹, Irvan Permana², Dita Destiana

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan

Email: denumarifah28@gmail.com

ABSTRACT

Evaluation of wordwall-based learning on plant body parts material in elementary schools for class iv students at kartika xi-8 cibinong private elementary school. this research method uses the research and development (r&d) method with the addie (analysis, design, development, implementation, evaluation) development model. this research involved 28 students and in the process of validation and trial evaluation of the learning that had been developed. validation was carried out by three experts, namely media experts, linguists and material experts, with media expert validation results of 96%, linguist validation results of 100%, and material expert validation results of 96%, with an average result of 97.3% which is included in the "very eligible" criteria. the trial results showed an average score of 91.4% of the students. from these results, it can be concluded that the learning evaluation developed is very effective and practical for use in measuring students understanding of the plant body parts material.

Keywords: Learning Evaluation, Wordwall, Plant Body Parts

ABSTRAK

Evaluasi pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar untuk peserta didik kelas iv di sd swasta kartika xi-8 cibinong. metode penelitian ini menggunakan metode *research and development* (r&d) dengan model pengembangan *addie* (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). penelitian ini melibatkan 28 peserta didik dan pada proses validasi serta uji coba evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan. validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, dengan hasil validasi ahli media sebesar 96%, hasil validasi ahli bahasa sebesar 100%, dan hasil validasi ahli materi sebesar 96%, dengan rata-rata hasil 97,3% yang termasuk pada kriteria "sangat layak". hasil uji coba menunjukkan skor rata-rata 91,4% dari peserta didik. dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dan praktis untuk digunakan dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi bagian tubuh tumbuhan.

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

A. Pendahuluan

Perubahan dan perkembangan di era 4.0 sangat identik dengan kemajuan teknologi dan informasi.

Pendidikan sekolah dasar menerapkan kurikulum merdeka sesuai dengan kebijakan yang telah

ditetapkan. Tipe pembelajaran yang diterapkan yakni intrakulikuler.

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

Evaluasi pembelajaran dengan *quiz* merupakan evaluasi pembelajaran berupa *quiz* dalam versi elektronik yang membahas mengenai suatu soal materi pembelajaran. *Quiz* dapat dibuat dengan bantuan *platform* atau *Web Wordwall*.

Dari permasalahan tersebut, guru diharapkan mampu dalam memanfaatkan teknologi dengan mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall*. Evaluasi Pembelajaran berbasis *Wordwall* ini dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut dan

menjadi sebuah inovasi baru agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Tujuan dari pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* ini yaitu agar peserta didik bisa lebih aktif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu guru dalam menghidupkan suasana di kelas agar proses pembelajaran tidak monoton, serta peserta didik dapat termotivasi untuk belajar.

Manfaat menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* adalah memungkinkan peserta didik dan guru berkomunikasi dua arah. Peserta didik merasa lebih mudah untuk mengekspresikan tujuan pembelajaran dan sudut pandang mereka melalui keterlibatan ini. Salah satu kelebihan *Wordwall* adalah tampilannya yang terkesan sederhana sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam menggunakannya. Selain itu, fitur-fiturnya mencakup beragam template gratis dan kemampuan peserta didik untuk langsung mengikuti tes tanpa harus mendaftar akun.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya terkait pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis

aplikasi *Wordwall* yang dilakukan oleh (Sulistyorini et al., 2023) adalah untuk menciptakan inovasi baru terkait Evaluasi Pembelajaran dengan memanfaatkan game edukasi dari platform *Wordwall*. Media game *Wordwall* merupakan pilihan yang sangat baik untuk digunakan sebagai media penilaian pembelajaran, berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Temuan positif juga diperoleh dari survei yang dilakukan responden, selain hasil validasi dari pakar media dan materi.

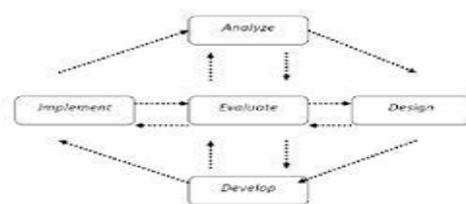
Berdasarkan hal tersebut serta hasil penelitian yang relevan, maka penelitian ini di kaji melalui penelitian *Research and Development* (R&D) dengan judul Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Metode yang dimanfaatkan pada penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Swasta Kartika XI-8 Kabupaten Bogor. Wawancara, observasi, dan kuesioner digunakan dalam proses

pengumpulan data. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil (November - Juli) tahun 2024/2025.

Jenis produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan. Menurut Cahyadi (2019) Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi merupakan lima fase yang dilalui model ADDIE.



Gambar 1. Diagram Tahapan ADDIE

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

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

Tahap *Analysis*

Melakukan observasi dan wawancara kepada wali kelas IV, peneliti menemukan permasalahan bahwa peserta didik tidak semangat dan antusias saat mengerjakan

penilaian akhir atau evaluasi pembelajaran.

Tahap Desain

Mendesain produk untuk evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* dipilih karena *website* ini sangat mudah digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Tahap Development

Setelah merancang desain produk selanjutnya peneliti melakukan uji validitas oleh tiga validator diantaranya, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan menggunakan lembar validasi dalam bentuk kuesioner. Setelah pemaparan dari ketiga validator tersebut mendapat penilaian kelayakan produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dapat diperoleh hasil pada tabel sebagai berikut:

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

Gambar 2. Penilaian Validator Sebelum Revisi

Kesimpulan dari tabel di atas mengenai hasil keseluruhan validasi pertama oleh ahli media, ahli bahasa,

dan ahli materi diperoleh rata-rata persentase dengan total sebesar 71% dengan kriteria “Sangat Layak” terhadap evaluasi pembelajaran digital menggunakan *Wordwall* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang diperoleh dari validator. Setelah melakukan perubahan data dari skor rata-rata validitas, dapat diperoleh hasil pada tabel berikut:

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

Gambar 3. Penilaian Validator Sesudah Revisi

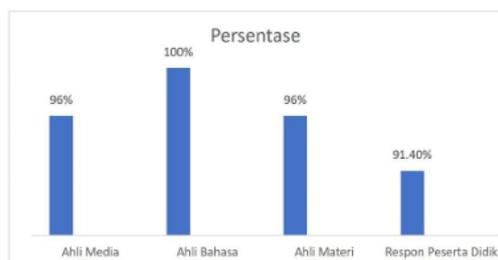
Tahap Impelementation

Setelah melakukan validasi produk dapat diketahui kekurangan produk tersebut. Maka peneliti melakukan perbaikan pada produk tersebut agar produk menjadi lebih baik, setelah produk diperbaiki selanjutnya diuji cobakan pada peserta didik kelas IV SD Swasta Kartika XI-8 dengan jumlah 28 peserta didik.

Tahap Evaluation

Melakukan pengamatan terhadap respon peserta didik setelah menggunakan produk evaluasi

pembelajaran yang telah dikembangkan.



Gambar 4. Persentase Hasil Validasi Ahli Ketiga dan Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil kriteria penilaian produk memperoleh nilai persentase sebesar 91,4%. Sehingga produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* dinyatakan sangat layak dan sangat baik digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan.

D. Kesimpulan

Hasil penerapan *Wordwall* untuk validasi uji coba penilaian pembelajaran dinilai sangat layak untuk digunakan. Hasil persentase respon sebesar 91,4% diperoleh berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap 28 siswa kelas IV. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* sangat layak digunakan.

Uji validitas data dari ahli media memperoleh hasil persentase sebesar 96%, ahli bahasa memperoleh hasil persentase sebesar 100%, dan ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 96%.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-faruq, Z. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*,1(2),158–171.<https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Amalia Hasanah, B., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*,24(1),12–20. <https://doi.org/10.52850/jpn.v24i1.7602>
- Andari, V., & Qurniawan, M. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah (Studi Kasus pada Kelas III di SDN Segulung 03 , Dagangan ,

- Madiun). *Social Science Academic*, 2(1), 139–146. <https://doi.org/10.37680/ssa.v2i1.4832>
- Nur Ihsan H.I., M. Hum. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Perspektif Kurikulum Merdeka*. Deepublish.
- Haryanto, M. P. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Konsep dan Manajemen*. Deepublish.
- Wikanengsih, M. P. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Deepublish.
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game *Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Kirotul Umah, I. M., Yandari, I. A. V., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan Evaluasi Berbasis Digital Melalui *Web Wordwall* Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 269–278. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2081>
- Latifa, M. A. T., Aulia, H. N., Fakhirani, R., & Kusnandar, A. F. (2023). Penggunaan *Website Wordwall* Sebagai Alternatif Evaluasi Dalam Materi Limit Kelas Xii Mipa 1. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 7(12), 189–194.
- Magdalena, I., Ramadanti, S., Ramdhan, S. N., & Luftiyah, V. (2023). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Gintung I Kecamatan Sukadiri. *Masaliq*, 3(5), 729–740. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1355>
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi *Wordwall* Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988–997. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

- Menggunakan *Hyflex Learning* Berbantuan *Wordwall*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (*Quizizz*, *Sway*, dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Game Online Wordwall*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media *Wordwall* Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31.
<https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media *Wordwall* dalam Pembelajaran *Daring* pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sulistiyorini, Y., Napfiah, S., & Mufidah, K. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis *Game* Menggunakan Platform *Wordwall*. *Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 5(2), 2656–4181.

[Http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prismatika](http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prismatika)

Tatsa Galuh Pradani. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
<https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>

Yadi Sutikno. (2023). Peran Guru dalam Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Maitreyawira*, 4(ISSN 2722-0931), 6–3.

Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123–139.
<https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>

Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan *Game Interaktif Wordwall* dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504.
<https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>