

## PENGEMBANGAN ASSESMENT PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN WEBSITE WORDWALL PADA MATERI GEOMETRI DI SEKOLAH DASAR

Nurtalita Wahidah<sup>1</sup>, I Ketut Suastika<sup>2</sup>, Nyamik Rahayu Sesanti<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

---

### Abstract

When carrying out a learning assessment, a teacher is accustomed to using the conventional method or what is usually called a Paper Based Test (PBT), where in this PBT model the teacher only gives questions in the form of sheets of paper and carries out the assessment manually. The aim of this research is to produce technology-based products that can help the learning assessment process, namely the Wordwall Website on geometry material in elementary schools. This research uses a type of development research with the ADDIE model. The data that will be taken is data on the feasibility, practicality and effectiveness of learning assessments using the Wordwall website. Data collection techniques use quantitative and qualitative data analysis techniques. The research subjects were fourth grade students at SD Negeri 01 Sawahan and the instruments used were questionnaires for material experts, language experts and media experts. The learning media assessment using the Wordwall Website meets the following criteria: a) The feasibility test obtained the "Very Eligible" category with a percentage obtained by media experts 93.05%, language experts 75%, material experts 92.5%; b) The practicality test obtained "Very Practical" results with teacher questionnaire assessment results of 97.5%, and student questionnaire assessment results of 88.63%; c) The effectiveness test obtained a result of 85% in the "Very Effective" category. Researchers hope that the results of this research can be useful in providing new learning tools for teachers. For other researchers, it can be used as a reference for further research.

### Article History

Submitted: 30 Juni 2024

Accepted: 6 Juli 2024

Published: 7 Juli 2024

### Key Words

Learning Assessment,  
Wordwall Website, Flat  
Geometry

---

### Abstrak

Ketika melaksanakan *assessment* pembelajaran seorang guru terbiasa menggunakan cara konvensional atau yang biasa disebut dengan *Paper Based Test* (PBT), dimana pada model PBT ini guru hanya memberikan soal yang berupa lembar kertas dan melaksanakan penilaian secara manual. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk berbasis teknologi yang dapat membantu proses penilaian pembelajaran yaitu *Website Wordwall* pada materi geometri di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Data yang akan di ambil adalah data kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari *assessment* pembelajaran menggunakan *website wordwall*. Teknik pengambilan data menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian ini siswa kelas IV di SD Negeri 01 Sawahan dan instrument yang digunakan berupa angket ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Media *assessment* pembelajaran menggunakan *Website Wordwall* ini memenuhi kriteria: a) Uji kelayakan memperoleh kategori "Sangat Layak" dengan perolehan presentase oleh ahli media 93,05%, ahli bahasa 75%, ahli materi 92,5%; b) Uji kepraktisan memperoleh hasil "Sangat Praktis" dengan hasil penilaian angket guru 97,5%, dan hasil penilaian angket siswa 88,63%; c) Uji keefektifan memperoleh hasil 85% dengan kategori "Sangat Efektif". Peneliti berharap dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam memberikan sarana pembelajaran baru bagi guru. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

---

### Sejarah Artikel

Submitted: 30 Juni 2024

Accepted: 6 Juli 2024

Published: 7 Juli 2024

### Kata Kunci

Assesment Pembelajaran,  
Website Wordwall,  
Geometri Bangun Datar

## PENDAHULUAN

Saat ini kehidupan dunia sudah memasuki era *society 5.0* hal ini didasari dengan berkembangnya teknologi yang cukup pesat. *Society 5.0* ini merupakan resolusi dari revolusi industri 4.0 dimana tidak sedikit interaksi manusia yang melibatkan teknologi. Menurut (Siregar & Nasution, 2020) dengan adanya teknologi pada dasarnya untuk mempermudah manusia dalam menjalankan suatu hal. Selain teknologi, perkembangan revolusi industri 5.0 ini membawa dampak yang cukup banyak pada beberapa aspek seperti kehidupan masyarakat, ekonomi, sosial dan budaya. Tidak hanya itu perkembangan revolusi industri 5.0 ini juga berdampak pada dunia pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Erwin & Yarmis, 2019; Poerwanti & Mahfud, 2018 dalam (Prayoga et al., 2022) dalam kegiatan pembelajaran, sebuah teknologi dapat membawa dampak positif dan menjadi inovasi untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan fungsional. Hal ini dapat memberikan hal baru bagi seluruh masyarakat yang berkecimpung di dunia Pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran evaluasi merupakan salah satu komponen yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut (Bahasan et al., 2015) evaluasi diartikan sebagai proses mengambil keputusan berdasarkan hasil-hasil penilaian. Dalam evaluasi terdapat sebuah penilaian (*assesment*) dimana *assesment* merupakan salah satu komponen pokok dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Nurulshifa et al., 2014) bahwa evaluasi dalam pembelajaran berfungsi untuk melihat kemampuan peserta didik dengan melihat hasil evaluasi yang dicapai, dengan hal ini pula evaluasi juga berfungsi untuk memperbaiki proses kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Nitko dan Brookhat dalam (Rasyid, 2007) mendefinisikan evaluasi sebagai suatu proses penetapan nilai yang berkaitan dengan kinerja dan hasil karya siswa. Dalam evaluasi terdapat sebuah penilaian dimana penilaian merupakan salah satu komponen pokok dalam proses pembelajaran. Tujuan penilaian (*asesmen*) adalah untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dan melihat keefektifan proses belajar mengajar (Rasyid, 2007).

Ketika melaksanakan *assessment* pembelajaran seorang guru terbiasa menggunakan cara konvensional atau yang biasa disebut dengan *Paper Based Test* (PBT), dimana pada model PBT ini guru hanya memberikan soal yang berupa lembar kertas dan melaksanakan penilaian secara manual, hal ini mengakibatkan siswa kurang antusias dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. (Pratiwi, 2017) menyatakan bahwa salah satu teknologi yang bisa digunakan yaitu *Informasi and Communication Tekhnologi* (ICT) dimana teknologi ini menawarkan kemudahan-kemudahan yang tidak bisa dilakukan ketika melakukan evaluasi konvensional. Kemudahan tersebut adalah pengoreksian, tanpa kertas, dan pengaturan waktu pengerjaan yang sangat berfungsi untuk melihat kejujuran siswa. Dari uraian tersebut dapat diambil pokok pembahasan bahwa dengan berkembangnya teknologi dibutuhkan adanya media *assesment* pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menentukan hasil belajar peserta didik dengan cara melaksanakan *assessment* pembelajaran yang berinovasi dan berbasis teknologi.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang melatih peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir atau bernalar guna memecahkan permasalahan yang ada didalam kehidupan sehari-hari, sehingga setiap orang perlu untuk memahami dan mempelajari matematika (Friansyah & Luthfiana, 2018). Menurut Sulistyaningsih., dalam (Siagian, 2016) mengungkapkan bahwa pada umumnya kemampuan peserta didik dalam koneksi matematis sangat rendah. Dan dapat diketahui bahwa salah satu mata pelajaran yang membutuhkan

suasana dan bahan ajar yang menarik adalah matematika khususnya pada materi bangun datar. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil penilaian diakhir pembelajaran, dengan begitu seorang guru diharapkan mampu mempersiapkan bahan ajar yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika dengan tujuan tercapainya hasil pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan yang sering dijumpai di lapangan termasuk pada SD Negeri 01 Sawahan Turen diperoleh fakta bahwa pelaksanaan *assesment* pembelajaran pada materi geometri yang digunakan yaitu siswa mengerjakan ulangan dengan guru menuliskan soal-soal pada papan tulis dan siswa mengerjakan soal tersebut dengan menuliskan jawaban pada lembar kertas yang ia miliki. Sehingga siswa merasa jenuh dan kurang antusias dalam melaksanakan penilaian pembelajaran, dengan begitu dapat diketahui bahwa kegiatan tersebut membutuhkan inovasi yang baru untuk menumbuhkan semangat dan minat siswa ketika pelaksanaan *assessment* pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ngafifah, 2020) menyatakan beberapa kekurangan alat evaluasi pada platform *Google Form* yaitu : (1) desain dan jenis *font* terbatas, hal ini menjadikan model tulisan yang digunakan hanya itu-itu saja sehingga akan terkesan membosankan; (2) tidak ada riwayat pengerjaan, sehingga tidak dapat dilakukan penyuntingan, jika ada kesalahan atau ingin menambahkan suatu hal kedalam soal evaluasi guru harus memulai dari awal lagi untuk membuat alat evaluasi; (3) tidak dapat menggunakan *question* secara langsung, sehingga kurang cocok untuk pelajaran seperti matematika; (4) belum bisa dilakukan pembatasan waktu sehingga lama pengerjaan evaluasi tidak dapat di batasi. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa suatu bahan ajar evaluasi atau penilaian pembelajaran membutuhkan hal baru dalam perancangannya. Sedangkan hasil penelitian menurut Licorish & Hidayat dalam (Abdillah et al., 2022) kekurangan dari platform "*Kahoot!*" adalah tidak terdapat fitur menampilkan file powerpoint atau materi dalam bentuk pdf, ataupun fitur video dikarenakan memang pada awalnya platform ini tidak di desain seperti kelas online, seminar atau dalam bentuk konferensi.

Menurut Arifin, (2017:11) prosedur evaluasi akan berjalan dengan lancar apabila guru mampu merancang alat evaluasi yang tepat guna dan tepat sasaran. Salah satu alat evaluasi yang dapat menunjang tepat guna, tepat sasaran dan terpenuhinya kekurangan pada alat evaluasi *Google Form* dan *Kahoot!* yaitu *Wordwall*. Seperti yang diungkapkan (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* merupakan salah satu *website* yang dapat di manfaatkan untuk proses belajar mengajar dikarenakan penggunaan yang cukup mudah serta dapat diakses oleh siapapun. *Wordwall* sendiri menyediakan berbagai macam fitur menarik yang mampu menghilangkan rasa jenuh dan bosan. Tidak hanya fitur yang menarik *Wordwall* juga menyediakan desain inovatif. Menurut Sun'iyah dalam (Sari & Yarza, 2021) Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; *Find the Match* (Mencari padanan), *Random Wheel* (Roda acak), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *True or False* (Benar atau salah), *Match up*, *Whack-a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (Cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*, sehingga dapat menarik minat dan menghilangkan rasa cemas pada siswa ketika melaksanakan evaluasi atau penilaian pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri, 2020) yang menyatakan bahwa *wordwall* dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti hendak mengembangkan *Assesment* pembelajaran menggunakan *website Wordwall* dimana hal

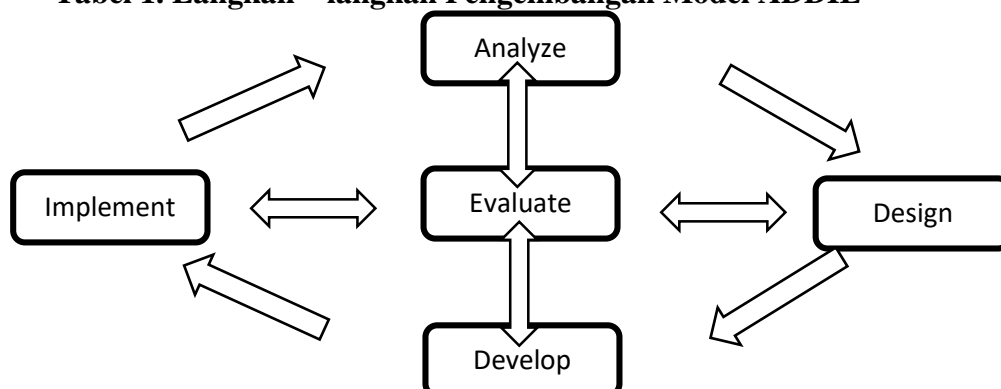
tersebut selaras dengan peserta didik yang kerap akrab dengan *gadget* dan *website Wordwall* ini masih awam digunakan di sekolah dasar serta dirasa pembuatannya cukup mudah yaitu dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi saat ini.

Berdasarkan latar belakang diatas membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan *assesment* pembelajaran menggunakan *website Wordwall* pada muatan matematika khususnya materi bangun datar. Hasil pengembangan di harapkan dapat membantu proses penilaian guru terhadap peserta didik. Dengan permasalahan tersebut peneliti mengangkat judul “Pengembangan *Assesment* Pembelajaran Menggunakan *Website Wordwall* Pada Materi Geometri Di Sekolah Dasar”

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian dan Pengembangan (*Research And Development*) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2023). Sedangkan menurut (Putra, 2012) metode penelitian dan pengembangan (*Research And Development*) adalah penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/trategi/cara, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna. Metode penelitian yang digunakan adalah ADDIE, menurut (Nafitupulu Safrida & Sumiati, 2022) model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Dan penelitian model ini digunakan dengan pertimbangan bahwa langkah model ADDIE ini merupakan model pengembangan yang sistematis, mudah diaplikasikan sesuai dengan kondisi penelitian, mudah dipelajari dan model ini dapat beradaptasi dengan baik dalam berbagai kondisi sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad 21 ini. Menurut Pribadi, 2016 dalam (Fitriyah & Faizah, 2021) Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Adapun struktur dari model pengembangan ADDIE ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Langkah – langkah Pengembangan Model ADDIE**



(Tegeh & Kirna, 2013)

Model ADDIE yang disusun dalam penelitian pengembangan ini digunakan dalam upaya pemecahan masalah terkait data kelayakan, data kepraktisan dan data keefektifan dengan menggunakan instrumen angket. Data kelayakan diperoleh menggunakan angket validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Untuk data kepraktisan diperoleh dari angket respond guru

kelas dan respon siswa. Untuk data keefektifan di peroleh dari hasil penilaian siswa setelah menggunakan produk *assessment* pembelajaran menggunakan *website wordwall*. Adapun teknikanalisis data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Rumus untuk menghitung data kelayakan, data kepraktisan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah kor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Presentasi penilaian untuk instrument ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dalam mengembangkan media *assessment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* dengan kriteria yang terdapat pada table 1.

**Tabel 1. Tabel Kriteria Penilaian Kelayakan**

Nilai Validasi	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

(Rayi Septyaningrum et al., 2023)

Presentase penilaian untuk instrument kepraktisan pada respon guru dan respon siswa setelah menggunakan media *assessment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* dengan kriteria sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah kor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 2. Tabel Kriteria penilaian Kepraktisan**

Nilai Kepraktisan	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Rayi Septyaningrum et al., 2023)

Analisis keefektifan ini merupakan analisis terhadap keberhasilan penggunaan *assesment* pembeajaran menggunakan *website Wordwall* pada materi Geometri pada siswa, hal ini lakukan dengan cara menganalisis menggunakan KKM dengan hasil *post test*. Siswa dikatakan tuntas jika mendapat nilai lebih atau sama dengan 75 berdasarkan KKM sekolah. Dan media *assesment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* dapat dikatakan efektif jika nilai rata-rata siswa hasil *post test* memiliki nilai antara 60 – 100. Berikut rumus yang digunakan dalam menentukan nilai rata-rata yang diperoleh siswa :

Presentase ketuntasan ( x )

$$X = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Dari hasil yang didapatkan akan dituliskan pada table yang sesuai. Untuk menghasilkan data hasil perhitungan uji keefektifan dilakukan dengan mengkonversi skor rata-rata yang diperoleh menjadi kualitatif, berdasarkan pedoman pengubahan sebagai berikut :

Tabel 3. Tabel Kriteria Penilaian Keefektifan

Nilai Keefektifan	Kriteria
$X \geq 80\%$	Sangat Baik
$60\% \leq x < 80\%$	Baik
$40\% \leq x < 60\%$	Cukup
$20\% \leq x < 40\%$	Kurang
$X \leq 20\%$	Sangat Kurang

(Rayi Septyaningrum et al., 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Tahap analisis, peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu melakukan analisis kurikulum, dimana pada SD 01 Sawahan Turen menggunakan kurikulum 2013 dan pembelajaran yang dilaksanakan sudah menerapkan sistim tematik, kemudian peneliti juga menganalisis materi kelas IV pada mata pelajaran matematika dengan paparan KD dan Indikator yang digunakan oleh guru, dan peneliti berfokus pada materi geometri saja khususnya bangun datar. Analisis kebutuhan, peneliti menemukan permasalahan bahwa pelaksanaan *assessment* pembelajaran Matematika di SD Negeri 01 Sawahan masih menggunakan cara yang konvensional dengan guru menuliskan soal pada papan tulis dan siswa menuliskan jawaban pada lembar kertas yang ia memiliki. Hal ini menjadikan pelaksanaan *assesment* yang monoton sehingga siswa merasa jenuh pada saat mengerjakan soal, selain memberikan dampak pada siswa hal tersebut juga berdampak pada guru ketika melaksanakan pengoreksian yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama serta rawan kesalahan pengoreksian. Dan yang terakhir peneliti menganalisis karakteristik siswa ketika pelajaran matematika berlangsung, masih terdapat siswa yang menggantungkan jawaban pada teman, dan menjawab soal dengan asal-asalan. Maka dari itu siswa membutuhkan media *assesment* pembelajaran yang berinovasi dalam pelaksanaannya, meliputi adanya media *Assesment* yang menarik, waktu pengerjaan pada setiap soal dan soal yang diberikan secara acak. Dengan begitu masing-masing siswa akan lebih fokus pada soal-soal yang ia miliki.

Pada tahap desain peneliti mulai merancang dan mengkonsep *assesment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* yang dikembangkan sesuai dengan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun uraian dari tahapan desain adalah: (1) Menyiapkan materi yang akan masuk pada konten yaitu materi Geometri khususnya bangun datar; (2) Penyusunan kisi-kisi instrument soal pada materi geometri khususnya bangun datar; (3) Pembuatan butir-butir soal yang akan disajikan pada konten, cara pengerjaan, dan kunci jawaban; (4) Pemilihan template disesuaikan dengan konsep soal yang akan digunakan seperti adanya gambar pada soal; (5) Pembuatan *Assesment* pembelajaran menggunakan *website Wordwall* dengan kategori template Kuis Interaktif.



**Gambar 1. Desain Awal Sebelum Memulai Kuis Penilaian.**

Pada tahap pengembangan peneliti mengimplementasikan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Selanjutnya media *assesment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* akan divalidasi untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

### Uji Kelayakan Produk

Validitas produk dapat dilihat dari uji kelayakan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi ahli akan dianalisis untuk melihat nilai kelayakan produk yang dikembangkan, validasi ahli diperoleh masukan dan saran yang diberikan untuk kebaikan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Hasil validasi yang sudah dilakukan disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. Tabel Validasi Ahli Media**

Aspek Yang Dinilai	Tingkat Kelayakan	Kategori
Website dapat di akses dengan mudah	75%	Layak
Tema website menarik	100%	Sangat Layak
Menu yang ada dalam website mudah di pahami	75%	Layak
Terdapat waktu pengerjaan	100%	Sangat Layak
Terdapat skor Latihan soal	100%	Sangat Layak
<b>Rata – rata</b>	<b>93,055%</b>	<b>(Sangat Layak)</b>

Sumber: Dikelola Peneliti (2023)

Berdasarkan perolehan nilai perhitungan ahli media dengan rincian dari desain *assesment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* memuat *website* diakses dengan mudah, tema *website* menarik, menu dalam *website* mudah dipahami, terdapat waktu pengerjaan dan terdapat skor pengerjaan memperoleh nilai rata-rata 93,055% yang berarti media *assessment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* di kategorikan dengan “Sangat Layak”

Tabel 5. Tabel Validasi Ahli Bahasa

Aspek Yang Dinilai	Tingkat Kelayakan	Kategori
Kemudahan bahasa dalam soal	75%	Layak
Kemudahan bahasa dengan tingkat siswa	75%	Layak
Tata bahasa pada soal baik dan mudah dipahami	75%	Layak
Ketetapan penulisan tanda baca	75%	Layak
Ketetapan struktur kalimat	75%	Layak
Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	75%	Layak
Jelas, singkat dan komunikatif	75%	Layak
Penulisan sesuai kaidah bahasa Indonesia	75%	Layak
<b>Rata - rata</b>	<b>75%</b>	<b>Layak</b>

Sumber: Dikelola Peneliti (2023)

Berdasarkan perolehan nilai hitung ahli bahasa dengan rincian tersebut media *assessment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* memperoleh nilai rata-rata 75% yang berarti memperoleh kategori “Layak”

Tabel 6. Tabel Validasi Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Tingkat Kelayakan	Kategori
Kesesuaian pengorganisasian soal dengan urutan materi	100%	Sangat Layak
Kesesuaian butir soal dengan indikator	100%	Sangat Layak
Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran	100%	Sangat Layak
Kesesuaian butir soal dengan kompetensi dasar	75%	Layak
Pengecoh berfungsi dengan baik	100%	Sangat Layak
Gambar yang disajikan jelas dan sesuai konteks	100%	Sangat Layak
Soal memungkinkan dapat diselesaikan	100%	Sangat Layak
Kejelasan tulisan	100%	Sangat Layak
Pilihan jawaban ditulis dengan runtut	75%	Layak
Identitas soal ditulis dengan lengkap	75%	Layak
<b>Rata - rata</b>	<b>92,5%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Dikelola Peneliti (2023)

Berdasarkan perolehan nilai hitung ahli materi dengan rincian tersebut media *assessment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* memperoleh nilai rata-rata 92,5% yang berarti memperoleh kategori “Sangat Layak”

Pada tahap implementasi ini peneliti melaksanakan uji kepraktisan kepada guru wali kelas IV dan siswa SD Negeri 01 Sawahan Kelas IV berjumlah 10 siswa sebagai subjek

penelitian. Guru dan siswa diminta untuk melakukan percobaan penilaian dengan menggunakan media *assesment* pembelajaran menggunakan *website Wordwall* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

### Uji Kepraktisan Produk

Uji Kepraktisan dilakukan dengan cara peneliti membagikan angket untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang tersedia pada angket. Angket kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan dari kegunaan *assesment* menggunakan *website Wordwall* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 7. Tabel Kepraktisan Guru Kelas**

Aspek Yang Dinilai	Tingkat Kelayakan	Kategori
<i>Assesment</i> menggunakan <i>website Wordwall</i> dapat digunakan dimana saja	100%	Sangat Layak
Dapat diakses melalui berbagai browser atau situs pecarian	100%	Sangat Layak
<i>Assesment</i> menggunakan <i>website Wordwall</i> dapat mempermudah guru dalam melaksanakan penilaian	100%	Sangat Layak
<i>Assesment</i> menggunakan <i>website Wordwall</i> membantu guru menganalisis hasil penilaian	75%	Layak
Dapat memperoleh skor penilaian dalam waktu singkat	100%	Sangat Layak
<i>Assesment</i> menggunakan <i>website Wordwall</i> mengurangi potensi kesalahan saat menilai hasil kerja siswa	100%	Sangat Layak
Minat siswa untuk melaksanakan penilaian menjadi tinggi	100%	Sangat Layak
<i>Assesment</i> menggunakan <i>website Wordwall</i> menggunakan bahasa yang komunikatif	100%	Sangat Layak
Tampilan <i>website</i> mudah dipahami	100%	Sangat Layak
Fitur yang ada pada <i>website</i> bersungsi dengan baik	100%	Sangat Layak
<b>Rata - rata</b>	<b>97,5%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Dikelola Peneliti (2023)

Berdasarkan perolehan nilai hitung angket kepraktisan guru kelas IV SDN 01 Sawahan Turen dengan rincian tersebut media *assessment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* memperoleh nilai rata- rata 97,5% yang berarti memperoleh kategori “Sangat Layak”

**Tabel 8. Tabel Kepraktisan Siswa**

Aspek Yang Dinilai	Tingkat Kelayakan	Kategori
<i>Assesment</i> menggunakan <i>website Wordwall</i> dapat digunakan dimana saja	100%	Sangat Layak

Dapat diakses melalui berbagai browser atau situs pecarian	100%	Sangat Layak
Dapat diakses melalui Hp atau Laptop	100%	Sangat Layak
Assesment menggunakan website Wordwall dapat mempermudah siswa dalam melaksanakan evaluasi	75%	Layak
Assesment menggunakan website Wordwall dapat memudahkan pengerjaan	75%	Layak
Dapat memperoleh skor penilaian dalam waktu singkat	75%	Layak
Assesment menggunakan website Wordwall mengurangi kejenuhan dalam mengerjakan	100%	Sangat Layak
Minat melaksanakan evaluasi menjadi tinggi	100%	Sangat Layak
Assesment menggunakan website Wordwall menggunakan Bahasa yang komunikatif	75%	Layak
Tampilan website mudah dipahami	75%	Layak
Fitur yang ada pada website bersungsi dengan baik	100%	Sangat Layak
<b>Rata - rata</b>	<b>91,8%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Dikelola Peneliti (2023)

Berdasarkan perolehan nilai hitung angket kepraktisan siswa kelas IV SDN 01 Sawahan Turen dengan rincian tersebut media *assessment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* memperoleh nilai rata- rata 91,8% yang berarti memperoleh kategori “Sangat Layak”

#### Uji Keefektifan Produk

Sebelum menganalisis keefektifan peneliti menganalisis hasil penilaian soal tes berdasarkan skor nilai yang diperoleh siswa dilakukan dengan cara uji coba lapangan terbatas oleh 10 siswa kelas 4 di SDN 1 Sawahan Turen. Berikut table perolehan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi yang telah di sediakan.

**Tabel 9. Tabel Nilai soal tes oleh siswa**

Nama	Absen	Kelas	Nilai	KKM
ARIF MULIYANTO	03	4	86	75
ANDIN DINDA KAYLA	04	4	72	75
HEDERINO ADAM MORGANA	06	4	82	75
KHARISMA NUR ANDINI	09	4	94	75
MOCH. FERY KURNIAWAN	10	4	97	75
MUHAMMAD FERDIANSYAH	12	4	85	75
NATASHA ECA APRILIA	14	4	73	75
PRISILIYA AMANDA PUTRI	15	4	82	75
SARIATI KHOIRIYAH	16	4	89	75
SHERIN NAUMAY MAHARANI	19	4	88	75
<b>Jumlah</b>			<b>848</b>	<b>750</b>
<b>Rata-Rata</b>			<b>85 %</b>	
<b>Kategori</b>			<b>Efekif</b>	

Sumber: Dikelola Peneliti (2023)

Berdasarkan table 9 diatas menjelaskan bahwa nilai rata-rata dari 10 siswa sudah melampaui nilai KKM yang sudah ditentukan yaitu 75 sehingga *assessment* pembelajaran menggunakan *website Wordwall* dapat mendukung dalam pembelajaran yang berinovasi bagi guru.

Dan keefektifan *assessment* pembelajaran menggunakan *website Wordwall* di dapatkan dari hasil tes siswa dengan mengerjakan soal dan melihat kriteria ketuntasan minimum (KKM) di SDN 01 Sawahan Turen yaitu 75. Jika hasil tes siswa dalam mengerjakan *assessment* pembelajaran menggunakan *website Wordwall* di atas 75 serta mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 85% dan masuk dalam kategori “Sangat Efektif” maka *assessment* pembelajaran menggunakan *website Wordwall* dapat dikatakan “Sangat Efektif” dalam penggunaannya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan secara umum dan secara khusus dari penelitian ini. Secara umum pelaksanaan *assesment* pembelajaran pada SD Negeri 01 Sawahan Turen belum mampu mengantarkan peserta didik pada penilaian yang sesungguhnya dikarenakan masih menggunakan model *assesment* berbasis konvensional berupa kertas yang mana kurang meminimalisir kecurangan dalam pelaksanaannya. Dan secara khusus peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: Media *assesment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* telah diuji kelayakan oleh para ahli diantaranya ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Analisis hasil kelayakan validasi oleh ahli media sebesar 93% masuk dalam kategori “Sangat Layak”, validasi ahli bahasa sebesar 75% masuk dalam kategori “Layak” dan validasi ahli materi sebesar 92,5% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Media *Assesment* pembelajaran menggunakan *website wordwall* telah diuji kepraktisan oleh guru kelas dan 10 siswa. Analisis kepraktisan media *Assesment* pembelajaran menggunakan *website Wordwall* yang diperoleh dari angket kepraktisan guru mendapatkan hasil sebesar 97,5% masuk dalam kategori “Sangat Praktis” dan diperoleh dari angket kepraktisan siswa sebesar 96% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Media *assessment* pembelajaran menggunakan *website Wordwall* telah diuji keefektifan dengan mengacu pada nilai yang diperoleh oleh siswa saat mengerjakan tes yaitu sudah melampaui batas KKM 75 sehingga mendapatkan nilai rata-rata 85% dan masuk dalam kategori “Sangat Efektif”.

## REFERENSI

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Pemanfaatan Aplikasi Kahoot ! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 2(1), 92–102.
- Bahasan, P., Dan, G., Smp, P., Riset, J., & Matematika, P. (2015). *Jurnal riset pendidikan matematika*. 2(November), 251–261.
- Fitriyah, F. F., & Faizah, S. (2021). Kognitif. *Riset Hots Pendidikan Matematika*, 1, 104–114.
- Friansyah, D., & Luthfiana, M. (2018). Desain Lembar Kerja Siswa Materi Sistem Persamaan Dua Variabel Berorientasi Etnomatematika. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 1(2), 83–92. <https://doi.org/10.31539/judika.v1i2.322>
- Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran

- Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Pgsd*, 10(6), 1415–1424.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Raudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- Nafitupulu Safrida, & Sumiati. (2022). Journal Educational Research and Social Studies Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022*, 3, 95–101. <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>
- Ngafifah, S. (2020). No Title. *Penggunaan Google Form Dalam Pembelajaran Daring Siswa Pada Masa Covid19 Di SD IT Baitul Muslim Way Jepara*, 9, 123–144.
- Nurulshifa, A. M., Linuwih, S., & Parmin. (2014). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Bertingkat Berdasarkan Taksonomi Bloom Untuk Mengetahui Kemampuan Berpikir Siswa Pada Tema Cahaya. *Unnes Science Education Journal*, 3(1), 403–409.
- Pratiwi, V. (2017). Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/10698>
- Prayoga, T., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Materi Pengenalan Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Peserta Didik Kelas I SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 99–108. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44777>
- Putra, N. (2012). *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Putri, M. (2020). *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah* (pp. 145–146). Uin Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rasyid, H. dan M. (2007). *Penilaian Hasil Belajar*. CV. Wacana Prima.
- Rayi Septyaningrum, A., Sahari, S., & Dwi Nur Wenda, D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Manggis 2. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5041–5051. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8922>
- Sahlani, L. (2020). Asesmen Pembelajaran Berbasis Google Form Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Man 2 Bandung. *Jurnal Al-Ibanah*, Vol. 05 No(01), 128–130.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science*2, 2(1), 58–67.
- Siregar, L. Y., & Nasution, M. I. P. (2020). HIRARKI Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis. *Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 71–75.
- Sugiyono, P. D. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D* (Issue January).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Journal IKA*, (1)(16), 11.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>