

Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jaringan Komputer

Mohamad Fahmi Reza¹, Dwi Nopiyad²

^{1,2} Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, STKIP Invada Cirebon, Indonesia

Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Invada Cirebon, Indonesia

Email: rezamohamadfahmi@gmail.com

Abstrak

Evaluasi di dalam dunia pendidikan disebut sebagai Evaluasi Pembelajaran, dimana tenaga pendidik diuntut untuk melakukan Evaluasi terhadap pembelajaran yang mereka berikan kepada peserta didik. Meskipun Evaluasi pembelajaran biasanya dilakukan di akhir pembelajaran, namun Evaluasi di rancang sedemikian rupa dan disiapkan sebelum pembelajaran dilakukan. Berdasarkan hasil data penelitian, dapat disimpulkan alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net untuk siswa kelas II sekolah dasar sebagai berikut: (1) kualitas kevalidan alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net dengan persentase kevalidan media 88.75% dan kevalidan materi 90%, sehingga memenuhi kriteria “sangat valid” (2) kualitas kepraktisan media ditunjukkan melalui persentase angket respon siswa sebesar 89% dan persentase angket respon guru sebesar 100%, sehingga memenuhi kriteria “sangat praktis”.

Kata Kunci: *Evaluasi Pembelajaran, Wordwall, E-Learning.*

Abstract

Evaluation in the world of education is referred to as Learning Evaluation, where educators are required to evaluate the learning they provide to students. Although the evaluation of learning is usually done at the end of the lesson, the evaluation is designed in such a way and yet before the learning is carried out. Based on research data, it is possible to open an evaluation tool using the wordwall.net platform for grade II elementary school students as follows: (1) the quality of the validity of the evaluation tool using the wordwall.net platform with a media validity percentage of 88.75% and material validity of 90%, so that it meets the criteria “very valid” (2) the practicality of the media is shown through the percentage of student response questionnaires of 89% and the percentage of teacher response questionnaires of 100%, thus meeting the criteria of “very practical”.

Keywords: *Learning Evaluation, Wordwall, E-Learning.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era Industri 4.0 seperti sekarang ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Dalam hal ini menyebabkan pergeseran paradigma dan praktek pendidikan yang awalnya bersifat menyajikan informasi (ready to use) sekarang menjadi membekali peserta didik dengan kemampuan mencari tahu, digital literacy, penyelesaian masalah, dan kreativitas atau dengan kata lain Student Centre Learning (Wright G. B, 2011). Oleh sebab itu, perkembangan teknologi sekarang

menjadi sebuah tantangan baru dalam pembelajaran era Industri 4.0. Bahkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di dalam Permendikbud telah menyarankan bahwa dalam salah satu prinsip pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia pendidikan (Pratama, Lestari, & Bahauddin, 2019)(maulana,2020). Arahan ini mendorong akademisi, termasuk guru didalamnya, untuk membuat dan menggunakan suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, teknologi dimanfaatkan sebagai alat evaluasi dengan semakin berkembangnya ujian online yang berbantuan komputer, laptop, bahkan smartphone. Model pendidikan yang diterapkan saat pembelajaran jarak jauh dapat menggunakan pendekatan 1) waktu sama – tempat berbeda, dan 2) waktu berbeda – tempat berbeda. Perbedaan tempat yang signifikan sebagai bentuk pencegahan dari permasalahan yang ada sekarang, yakni pencegahan COVID – 19 (Corona Virus Disease 2019). menurut Asrul (2014) dalam Ulya (Ulya, 2021) evaluasi pembelajaran bukan sekadar penilaian hasil belajar, metetapi juga proses yang dijalani dalam pembelajaran. Esai atau latihan soal berupa pilihan ganda yang umumnya digunakan pengajar sebagai evaluasi pembelajaran, berpotensi membuat mahasiswa merasa jenuh. Terlebih lagi dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Oleh karena itu, dosen perlu mengembangkan media yang kreatif dan inovatif dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Hal ini penting dilakukan agar kelas yang diampu tidak terkesan monoton.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi adalah Wordwall. Sebagai salah satu platform game edukasi, Wordwall menyediakan layanan gratis bagi para guru untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran. Pengajar dapat dengan bebas memilih banyak jenis permainan yang sudah disediakan template-nya dan tinggal memasukkan soal beserta kunci jawabannya. Untuk dapat menggunakan Wordwall, pengajar harus membuat akun terlebih dahulu baru kemudian dapat mengakses layanan dari Wordwall. Pemanfaatan game edukasi seperti Wordwall ini juga dapat memicu ketertarikan mahasiswa dalam materi pembelajaran agar mereka tidak jenuh.

Evaluasi di dalam dunia pendidikan disebut sebagai Evaluasi Pembelajaran, dimana tenaga pendidik di tuntut untuk melakukan Evaluasi terhadap pembelajaran yang mereka berikan kepada peserta didik. Meskipun Evaluasi pembelajaran biasanya dilakukan di akhir pembelajaran, namun Evaluasi di rancang sedemikian rupa dan disiapkan sebelum pembelajaran dilakukan (Aulia, 2020). Dengan tujuan evaluasi, baik pendidik maupun beserta didik harus mempersiapkan diri sebelum evaluasi tersebut dilaksanakan agar hasil yang diinginkan terpenuhi sesuai atau melebihi dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Untuk mendapatkan hasil yang maksimal ada dua hal yang perlu dilakukan. Arikunto mengatakan tujuan evaluasi berkaitan dengan tujuan evaluator untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran dengan langkah mengetahui keterlaksanaan pembelajaran(Arikunto, 2009). Dan juga sebagai sarana untuk memberi kontribusi bagi pengambilan keputusan tentang pembelajaran dan meningkatkan pembelajaran dimasa depan (Stufflebeam dan Shinkfield, 1985). Alat evaluasi sangat diperlukan untuk bisa mengetahui kemampuan berpikir siswa atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Pemanfaatan Game Edukatif sebagai media evaluasi pembelajaran, menurut Rusman dalam Chandra 2017 menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat menegurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa (Chandra,2017). Game yang dibuat sebagai media pembelajaran diharapkan akan memberikan dampak terhadap mahasiswa untuk belajar aktif dalam selama proses pembelajaran. Melalui game edukasi ini, mahasiswa dapat memperoleh

suasana belajar yang baru dengan kualitas materi yang disesuaikan dengan model pembelajaran modern, yaitu student centre learning.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Tujuan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berupa platform wordwall.net dan menguji keefektifan produk pengembangan berupa tes menggunakan platform wordwall.net. Produk yang dikembangkan berdasarkan dengan kebutuhan agar dapat digunakan dan sebagai sumber referensi. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi adalah model Analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi (ADDIE) (Branch, 2009). Langkah ADDIE ke dalam petunjuk procedural yang lebih detail menjadi:



Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar soal pre-test dan post-test, dan lembar respon siswa. Instrumen hasil belajar siswa berupa soal tes. Tes yang digunakan berupa pretest and posttest. Pada soal pretest dilakukan dengan menggunakan bentuk tes berbasis PBT (Paper Based Test), sedangkan untuk soal posttest menggunakan alat evaluasi menggunakan platform wordwall. respon siswa ini digunakan guna mengetahui feedback dari siswa mengenai kemenarikan alat evaluasi. Teknik analisis data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dan dari data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner oleh validator dari para ahli. Setelah melakukan evaluasi pembelajaran melalui Wordwall, peneliti melakukan refleksi serta observasi dengan cara mengumpulkan respons mahasiswa. Observasi dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner melalui google form. Langkah ini penting dilakukan agar dosen mengetahui apakah media game edukasi yang dimanfaatkan dapat efektif untuk evaluasi pembelajaran dan mengukur tingkat pemahaman mahasiswa atas materi yang diberikan.

1. Tahapan pertama yaitu analisis, pada tahap ini dilakukan kegiatan pengamatan siswa selama pembelajaran. Hal ini bertujuan agar dapat dianalisis kebutuhan seorang dosen dan mahasiswa ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu pada tahap ini juga telah dianalisis CPMK, CP dan

indikator yang dibutuhkan. Materi yang diambil untuk penelitian kali ini yaitu jaringan komputer. Adapun alasannya yaitu sebagian siswa masih seringkali lupa dengan ungkapan-ungkapan yang telah dipelajari. Sesuai analisis yang dilakukan pada tahap analisis, diketahui bahwa dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran selama daring media atau alat yang sering digunakan adalah google form. Penggunaan media ini cenderung memberikan rasa cemas kepada siswa dan juga kurang menarik minat siswa karena dianggap membosankan. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengembangkan alat evaluasi yang memberikan kesan baru dan menarik bagi siswa yaitu dengan menggunakan platform wordwall.net.

2. Pada tahap kedua, akan dibuat rancangan pembelajaran yang kemudian dibuat dengan menggunakan platform wordwall.net. Isi dari evaluasi ini disesuaikan dengan materi, karakteristik, dan kemampuan mahasiswa. Selain itu materi yang dimuat dalam evaluasi juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada tahap ini juga akan dibuat lembar instrumen penelitian mulai dari pretest, posttest, validasi materi maupun validasi media. Pada tahap ini juga sudah merancang alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net sesuai dengan kehendak pengembang.
3. Pada tahap ketiga ini lembar instrumen penelitian yang sudah dibuat akan divalidasi kepada para dosen ahli. Hal ini untuk mengukur kelayakan alat evaluasi. Hasil dari para validator ini yang akan menjadi tolak ukur dalam proses revisi media yang dikembangkan. Setelah itu, maka media akan diperbaiki lagi sesuai dengan saran validator. Tahapan keempat, media yang telah direvisi dan diinovasi sesuai catatan validator, diimplementasikan kepada siswa. Proses implementasi ini dilaksanakan di jurusan Pendidikan TIK semester 4. Proses ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan alat evaluasi. Tingkat keefektifan media dapat diketahui melalui tes hasil belajar siswa, sedangkan tingkat kepraktisan diperoleh dari angket yang dibagikan kepada mahasiswa dan dosen.

Pada penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan arahan DPS, ahli bidang media, ahli bidang materi, ahli bidang pembelajaran serta hasil angket respon dosen dan siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil instrumen uji kevalidan dari dosen ahli. Uji efektifitas dari hasil penilaian harian yang telah dilakukan siswa. Sedangkan uji kepraktisan dari angket respon dosen dan mahasiswa. Cara yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan baik materi ataupun media yaitu menggunakan skala likert. Adapun kriteria pada skala liker sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

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

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

$$p\% = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penelitian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kemudian hasil persentase yang sudah didapat dianalisis, untuk mengetahui tingkat kevalidan

media yang dikembangkan dengan melihat panduan dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Materi dan Media

Skor	Kriteria
Tidak valid	0%-20%
Kurang valid	21%-40%
Cukup valid	41%-60%
Valid	61%-80%
Sangat valid	81%-100%

Sedangkan untuk mengukur tingkat kepraktisan media yang dikembangkan menggunakan skala Guttman dengan kategori nilai 0-1. Adapun kriteria skala Guttman sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Guttman

Skor	Kriteria
1	ya
0	tidak

Persentase kepraktisan diperoleh dari membandingkan jumlah data dari hasil angket respn yang maksimal. Rumusnya sebagai berikut:

$$p\% = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kemudian hasil persentase yang sudah didapat dianalisis, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan dengan melihat panduan dibawah ini:

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Media

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab metode, sudah dijelaskan bahwasannya penelitian pengembangan alat evaluasi menggunakan wordwall.net pada mata kuliah jaringan komputer menggunakan model penelitian ADDIE. Pada tahap ADDIE yang pertama, dilakukan analisis terhadap siswa, materi pembelajaran dan alat evaluasi yang diterapkan. Pada tahapan analisis mahasiswa, juga dilakukan melalui pengamatan terhadap beberapa mata kuliah, ditemukan sebuah permasalahan yaitu kurang antusiasnya anak-anak dalam proses evaluasi, mudah bosennya anak saat melaksanakan evaluasi dan timbulnya rasa cemas berlebihan terhadap hasil evaluasi.

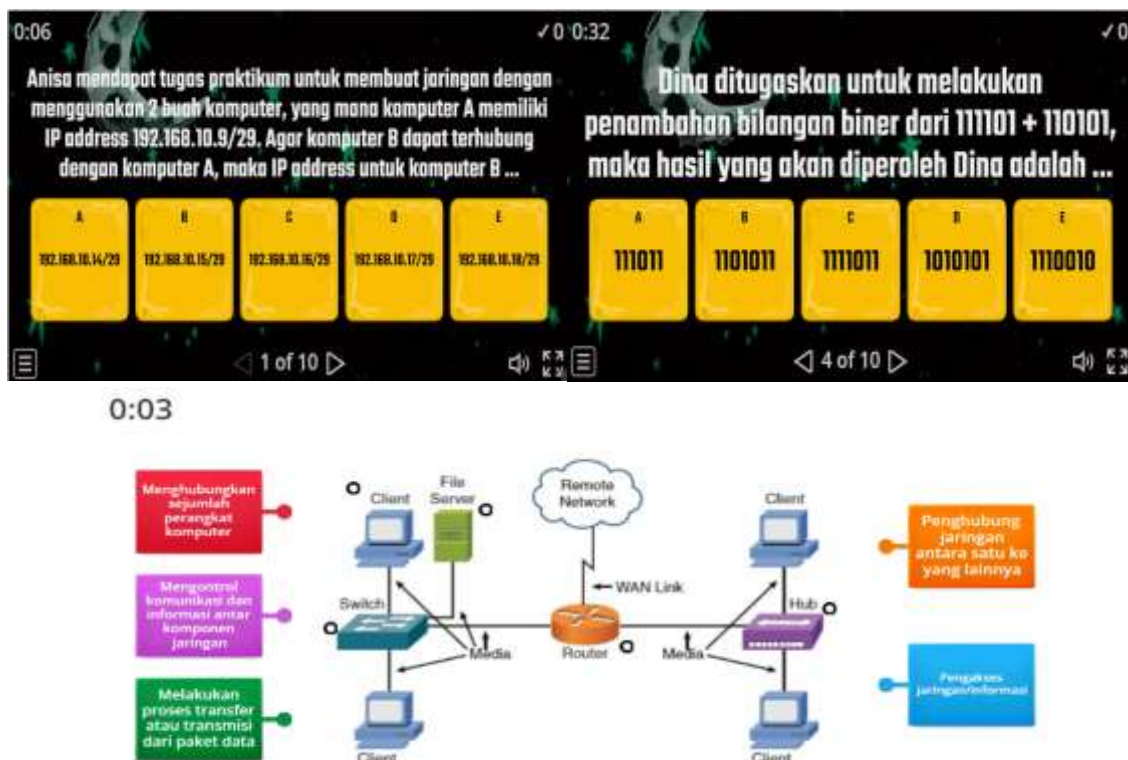
Analisis yang kedua yaitu terhadap materi jaringan komputer. Mata kuliah ini ada di semester 4. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Indra Maulana, media yang digunakan selama pembelajaran daring kemarin adalah melalui zoom atau google.meet, sehingga proses penyampaian

materi terbatas. Analisis yang ketiga yaitu terhadap alat evaluasi yang digunakan. Setelah dilakukan wawancara non formal dengan pengampu mata kuliah, diperoleh sebuah kesimpulan bahwa selama pembelajaran daring, alat evaluasi yang digunakan untuk penilaian harian maupun penugasan menggunakan whatsapp dan google form. Hal ini dikarenakan media ini dianggap yang paling mudah dan memungkinkan baik bagi dosen dan mahasiswa. Dosen mudah untuk mengukur kemampuan mahasiswa, dan mahasiswa mudah untuk mengerjakan evaluasi melalui gawai mereka.

Paada tahap selanjutnya, dilakukan pengembangan alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net. Wordwall.net merupakan salah satu platform yang menyediakan media pembuatan alat evaluasi pembelajaran dengan begitu variatif (Sun'iyah, 2020:12). Selain itu Sun'iyah (2020:12) juga menyatakan bahwa penggunaan alat evaluasi ini dapat diterapkan ketika pembelajaran daring maupun luring. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa platform wordwall.net adalah sebuah platform yang menjadi salah satu solusi dalam pembuatan alat evaluasi yang menarik, gratis dan mudah dibuat sesuai kreatifitas pengguna.

Pada platform wordwall.net sebenarnya tersedia banyak template yang disediakan secara gratis seperti, quis, random card, true or false, match up. Dind and match, open the box dan masih banyak yang lain. Template yang digunakan adalah open the box, soal didalamnya telah disesuaikan dan juga masa pengerjaan setiap soalnya dibatasi oleh waktu selama 1.30 menit. Selain itu diakhir permainan siswa dapat mengetahui posisi urutannya dalam kelas berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dan waktu pengerjaannya.

Setelah itu dilakukan uji validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan. Uji validasi dilakukan kepada dosen ahli media (IT) dan materi (bahasa Indonesia). Sehingga jika ada kekurangan maka media akan diperbaiki berdasarkan catatan pada lembar validasi sebelum diuji cobakan. Berikut adalah gambar tampilan alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net:



Gambar 2. Tampilan Alat Evaluasi Menggunakan Platform Wordwall.net

Pada tahap keempat, alat evaluasi yang telah dikembangkan dan diperbaiki, diimplementasikan pada siswa. Hal ini akan diuji cobakan kepada siswa kelas PTIK A, sebanyak 32 siswa pada tanggal 23 Juni 2022. Dilakukan uji coba secara luring menggunakan laboratorium komputer yang ada di sekolah tersebut. Namun sebelum itu dilakukan pengenalan dan pengantar penggunaan media dan juga pretest. Selain itu juga dilakukan apersepsi terhadap materi ungkapan. Ketika proses uji coba media sosial wa dibagi menjadi 2 sesi karena komputer yang ada tidak mencukupi jika dilakukan secara bersamaan. Setelah itu maka siswa kembali ke kelas untuk proses pengisian angket.

Tahapan akhir pada model ADDIE yaitu evaluasi. Pada tahap ini dilakukan perbaikan produk sesuai dengan angket dan hasil tes siswa. Oleh karena itu sebelumnya harus dilakukan proses analisis angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media.

Hasil Kevalidan Produk

Tahap validasi media dilakukan pada tanggal 25 April 2022 oleh Pak Agri Triansyah, M.Kom. Berikut tabel hasil kevalidan media:

Tabel 5. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Umum	89%	Sangat valid
2	Rekayasa perangkat lunak	91%	Sangat valid
3	Komunikasi visual	87%	Sangat valid
4	Desain media	88%	Sangat valid
Total persentase rata-rata		88.75%	

Berdasarkan persentase total rata-rata 88.75% oleh ahli media maka dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net dapat dinyatakan sangat valid. Pada tanggal 3 Mei 2022 dilakukan validasi materi oleh Indra Maulana, S.pd.,M.Kom. selaku salah satu dosen PTIK STKIP Invada yang mengampu mata kuliah jaringan komputer. Berikut hasil validasi materi

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Relevansi dengan kurikulum	92%	Sangat valid
2	Kelayakan materi	90%	Sangat valid
3	Kelayakan bahasa	89%	Sangat valid
Total persentase rata-rata		90,3%	Sangat valid

Berdasarkan persentase total rata-rata 90,3% oleh ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net dapat dinyatakan sangat valid.

Hasil Kepraktisan

Kepraktisan media penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil angket respon dari pengguna. Angket respon dosen oleh Bu Diah Apriyanti Rahayu, M.Pd., selaku salah satu dosen PTIK, sedangkan angket respon siswa oleh 32 anak kelas PTIK. Berikut hasil angket:

Tabel 7. Hasil Angket Siswa

No	Aspek Penilaian	Presentasi
1	Tampilan visual pada pertanyaan melalui menggunakan platform wordwall.net ini menarik	95%
2	Alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform wordwall.net ini meningkatkan motivasi belajar saya	90%
3	Pemanfaatan pretest wordwall.net sangat memudahkan saya dalam mengerjakan dan memahami soal	90%
4	Materi soal evaluasi pembelajaran yang disajikan mudah dipahami	78%
5	Bahasa yang digunakan dalam alat evaluasi ini sederhana dan mudah dimengerti.	86%
6	Alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform wordwall.net ini mudah digunakan	94%
7	Menu dan fasilitas (tombol) dalam alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform wordwall.net ini mudah dimengerti.	90%
Rata-rata persentase		89%

Berdasarkan persentase perolehan angket 89% oleh siswa dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net dinyatakan sangat praktis. Selain itu, hasil kepartisipan juga diperoleh dari angket respon dosen. Pada angket terdapat 10 pertanyaan dengan dua pilihan jawaban yaitu "ya" bernilai 1 dan "tidak" bernilai 0. Hasil angket guru mendapat jumlah skor 100%. Dengan demikian platform wordwall.net dinyatakan sangat praktis sebagai alat evaluasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Pengembangan alat evaluasi ini menggunakan model ADDIE. Sehingga pada tahap ini terdapat 5 tahapan yaitu (1) tahap analysis, pada tahap ini dilakukan kegiatan pengamatan kepada peserta didik dan wawancara kepada pengampu mata kuliah mengenai alat evaluasi dan kendalanya selama pembelajaran dengan kriteria kelayakan media evaluasi (2) tahap design, pada tahapan ini akan dibuat rancangan, materi ajar, lembar validasi materi, lembar validasi media dan juga pada tahap ini sudah mulai dirancang alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net (3) tahap development, pada tahap ini alat evaluasi haruslah sudah selesai dibuat dengan menggunakan platform wordwall.net, pengembangan alat evaluasi ini disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa, kemudian media yang sudah dibuat divalidasi kepada validator yang sesuai dengan media yang dikembangkan (4) tahap implementation, pada tahap ini alat evaluasi yang sudah divalidasi dan diperbaiki berdasarkan saran validator di uji cobakan kepada 32 peserta didik (5) tahap evaluation, pada tahap ini angket hasil respon mahasiswa dan dosen dianalisis untuk mengetahui kepraktisannya. Hasil pretest dan posttest juga dianalisis untuk mengetahui keefektifan media, hal-hal yang belum terpenuhi akan ditambahkan agar alat evaluasi dapat lebih baik lagi.

Alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net dapat meningkatkan antusias siswa dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran. Hal ini dikarenakan mereka hanya terbiasa menggunakan google form dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Hal ini memberikan kesan membosankan sehingga siswa kurang antusias dalam menyambut kegiatan evaluasi. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan alat evaluasi berupa penilaian harian menggunakan platform wordwall.net dengan kriteria layak dan menarik untuk digunakan pada proses kegiatan evaluasi. Hal ini sesuai dengan Sun'iyah (2020:12) Wordwall.net merupakan salah satu platform yang menyediakan media

pembuatan alat evaluasi pembelajaran dengan begitu variatif.

Hasil uji kepraktisan diperoleh berdasarkan angket respon mahasiswa dan dosen. Lembar angket adalah seperangkat pertanyaan yang disusun untuk mengumpulkan tanggapan dari subjek penelitian terhadap objek penelitian (Malik, 2018:74). Hasil angket guru dan siswa yang telah didapat menunjukkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net sangat praktis digunakan berdasarkan perhitungan menggunakan skala Guttman. Hasil persentase angket siswa 89%. Sedangkan hasil persentase angket dosen yaitu 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net untuk kelas II sekolah dasar sangat praktis untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa platform wordwall.net memudahkan guru dalam melaksanakan penilaian harian kepada siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian, dapat disimpulkan alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net untuk siswa kelas II sekolah dasar sebagai berikut: (1) kualitas kevalidan alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net dengan persentase kevalidan media 88.75% dan kevalidan materi 90%, sehingga memenuhi kriteria “sangat valid” (2) kualitas kepraktisan media ditunjukkan melalui persentase angket respon siswa sebesar 89% dan persentase angket respon guru sebesar 100%, sehingga memenuhi kriteria “sangat praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S & Safruddin, A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoretis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Maulana, I. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Di SMK AL Washliyah Sumber. *Media Aplikom*, 12(1), 1-12.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah Membuat Belajar Lebih Menarik? *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/Attalim.V5i1.64>
- Vivi Pratiwi dan Susanti (2016). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap, *Jurnal Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*,
- Wright, G. B. (2011). Student-centered learning in higher education. *International journal of teaching and learning in higher education*, 23(1), 92-97.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima*, 10(1), 55–63. doi: <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Raida Namira Aulia, 1., & Risma Rahmawati, 2. (2020). Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA*, 01(01). <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/download/22/12>
- Chandra, A. (2017). Rancang bangun game edukasi sebagai media pembelajaran mata kuliah praktik teknik digital. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.15121>
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta, hal 298.
- Sun'iyah, S. L. 2020. “Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI Tingkat Pendidikan Dasar”. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*. Hal. 1-18.
- Malik, adam. 2018. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Sleman: Deepublish.