

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN MENGUNAKAN *PLATFORM WORDWALL.NET* UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Umi Latifah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (umi.18046@mhs.unesa.ac.id)

Maryam Isnaini Damayanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (maryamdamayanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Pandemi COVID-19 telah merambah di Indonesia pada awal tahun 2020. Sejak itulah sistem pembelajaran berubah menjadi daring. Perubahan sistem pembelajaran ini tentunya banyak menyulitkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, salah satunya dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Karena hal itulah akan dikembangkan sebuah alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform *wordwall.net* yang bertujuan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan media berupa alat evaluasi pembelajaran menggunakan *platform wordwall.net* pada materi ungkapan bahasa Indonesia. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II UPT SD Negeri 220 Gresik. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Kevalidan media memenuhi kriteria "sangat valid" berdasarkan persentase nilai rata-rata dari ahli media 89% dan persentase nilai rata-rata dari ahli materi 85%. Kepraktisan media memenuhi kriteria "sangat praktis" berdasarkan hasil persentase angket respon siswa 92% dan angket respon guru 100%. Keefektifan media memenuhi kriteria "tinggi" atau "sangat efektif" berdasarkan hasil ketuntasan belajar yang dihitung dengan bantuan N-Gain dengan perolehan nilai 0,76. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform *wordwall.net* untuk kelas II sekolah dasar dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan sebagai alat evaluasi.

Kata Kunci: pengembangan, alat evaluasi pembelajaran, ungkapan, platform *wordwall.net*

Abstract

The COVID-19 pandemic has penetrated Indonesia in early 2020. Since then the learning system has changed to online. This change in the learning system certainly makes it difficult for teachers to carry out learning activities, one of which is in the implementation of learning evaluation. Because of this, a learning evaluation tool will be developed using the *wordwall.net* platform which aims to measure the validity, practicality and effectiveness of media development in the form of a learning evaluation tool using the *wordwall.net* platform on Indonesian language expressions. The subjects of this study were second grade students of UPT SD Negeri 220 Gresik. The type of research used is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE model. Data collection techniques used are interviews, questionnaires and tests. The data analysis technique used is the validity test, practicality test and effectiveness test. The validity of the media meets the criteria of "very valid" based on the percentage of average scores from media experts 89% and the average score percentage from material experts 85%. The practicality of the media meets the "very practical" criteria based on the results of the 92% student response questionnaire percentage and 100% teacher response questionnaire. The effectiveness of the media meets the criteria of "high" or "very effective" based on the results of mastery learning calculated with the help of N-Gain with a score of 0.76. Based on the results of the study, it can be concluded that the evaluation tool using the *wordwall.net* platform for grade II elementary schools is declared valid, practical and effective to use as an evaluation tool.

Keywords: development, learning evaluation tool, expression, *wordwall.net* platform

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 memberikan banyak sekali manfaatnya, terutama dalam bidang teknologi yang semakin canggih. Hal ini mempengaruhi dunia

pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Pada masa pemerintahan bapak Anies Baswedan perkembangan ini dimanfaatkan dengan begitu baik yaitu dengan penyelenggaraan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK). Ujian seperti ini diterapkan karena

evaluasi menggunakan kertas memiliki banyak kelemahan antara lain, waktu yang dibutuhkan lama, tingginya biaya dalam proses percetakan dan pendistribusian naskah, serta dibutuhkan pula ruang penyimpanan yang benar-benar aman karena bersifat rahasia (Suhardi, 2018:66). Dari sisi psikologis ketika evaluasi pembelajaran dilakukan secara lazimnya maka siswa sebagian besar mengalami kecemasan. Oleh karena itu perlunya pembaharuan alat evaluasi yang menyenangkan.

Sekolah dasar (SD) merupakan pondasi pendidikan pertama, yang akan menjadi pijakan pada sekolah yang lebih tinggi. Hal inilah yang menyebabkan sejak SD siswa harus dibekali dengan kemampuan proses strategis. Kemampuan tersebut yaitu keterampilan berbahasa. Menurut Felicia (2001), bahasa merupakan alat yang komunikasi sehari-hari, secara lisan dan juga tulisan. Dengan kemampuan berbahasa, siswa mampu menerima berbagai pengetahuan lainnya. Hal ini lah yang menjadi faktor bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang terus diberikan sejak SD sampai bangku kuliah secara bertahap. Materi yang diajarkan di bangku sekolah dasar dibawa sampai bangku kuliah bahkan dikehidupan nyata, materi ungkapan misalnya. Oleh karena itu perlu adanya media yang menjembatani siswa agar gemar belajar bahasa Indonesia.

Pandemi besar COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*) telah merambah di Indoensia sejak tahun 2020 awal. Virus ini memberhentikan segala kegiatan sosial, termasuk kegiatan pembelajaran. Berdasarkan surat dari KEMENDIKBUD nomor 15 tahun 2020, bahwa segala proses pembelajaran dilakukan dari rumah selama masa pandemi.

Sebelum masa pandemi evaluasi dilakukan secara berkala baik melalui tes maupun nontes. Pada umumnya alat evaluasinya berupa kertas, tentunya hal tersebut kurang efektif sebab terlalu memakan waktu, mulai dari pengambilan soal oleh wali siswa sampai pengembaliannya ke sekolah untuk dinilai oleh guru. Setelah pandemi menimpa Indonesia proses pembelajaranpun berubah, yang awalnya di sekolahan menjadi dari rumah masing-masing. Menurut Daryanto dan Karim (2017:96) pembelajaran jarak jauh yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan media sebagai penghubung guru (pendidik) dan murid (peserta didik) tanpa harus bertatap muka. Proses peralihan ini tentunya menjadi tugas besar pagi para guru. Bagaimana caranya agar tujuan pembelajaran tetap tercapai meskipun dilakukan dari rumah. Pada saat proses evaluasi juga menjadi hal yang cukup berat bagi para guru maupun siswa. Jika menggunakan media konvensional maka akan memerlukan banyak waktu dan dikhawatirkan menimbulkan kerumunan. Oleh karena itu banyak

diberlakukan evalausi secara *online* seperti halnya UNBK, namun dengan lingkup yang lebih sempit dan sederhana.

Solusi proses evaluasi dengan menggunakan metode seperti UNBK ini dirasa cukup efisien. Namun tentunya cenderung berakibat sama yaitu, siswa merasa cemas dalam mengerjakan proses evaluasi. *Google form, google classroom, dan whatsapp* merupakan media yang sering digunakan dalam proses evaluasi selama pembelajaran daring. Setelah proses wawancara atau studi masalah dilakukan di UPT SD Negeri 220 Gresik, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru disana menggunakan *google form* sebagai alat evaluasi selama diberlakukannya pembelajaran secara daring. Namun hal ini dirasa cenderung seperti ketika UNBK sehingga menimbulkan kecemasan bagi siswa. Selain itu media tersebut juga kurang menarik bagi siswa sehingga kurang berminat dalam mengerjakan evaluasi.

Jika minat siswa dalam melaksanakan proses evaluasi kurang, maka guru juga akan kesusahan mengukur kemampuan mereka. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Siti Ngafifah (2020), kekurangan *google form* saat kegiatan evalausi menurut SD IT Baitul Muslim Way Jepara 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 *equation* secara langsung, sehingga kurang cocok untuk pelajaran seperti matematika (4) belum bisa dilakukan pembatasan waktu, sehingga lama pengerjaan evaluasi tidak dapat dibatasi.

Sebenarnya dalam era yang sudah sangat canggih ini sudah banyak media yang disediakan oleh ahli teknologi untuk membantu pembelajaran digital. Namun masih banyak guru yang belum memanfaatkannya salah satunya yaitu *platform wordwall.net*. Halik (2020) menyatakan bahwa *platform wordwall.net* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai *game education* menarik sehingga tepat digunakan untuk mendesain dan meriview pembelajaran. Melalui *platform* ini guru dapat membuat evaluasi dengan nuansa baru. Guru juga dapat mengasah ide inovatifnya dalam pembuatan alat evaluasi, karena mereka dapat memasukkan gambar dan lampiran yang diinginkan. Selain itu guru dan siswa dapat mengetahui nilai, urutan dan jawaban yang benar ataupun salah setelah evaluasi selesai dikerjakan.

Alasan dipilihnya *platform wordwall.net* sebagai alat evaluasi digital yaitu karena media ini masih awam digunakan sebagai alat evaluasi di sekolah dasar, khususnya daerah Menganti. Tentunya hal ini sangatlah disayangkan karena dalam *platform* ini terdapat banyak

sekali desain inovatif yang akan dapat menarik minat dan menghilangkan rasa cemas siswa dalam mengerjakan evaluasi. *Platform wordwall.net* ini sangat membantu guru dalam menciptakan alat evaluasi yang akan disambut baik oleh siswa. Dari penjabaran yang sudah dijelaskan diharapkan agar alat evaluasi ini dapat menjadi solusi guru dalam melaksanakan penilaian atau evaluasi dengan efektif dan praktis baik secara luring maupun daring.

Karena bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi bagi manusia, maka tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk membantu siswa berkomunikasi dengan baik dan benar. Dalam kurikulum berbasis kompetensi/KBK (dalam Djuanda, 2014:78) kegiatan pembelajaran di dalam kelas, melatih siswa untuk lebih banyak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, dan tidak menuntut mereka untuk menguasai banyak bahasa. Resmi, dkk. (2007:31) mengatakan “Pembelajaran bahasa Indonesia ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa yang baik secara lisan dan juga tulisan”. Materi dasar bahasa Indonesia salah satunya yaitu ungkapan. Ungkapan dikenal sebagai idiom, adalah kombinasi beberapa kata yang menciptakan makna baru yang berbeda. (Nurmiwati & Fahidah, 2018).

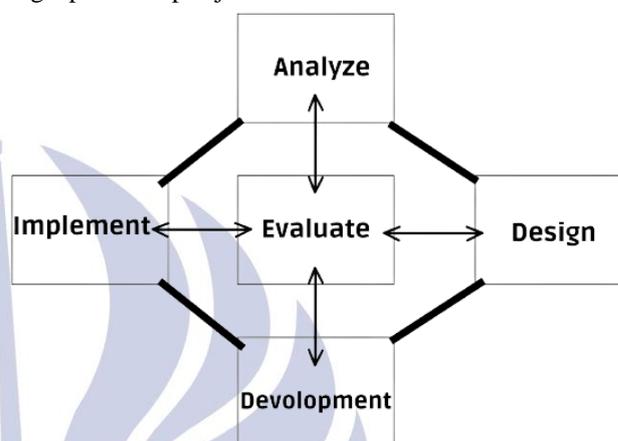
Sebenarnya penggunaan ungkapan ini akan diterapkan sampai akhir hayat nanti. Salah satu fungsi idiom atau ungkapan ini adalah memperhalus maksud yang disampaikan agar lebih mudah diterima dan enak didengar oleh orang lain terutama sasaran lawan bicara. Selain itu makna yang dapat ditangkap oleh masyarakat akan penggunaan ungkapan ada banyak macamnya seperti sebagai bentuk menasihati, mengingatkan, menyadarkan, memotivasi, menyemangati, melengkapi ataupun memberikan dukungan. Hal inilah yang menjadikan salah satu faktor pentingnya mempelajari ungkapan sejak SD.

Berdasarkan beberapa rumusan masalah yang telah diuraikan tersebut, dapat dirumuskan sebuah judul artikel “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan *Platform Wordwall.net* untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Adapun materi yang dipilih sebagai bahan penelitian yaitu ungkapan bahasa Indonesia. Karena materi ini merupakan salah satu unsur bahasa dasar dan materi yang akan dibawa sampai bangku kuliah bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga besar harapan kosakata yang akan diperoleh dalam alat evaluasi yang dikembangkan ini dapat melekat diingatan para siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, namun lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini mengembangkan alat evaluasi seperti penilaian harian

mata pelajaran bahasa Indonesia materi ungkapan menggunakan *platform wordwall.net*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) (Branch, 2009). Lima tahapan tersebut digunakan dalam pengembangan alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net* pada materi ungkapan mata pelajaran bahasa Indonesia.



Gambar 1. Tahap Model Penelitian ADDIE

Tahapan pertama yaitu analisis, pada tahap ini dilakukan kegiatan pengamatan siswa dan wawancara guru kelas II sekolah dasar mengenai alat evaluasi dan kendalanya selama pembelajaran daring. Hal ini bertujuan agar dapat dianalisis kebutuhan seorang guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu pada tahap ini juga telah dianalisis KI, KD dan indikator yang dibutuhkan. Materi yang diambil untuk penelitian kali ini yaitu ungkapan bahasa Indonesia. Adapun alasannya yaitu sebagian siswa masih seringkali lupa dengan ungkapan-ungkapan yang telah dipelajari. Selain itu juga karena materi ini akan ada sampai bangku kuliah dan juga sering digunakan dalam keseharian.

Sesuai analisis yang dilakukan pada tahap analisis, diketahui bahwa dalam pelaksanaan evaluasi kelas II UPT SD Negeri 220 Gresik 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*.

Pada tahap kedua, akan dibuat rancangan RPP yang kemudian dibuat dengan menggunakan *platform wordwall.net*. Isi dari evaluasi ini disesuaikan dengan materi, karakteristik, dan kemampuan untuk kelas II sekolah dasar. 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.

Pada tahap ketiga ini lembar instrumen penelitian yang sudah dibuat akan divalidasi kepada para dosen ahli. Hal ini untuk mengukur kalayakan 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 UPT SD Negeri 220 Gresik kepada 31 siswa kelas II. 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 siswa dan guru.

Tahapan terakhir, media yang sudah diimplementasikan akan diperbaiki sesuai dengan hasil angket dan tes. Hal-hal yang belum terpenuhi akan ditambahkan sehingga alat evaluasi akan lebih baik lagi. Pada tahap ini juga akan dilakukan analisis angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media.

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 guru 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 guru dan ssiwa.

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 baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

(Sugiono, 2018)

Rumus yang digunakan untuk penelitian media dam materi ini yaitu sabagai 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

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

(Sugiono, 2018)

Sedangkan untuk mengukur tingkat kepraktisan media yang dikembangkan menggunakan skala Guttman dengan kategori nilai0-1. Adapun kriteria skala Guttman sebagi berikut:

Tabel 3. Skala Guttman

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

(Riduwan, 2013:16)

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

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

(Sugiono, 2018)

Cara mengukur tingkat keefektifan media yang dikembangkan dengan menggunakan model *desain One grup pretest-posttest design*, yaitu dengan membandingkan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan alat evaluasi *wordwall.net*. Cara mengetahui ada atau tidaknya peningkatan nilai siswa, maka digunakan bantuan N-Gain yang memiliki rumus analisis sebagi berikut:

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

(Riduwan, 2013)

Setelah hasil perhitungan dilakukan, maka digunakan acuan tabel kriteria N-Gain, seperti pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria N-Gain

Kriteria	Presentase
Terjadi penurunan	$-1,00 \leq g \leq 0,0$
Tidak terjadi peningkatan	$g = 0$
Rendah	$0,0 < g < 0,30$
Sedang	$0,30 < g < 0,70$
Tinggi	$0,70 < g < 1,00$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab metode, sudah dijelaskan bahwasannya penelitian pengembangan alat evaluasi menggunakan *wordwall.net* materi ungkapan bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar menggunakan model penelitian ADDIE. Pada tahap ADDIE yang pertama, dilakukan analisis terhadap siswa, materi pembelajaran dan alat evaluasi yang diterapkan. Pada tahapan analisis siswa, juga dilakukan melalui pengamatan terhadap siswa bimbingan belajar yang bersekolah di UPT SD Negeri 220 Gresik, 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 ungkapan bahasa Indonesia. Materi ini ada di kelas II semester 1. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Bu Maulidia Hanum Ghuffari, S.Pd. selaku wali kelas IIA, media yang digunakan selama pembelajaran daring kemarin adalah melalui *whatsapp*, tidak memungkinkan bagi siswa jika dilakukan pembelajaran melalui *zoom* atau *google.meet*, sehingga proses penyampaian materi terbatas. Hanya melalui buku, *whatsapp* ataupun video yang dibagikan guru kepada siswa, sehingga pembelajaran tidak dapat berlangsung seefektif pembelajaran luring dan juga perbendaharaan kata ungkapan yang dimiliki pun terbatas.

Analisis yang ketiga yaitu terhadap alat evaluasi yang digunakan. Setelah dilakukan wawancara non formal dengan wali kelas IIA UPT SD Negeri 220 Gresik, 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 siswa maupun guru. Guru mudah untuk mengukur kemampuan siswa, dan siswa mudah untuk mengerjakan evaluasi melalui gawai mereka.

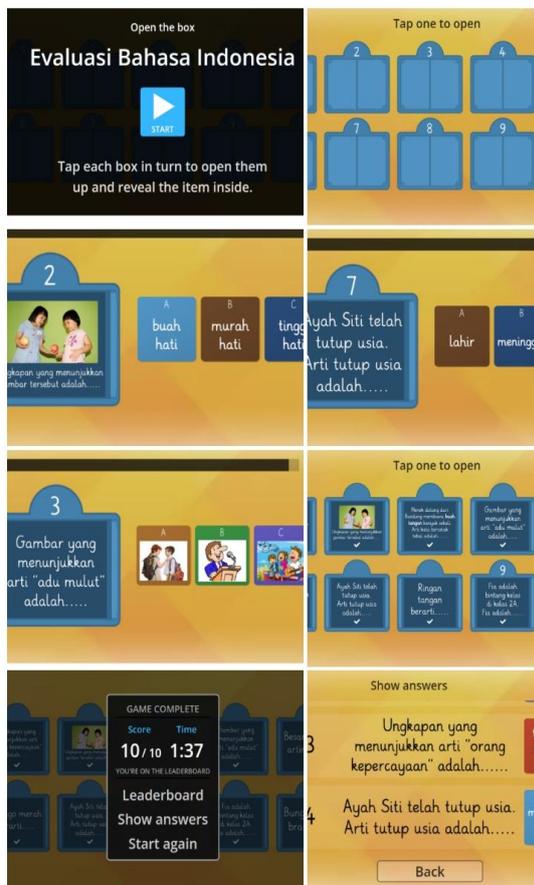
Berdasarkan wawancara tidak terstruktur yang telah dilakukan dengan guru maupun siswa, dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi ini kurang menarik bagi siswa, karena soal yang disajikan bermodel sama dengan evaluasi konvensional menggunakan kertas. Sehingga memberikan efek cemas bagi siswa karena sama seperti penilaian pada umumnya. Selain itu, karena hal tersebut penilaian daring juga dianggap membosankan sehingga antusias siswa dalam melaksanakan evaluasi sangatlah kecil. Para siswa berkeinginan agar evaluasi disajikan dalam bentuk yang menarik seperti permainan pada gawai. Berdasarkan hal ini dilakukanlah pengembangan alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan seperti permainan yaitu melalui *platform wordwall.net*. Alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net* ini dapat diakses melalui gawai maupun laptop asalkan tersambung dengan jaringan internet.

Pada tahap kedua dilakukan perancangan desain alat evaluasi. Sebelum itu harus telah tersusun instrumen penilaian berdasarkan KI, KD dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu juga harus menyusun RPP terlebih dahulu. Setelah instrumen penilaian dan RPP telah tersusun maka harus dibuat *pretest* dan *posttest*. Hal ini bertujuan untuk mengukur keefektifan produk. Pada tahap ini juga dibuat instrumen-instrumen yang dibutuhkan yaitu lembar validasi media dan materi serta angket guru dan siswa. Validasi media dan materi digunakan untuk mengetahui kevalidan produk, sedangkan angket guru dan siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk.

Pada 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, *quiz*, *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 dengan KI dan KD 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 II UPT SD Negeri 220 Gresik, sebanyak 31 siswa pada tanggal 3 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 siswa 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 Mei 2022 oleh Pak Julianto, S.Pd, M.Pd. selaku dosen PGSD UNESA. Berikut tabel hasil kevalidan media:

Tabel 5. Hasil Validasi Media

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Umum	90%	Sangat valid
2.	Rekayasa perangkat lunak	86%	Sangat valid
3.	Komunikasi visual	90%	Sangat valid
4.	Desain media	90%	Sangat valid
Total persentase rata-rata		89%	Sangat valid

Berdasarkan persentase total rata-rata 89% oleh ahli media maka dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform *wordwall.net* dapat dinyatakan sangat valid.

Pada tanggal 30 Mei 2022 dilakukan validasi materi oleh Dr. Hendratno, M.Hum. selaku salah satu dosen PGSD UNESA yang mengampu rumpun bahasa Indonesia. Berikut hasil validasi materi:

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Relevansi dengan kurikulum	90%	Sangat valid
2.	Kelayakan materi	86%	Sangat valid
3.	Kelayakan bahasa	80%	Valid
Total persentase rata-rata		85%	Sangat valid

Berdasarkan persentase total rata-rata 85% 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 guru dan siswa. Angket respon guru oleh Bu Maulidia Hanum Ghuffari, S.Pd., selaku wali kelas II-A, sedangkan angket respon siswa oleh 31 anak kelas II-A UPT SD Negeri 220 Gresik. Berikut hasil angket siswa kelas II-A UPT SD Negeri 220 Gresik:

Tabel 7. Hasil Angket Siswa

No.	Aspek Penilaian	Persentase
1.	Tampilan visual (foto, gambar, tulisan, dll) pada pertanyaan melalui menggunakan platform <i>wordwall.net</i> ini menarik.	100%
2.	Alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform <i>wordwall.net</i> ini meningkatkan motivasi belajar saya.	100%
3.	Pemanfaatan <i>pretest wordwall.net</i> sangat memudahkan saya dalam mengerjakan dan	83%

	memahami soal.	
4.	Materi soal evaluasi pembelajaran yang disajikan mudah dipahami.	90%
5.	Bahasa yang digunakan dalam alat evaluasi ini sederhana dan mudah dimengerti.	100%
6.	Alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform wordwall.net ini mudah digunakan	80%
7.	Menu dan fasilitas (tombol) dalam alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform wordwall.net ini mudah dimengerti.	93%
Rata-rata persentase		92%

Berdasarkan persentase perolehan angket 92% oleh siswa kelas IIA dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net dinyatakan sangat praktis.

Selain itu, hasil kepartisan juga diperoleh dari angket respon guru. Pada angket terdapat 10 pertanyaan dengan dua pilihan jawabna 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.

Hasil Keefektifan

Keefektifan alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net diperoleh berdasarkan hasil tes belajar berupa pretest dan posttest yang dihitung berdasarkan analisis N-gain. Berikut tabel hasil evaluasi siswa:

Tabel 8. Hasil Keefektifan Media

NO.	NAMA	PRETEST	POSTTEST	N-Gain
1.	Ahmad R.A.	80	90	0,5
2.	Aida F.Z.	80	100	1
3.	Aisha N. F.	40	60	0,3
4.	Alfin N.A.	70	80	0,3
5.	Almira Z. A.	80	100	1
6.	Andra V.A.	90	100	1
7.	Aqila A. P.	90	100	1
8.	Baariq O.	30	80	0,7
9.	Bachitiar A.R.F.	90	100	1
10.	Bilal H.A.	60	80	0,5
11.	Desti A.A.N.S.	80	100	1
12.	Elisa N.F.R.	30	70	0,5
13.	Fadila P.T.A.	70	90	0,6
14.	Faiz A.	80	90	0,5
15.	Filbert B.A.M.	70	90	0,6
16.	Habibi D.M.	90	100	1
17.	Hafidz R.R.	40	100	1
18.	Lucky W.D.S.	90	100	1
19.	Muhammad F.A.	70	100	1
20.	Muhammad N.H.	40	80	0,6
21.	Najwa I.K.	40	80	0,6
22.	Najwa K.W.	90	100	1
23.	Naura I.R.	20	60	0,5
24.	Nazila A.R.	80	90	0,5
25.	Putri N.I.	50	70	0,4

26.	Qisya N.H.	90	100	1
27.	Ratu B.A.P	70	100	1
28.	Rifqi M.	80	100	1
29.	Satrio L.P.	60	90	0,7
30.	Sahbiya N,	60	100	1
31.	M. Y. Camilo	90	100	1
Jumlah		2.100	2.800	23,8
Rata-rata		67,74	90,32	0,76

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai siswa yang dihitung melalui bantuan N-gain adalah 0,76, maka keefektifan alat evaluasi ini termasuk kedalam kriteria tinggi. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net pada materi ungkapan bahasa Indonesia untuk siswa kelas II sekolah dasar dinyatakan efektif digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan adalah bentuk usaha pendidikan formal atau informal dengan sadar dan terarah yang sesuai dengan kemampuan mandiri secara optimal dengan cara penyesuaian diri terhadap minat,bakat, keterampilan dan kemampuannya (Fennie & Rohati, 2014). Berdasarkan keputusan pemerintah republik Indonesia No. 17 tanggal 17 Januari 2010, sebuah tindakan teknologi ataupun ilmu pengetahuan dengan berpedoman pada suatu hal yang telah ditetapkan guna meningkatkan fungsi, keunggulan dan kegunaan atau untuk menciptakan teknologi baru dapat disebut dengan pengembangan. Pada penelitian ini dikembangkan alat evaluasi yang dapat meningkatkan antusias siswa dan meringankan guru ketika kegiatan evaluasi pembelajaran.

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 siswa dan wawancara kepada guru kelas II sekolah dasar mengenai alat evaluasi dan kendalanya selama pembelajaran daring (2) tahap *design* , pada tahapan ini akan dibuat rancangan RPP, materi ajar, soal *pretest*, soal *posttest*, 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 31 siswa kelas II UPT SD Negeri 220 Gresik (5) tahap *evaluation*, pada tahap ini angket hasil respon siswa dan

guru dianalisis untuk mengetahui kepraktisan siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* juga dianalisis untuk mengetahui keefektifan media, hal-hal yang belum terpenuhi akan ditambahkan agar alat evaluasi dapat lebih baik lagi.

Dalam proses penilaian atau evaluasi harus memberikan bukti data yang dapat menunjukkan hasil dalam memenuhi tujuan pembelajaran dengan melihat prestasi siswa dalam belajar secara konsisten dengan tujuan pembelajaran (Rifani, 2013). Menurut hasil implementasi yang telah dilakukan pada siswa kelas II UPT SD Negeri 220 Gresik, alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net* dapat menjadi solusi bagi guru dalam proses evaluasi kemampuan siswa pada materi ungkapan bahasa Indonesia. 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. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Siti Ngafifah (2020), kekurangan *google form* saat kegiatan evaluasi menurut SD IT Baitul Muslim Way Jepara yaitu desain dan jenis *font* terbatas, tidak ada riwayat pengerjaan, tidak dapat menggunakan *equation* secara langsung dan belum bisa dilakukan pembatasan waktu.

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.

Adapun kelebihan dari pengembangan alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net* yaitu: (1) fitur soal beragam bentuk yang menarik seperti permainan sehingga akan menarik minat siswa (2) dapat memberikan batasan waktu, sehingga kesan permainan semakin berasa (3) siswa dan guru dapat melihat skor yang diperoleh (4) terdapat fitur perankingan, sehingga siswa akan semakin tertantang menyelesaikan evaluasi (5) diakhir permainan siswa dapat melihat jawabannya baik yang benar maupun salah, sehingga siswa juga dapat belajar dari evaluasi (6) pengaksesan alat evaluasi mudah digunakan bagi siswa (7) layanan *platform wordwall.net* menyediakan fitur *template* yang gratis tanpa berlangganan, sehingga meskipun tidak membayar guru dapat tetap menggunakan dengan *template* yang tersedia.

Selain memiliki kelebihan pengembangan alat evaluasi ini juga memiliki kelemahan yaitu: (1) dibutuhkan jaringan internet yang bagus, jika tidak maka akan mempengaruhi kecepatan jawaban yang dipilih (2) ada *template* yang berbayar, sehingga jika ingin

menggunakan *template* yang berbayar maka harus membayar terlebih dahulu (3) saat ini pembelajaran TIK di UPT SD Negeri 220 Gresik hanya untuk kelas IV, V dan VI, hal ini membuat siswa kelas II masih awam terhadap alat evaluasi ini, sehingga membutuhkan pendampingan terlebih dahulu.

Tegeh, dkk (2014) mengemukakan bahwa validasi adalah kegiatan memverifikasi suatu produk yang dikembangkan agar menghasilkan produk yang valid. Validasi juga bukan dilakukan oleh sembarang orang, namun oleh para ahli dibidangnya. Baik, validasi media maupun materi. Berdasarkan uji coba yang telah dilaksanakan alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net* pada materi ungkapan bahasa Indonesia untuk siswa kelas II sekolah dasar ini layak digunakan. Hasil validasi oleh ahli media dengan nilai persentase 89% kriteria "sangat valid" dan hasil validasi oleh ahli materi dengan persentase 85% kriteria "sangat valid". Hasil validasi dari kedua ahli tersebut menunjukkan bahwa media dan materi pada alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net* untuk siswa kelas II sekolah dasar ini termasuk kriteria sangat valid (Sugiono, 2018).

Hasil uji kepraktisan diperoleh berdasarkan angket respon siswa dan guru. 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 92%. Sedangkan hasil persentase angket guru 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.

Hasil uji keefektifan alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net* diperoleh berdasarkan hasil tes belajar berupa *pretest* dan *posttest* yang dihitung berdasarkan analisis N-gain. Keefektifan suatu media pembelajaran dapat dibuktikan dengan adanya pengaruh positif setelah digunakannya suatu media seperti meningkatnya hasil belajar atau motivasi belajar. Tahapan untuk memperoleh keefektifan ini terdiri dari beberapa tahap yaitu (1) dilakukannya *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa (2) pengenalan media kepada siswa (3) implementasi media sekaligus pengambilan nilai *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II UPT SD Negeri 220 diketahui bahwa nilai siswa yang dihitung melalui bantuan N-gain adalah 0,76, maka keefektifan alat evaluasi ini termasuk kedalam

kriteria tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net* sangat efektif untuk digunakan.

Berdasarkan keputusan pemerintah republik Indonesia No. 17 tanggal 17 Januari 2010, sebuah tindakan teknologi ataupun ilmu pengetahuan dengan berpedoman pada suatu hal yang telah ditetapkan guna meningkatkan fungsi, keunggulan dan kegunaan atau untuk menciptakan teknologi baru dapat disebut dengan pengembangan.. Perananan alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net* sangatlah membantu guru dalam menciptakan suasana evaluasi yang menarik sehingga siswa akan antusias dan senang dengan kegiatan penilaian. Berdasarkan keputusan tersebut diharapkan penelitian pengembangan alat evaluasi ini dapat memenuhi tujuan pengembangan yang telah disebutkan.

PENUTUP

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 89% dan kevalidan materi 85%, sehingga memenuhi kriteria “sangat valid” (2) kualitas kepraktisan media ditunjukkan melalui persentase angket respon siswa sebesar 92% dan persentase angket respon guru sebesar 100%, sehingga memenuhi kriteria “sangat praktis” (3) kualitas keefektifan alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net* “kualitas tinggi” ditinjau dari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang dihitung dengan bantuan N-Gain bernilai 0,76. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net* untuk kelas II sekolah dasar dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran materi ungkapan bahasa Indonesia.

Saran

Berdasarkan paparan hasil pengembangan alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net*, maka saran yang dapat diberikan yaitu: (1) bagi guru, dapat menggunakan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *platform wordwall.net* ini sebagai media evaluasi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik minat siswa saat evaluasi dilaksanakan (2) bagi peneliti lain dapat mengembangkan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *platform wordwall.net* ini, dengan tingkat kelas, materi dan mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21* (1st ed). Penerbit Gava Media. www.gavamedia.net.
- Kurniawan, H. 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013), Edisi Pertama*. Jakarta: Prenada Media Grub.
- Malik, adam. 2018. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Sleman: Deepublish.
- Ngafifah, Siti. 2020. “Penggunaan GoOgle Form Dalam Meningkatkan Efektifitas Evaluasi Pembelajaran Daring Siswa Pada Masa Covid19 Di SD IT Baitul Muslim Way Jepara”. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 9: hal 123-144.
- Nissa, s. F., Renoningtyas, N. 2021. ”Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan*. Vol 3 (5): hal. 2854-2860.
- Nurmiwati, Fahidah. 2018. “Makna Ungkapan Tradisional Dalam Masyarakat Bima”. *Jurnal Ilmiah Telaah*. Hal. 123-136.
- Rahayu, Kurnia. 2021. *Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri I Pungging Mojokerto. Program Studi S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Disertasi diterbitkan. Malang:PPs UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rifani, M. E. 2013. “Model Alat Evaluasi Keterampilan Membaca Pada Buku Sekolah Elektronik Bahasa Indonesia Kelas X”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Hal. 1-8.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Suhardi, I. 2018. “Kajian Deskriptif Perbandingan Model Pengujian Paper Based Test dan Computer Test”. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Hal. 61-70.
- 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.
- Tageh. I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yazid, aisyah. (2011). Kevalidan, Kepraktisan, dan Efek Potensial Suatu Bahan Ajar, (online), (<http://aisyahyazid.blogspot.com/2011/12/kevalidan-kepraktisan-dan-efek.html>), diakses 1 Juni 2022

