



PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL PADA TEMA 6 SUBTEMA 2 DI KELAS IV SDN 066664 MEDAN T.A 2022/2023

Siti Balqis Br Lubis

Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Medan

Post-el: siti.balqis.lubis12@gmail.com

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari instrumen evaluasi berbasis game edukasi wordwall pada tema 6 subtema 2 di kelas IV SDN 066664 Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah research and development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN 066664 Medan. Penelitian ini menghasilkan suatu produk yaitu instrumen evaluasi berbasis game edukasi wordwall. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Berdasarkan persentase hasil validasi ahli, kevalidan media memenuhi kriteria "Valid". Dalam hal ini diperoleh presentase nilai ahli media sebesar 82% dan persentase nilai ahli materi sebesar 83%. Kepraktisan media memenuhi kriteria "sangat praktis" berdasarkan hasil persentase angket respon praktisi pendidikan (guru) yaitu sebesar 88,75%. Kepraktisan media memenuhi kriteria "sangat praktis" ini dilihat hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan instrumen evaluasi wordwall mengalami peningkatan dari rata-rata 53,59% menjadi 84,17%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi berbasis game edukasi Wordwall pada tema 6 subtema 2 dikelas 4 dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.</i></p>	<p>Diajukan: 03-10-2023 Diterima : 6-12-2023 Diterbitkan : 25-02-2024</p> <p>Kata kunci: game edukasi, instrumen evaluasi pembelajaran, wordwall</p> <p>Keywords: educational game, learning evaluation instrument, wordwall</p>
<p>Abstract</p> <p><i>The purpose of this study was to determine the feasibility, practicality and effectiveness of wordwall educational game-based evaluation instruments on theme 6 sub-theme 2 in class IV SDN 066664 Medan. The type of research used is research and development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The subjects of this study were fourth grade students at SDN 066664 Medan. This research produced a product, namely an evaluation instrument based on word wall educational games. Data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires and tests. The data analysis technique used is validity test, practicality test and effectiveness test. Based on the percentage of expert validation results, media validity meets the "Valid" criteria. In this case, the percentage of media expert scores was 82% and the percentage of material expert scores was 83%. The practicality of the media meets the criteria of "very practical" based on the results of the questionnaire response percentage of education practitioners (teachers), which is 88.75%. The practicality of media that meets the "very practical" criteria can be seen from the learning outcomes of students</i></p>	

before and after using the wordwall evaluation instrument, which has increased from an average of 53.59% to 84.17%. Based on the results of this study, it can be concluded that the evaluation instrument based on the Word wall educational game on theme 6, sub-theme 2 in class 4 is stated to be valid, practical and effective for use in learning.

Cara mensitasi artikel:

Lubis, S.B.B. (2024). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Pada Tema 6 Subtema 2 di Kelas IV SDN 066664 Medan T.A 2022/2023. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 2(1), 1-8. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>

PENDAHULUAN

Di Era Revolusi Industri 4.0 saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukan lagi hal yang luar biasa melainkan merupakan hal umum yang sudah seharusnya dilakukan. Revolusi Industri 4.0 memberikan perubahan terhadap beberapa aspek dalam pendidikan (Simartata, dkk, 2020 h. 9). Salah satunya ialah pada proses pembelajaran, proses pembelajaran mengalami perubahan menjadi proses pembelajaran berbasis teknologi, dimana proses pembelajaran mengalami perubahan menjadi proses pembelajaran berbasis teknologi, terutama internet. Pemanfaatan teknologi internet tersebut dikenal dengan IoT (*internet of thing*) atau IoE (*internet of everything*). Revolusi Industri 4.0 juga membawa dampak terhadap pelaku interaksi misalnya terhadap interaksi guru dan siswa serta dosen dan mahasiswa. Dimanainteraksi yang biasanya dilakukan secara tatap muka di dalam kelas, kini mengalami perubahan dan dapat dilakukan secara virtual dengan menggunakan berbagai jenis teknologi. Sehingga bukan hanya sistem pembelajarannya yang berubah, namun alat untuk evaluasi pun harus mengalami perubahan menjadi evaluasi berbasis teknologi.

Kemampuan melakukan evaluasi pembelajaran merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap pendidik dan calon pendidik sebagai salah satu kompetensi profesionalnya. Penilaian pembelajaran pada dasarnya tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga proses yang dilakukan pendidik dan peserta didik selama proses pengajaran. Oleh karena itu evaluasi dalam pendidikan sangat penting dan harus dilakukan secara cermat dan seksama untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai dan apakah metode yang digunakan telah berhasil.

Selama ini, dalam proses evaluasi umumnya guru hanya menggunakan media kertas dengan soal yang berasal dari buku ajar siswa, sehingga guru selalu membutuhkan lebih banyak waktu dalam proses pengoreksian dan penilaian karena semua kegiatan tersebut harus dilakukan secara manual. Penggunaan media evaluasi secara manual ini dilakukan oleh guru karena beberapa faktor, salah satunya karena ketidakmampuan dan kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan media evaluasi berbasis IT. Hal ini dapat menyebabkan fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia disekolah tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru, baik dalam proses pembelajaran maupun kegiatan evaluasi. Minimnya penggunaan teknologi dalam proses evaluasi ini dapat mengakibatkan siswa sulit fokus dan kurang berminat sehingga mereka menjadi sibuk dengan kegiatannya masing-masing,

Berdasarkan situasi tersebut, guru memerlukan instrumen evaluasi yang dapat mempermudah guru dan mampu meminimalisasi kekurangan dalam evaluasi menggunakan kertas, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat

meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan instrumen evaluasi berbasis teknologi, salah satunya dengan menggunakan *platform Wordwall.net* sebagai instrumen evaluasi.

Wordwall.net adalah sebuah situs web yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun, tanpa batasan waktu dan tempat serta dapat digunakan secara gratis (Fuad, 2020 h. 23). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ihfanti Fidya, dkk (2021 h. 219-227), diketahui bahwa penggunaan media game interaktif *wordwall* dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mampu memunculkan rasa minat dan motivasi belajar siswa karena adanya ketertarikan terhadap media game interaktif yang digunakan. Selain itu, dari temuan peneliti ini juga didapatkan bahwa media game interaktif *wordwall* dapat memberikan dampak yang positif terhadap guru. *Wordwall* dapat dijadikan sebagai inovasi bagi guru, dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih menyenangkan. Berdasarkan situasi yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan sebuah judul artikel "Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Pada Tema 6 Subtema 2 di Kelas IV SDN 066664 Medan T.A 2022/2023". Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan Instrumen Evaluasi Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Pada Tema 6 Subtema 2 di Kelas IV SDN 066664 Medan.

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) atau yang biasa disebut dengan penelitian dan pengembangan. Menurut Sanjaya dalam Evi & Elvi (2021, h. 80) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-A SDN 066664 Medan, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh validator ahli materi, ahli media dan guru kelas IV-A SDN 066664 Medan. Setelah itu, data tersebut diperiksa secara teliti guna melakukan perbaikan dan menentukan apakah produk pengembangan yang dihasilkan layak atau tidak. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh melalui penelitian dengan menggunakan skala penilaian/penskoran. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil instrumen uji validasi oleh ahli media dan validasi ahli materi, uji kepraktisan dari hasil angket praktisi pendidikan dan efektifitas dari hasil penilaian harian yang dilakukan oleh peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab metode, sudah dijelaskan bahwasannya penelitian pengembangan instrumen evaluasi berbasis game edukasi *wordwall* pada tema 6 subtema 2 di kelas 4 SDN 066664 Medan ini model penelitian ADDIE. Sehingga prosedur penelitian ini

dilakukan dalam lima tahapan, yaitu: (1) Tahap analisis, (2) Tahap desain, (3) Tahap pengembangan, (4) Tahap implementasi dan (5) Tahap evaluasi.

Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap beberapa aspek, yaitu analisis terhadap kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik dan kurikulum serta materi. Pada analisis kebutuhan guru diketahui bahwa selama mengajar guru belum pernah menggunakan media evaluasi interaktif apapun, selama ini dalam proses evaluasi guru hanya menggunakan media kertas dengan soal yang berasal dari buku ajar siswa, sehingga guru membutuhkan lebih banyak waktu dalam proses pengoreksian dan penilaian karena semua kegiatan tersebut harus dilakukan oleh guru secara manual yang juga mengakibatkan fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Pada analisis peserta didik ditemukan bahwa siswa kelas IV-A SDN 0666664 Medan sulit untuk berkonsentrasi selama proses pembelajaran, hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang mengantuk, dan mengobrol. Selain itu, peserta didik juga cenderung bersikap malas dan tidak termotivasi saat kegiatan evaluasi dan saat pengerjaan evaluasi pun masih ada siswa yang mencontek jawaban temannya. Terakhir analisis kurikulum dan materi, berdasarkan hasil analisis kurikulum dan materi diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan oleh kelas IV-A SD Negeri 066664 Medan adalah kurikulum 2013. Adapun fokus materi pembelajaran yang dipilih adalah materi yang terdapat di kelas IV pada Tema 6 Sub Tema 2 Pembelajaran 1-3.

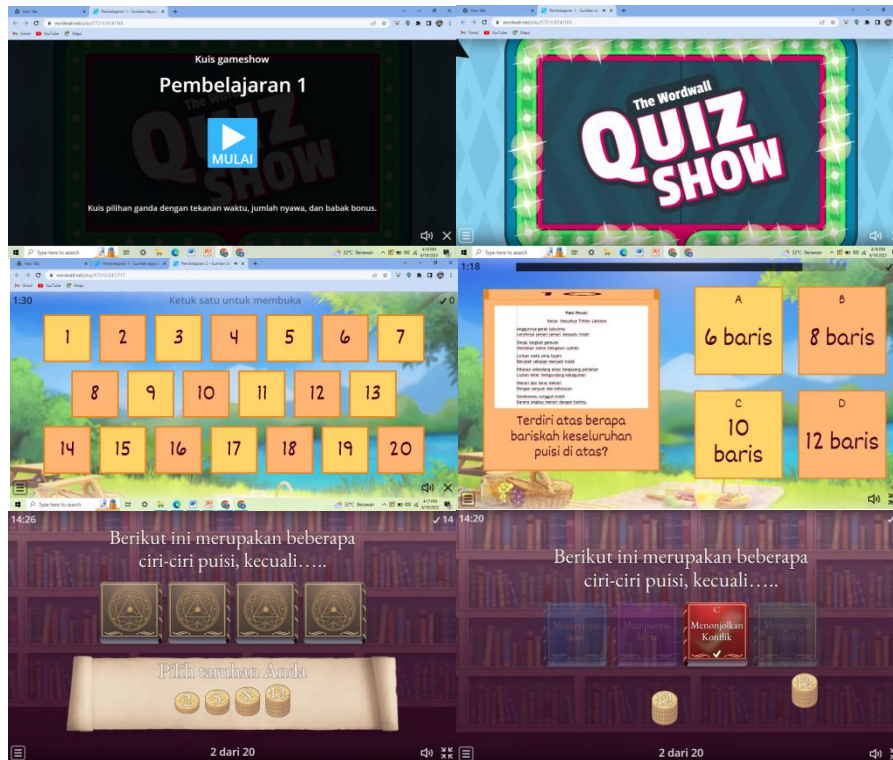
Tahap Perancangan (Design)

Dalam tahapan ini dilakukan dua kegiatan, yang pertama perancangan kisi-kisi dan soal evaluasi pembelajaran, dimana peneliti merancang kisi-kisi dan soal tes evaluasi pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang sudah dianalisis. Adapun soal yang dibuat ialah sebanyak 75 soal berupa pertanyaan pilihan berganda. Kegiatan kedua adalah perancangan instrumen evaluasi pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis. Desain pada penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan berupa game edukasi pembelajaran berbasis *Wordwall*.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan langkah pertama yang dilakukan ialah melaksanakan uji kualitas butir soal. Uji butir dilakukan di kelas V SDN 066664 Medan, soal yang diuji berjumlah 75 soal pilihan berganda. Dari hasil uji tersebut didapatkan bahwa 61 soal valid, memiliki reliabilitas dengan kategori sangat tinggi dan memiliki tingkat kesukaran mudah dan sedang.

Setelah dilakukan uji kualitas butir soal selanjutnya dilakukan tahap pembuatan instrumen evaluasi berbasis *Wordwall*. Adapun pengembangan ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *Canva* dan website *Worldwell.Net*. Jenis template yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ada tiga yaitu kuis game show, membuka kotak dan kuis menang atau kalah. Dimana masing-masing template permainan berisikan 20 soal yang setiap soalnya memiliki durasi pengerjaan 1,5 menit. Berikut ini adalah tampilan jenis game yang dikembangkan menggunakan tiga template dari platform *Wordwall*:



Gambar 1. Tampilan Ketiga Jenis Game Edukasi Wordwall yang Dikembangkan

Pada tahap pengembangan dilaksanakan uji kelayakan instrumen oleh ahli materi dan media serta uji kepraktisan instrumen oleh praktisi pendidikan (guru). Adapun hasil yang diperoleh dari uji kelayakan dan kepraktisan ini ialah sebagai berikut:

1. Uji Kelayakan

Uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan media. Uji kelayakan materi dilakukan oleh bapak Septian prawijaya SPd., M.Pd salah satu dosen jurusan PGSD FIP UNIMED. Validasi materi ini dilakukan sebanyak dua tahap yaitu pada tanggal 3 Mei 2023 dan 5 Mei 2023. Berikut ini tabel hasil kelayakan oleh ahli materi:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Tahapan	Persentase	Kriteria
1	Tahap 1	55%	Cukup layak digunakan dan perlu direvisi
2	Tahap 2	83%	Sangat layak digunakan tanpa revisi

Dapat dilihat pada tabel diatas,, pada tahap pertama uji kelayakan oleh ahli materi diperoleh hasil nilai dengan persentase 55% sehingga perlu dilakukan revisi produk. Selanjutnya pada pada tahap kedua diperoleh nilai dengan persentase 83% sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi berbasis game edukasi *wordwall* dinyatakan "Sangat Valid".

Uji kelayakan media dilakukan dilakukan oleh ibu Reni Rahmadani S.Kom., M.Kom salah satu dosen FT UNIMED . Uji kelayakan media ini dilakukan pada tanggal 8 Mei 2023. Berikut ini hasil validasi oleh ahli media:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Persentase
1	Desain Isi	84%
2	Tampilan	80%
3	Penggunaan	83%
Persentase rata-rata		82%
Kriteria		Layak digunakan Tanpa Revisi

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil nilai uji kelayakan oleh ahli media, memperoleh nilai dengan persentase 82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi berbasis game edukasi *Wordwall* dapat dinyatakan "Valid".

2. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan instrumen evaluasi diperoleh berdasarkan hasil angket respon praktisi pendidikan (guru). Uji kepraktisan ini dilakukan oleh ibu Duma Sari S.Pd selaku guru kelas IV-A SDN 066664 Medan,. Uji ini dilakukan pada tanggal 22 Mei 2023. Adapun hasil uji kepraktisan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Angket Praktisi Pendidikan (Guru)

No	Aspek	Subtotal Skor
1	Tampilan Instrumen	22
2	Penggunaan Instrumen	14
3	Subtansi Materi	35
Total Skor Keseluruhan		71
Skor Maksimal		80
Persentase Kepraktisan		88,75%

Berdasarkan persentase perolehan angket praktisi pendidikan memperoleh nilai persentase sebesar 88,75% . Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi berbasis game edukasi *Wordwall* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "Sangat Praktis".

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba terhadap instrumen evaluasi yang telah dikembangkan. Dalam hal ini instrumen yang dikembangkan di uji cobakan kepada siswa kelas IV-A SDN 066664 Medan yang berjumlah 20 orang siswa. Uji coba ini dilakukan selama 3 hari yaitu pada tanggal 23- 25 Mei 2023. Untuk melihat efektivitas dari instrumen evaluasi yang dikembangkan maka dilakukan *pretest* dan *post test*. *Pretest* dan *post test* ini dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan instrumen evaluasi berbasis game edukasi *Wordwall*. Berikut ini hasil rekapitulasi rata-rata *pretest* dan *post test* siswa pada pembelajaran 1,2 dan 3.

Tabel 4. Rekapitulasi nilai *Pre-test* dan *Post Test*

Pembelajaran	Persentase Pre-test	Persentase Post-test
Pb 1	51,25%	83%
Pb 2	53%	84.5%
Pb 3	56,5%	85%
Persentase Rata-Rata	53,59%	84,17%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa sebelum menggunakan instrumen evaluasi berbasis game edukasi *Wordwall* hasil belajar siswa memperoleh nilai efektivitas rata-rata 53,59% yang kemudian setelah menggunakan instrumen evaluasi berbasis game edukasi hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan memperoleh nilai efektivitas rata-rata sebesar 84,17%. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa instrumen

evaluasi berbasis game edukasi *Wordwall* pada tema 6 subtema 2 di kelas 4 SDN 066664 Medan “Efektif” digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi ini, dilakukan penilaian menyeluruh terhadap seluruh proses yang telah dilakukan selama penelitian dengan mengumpulkan data evaluasi dari ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan dan hasil tes perta didik. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari instrumen evaluasi berbasis game edukasi *Wordwall* yang telah dikembangkan. Berikut ini rekapitulasi hasil validasi produk instrumen evaluasi berbasis game edukasi *Wordwall* pada setiap tahapan:

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Validitas Produk

No	Keterangan	Hasil Validasi Produk	
		Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	83%	Sangat Layak
2	Ahli Media	82%	Sangat Layak
3	Praktisi Pendidikan (Guru)	88,75%	Sangat Praktis
4	Keefektifan Produk (<i>Posttest</i>)	84%	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel data rekapitulasi hasil validitas produk di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi berbasis game edukasi *Wordwall* dapat dinyatakan layak, praktis dan efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil data penelitian dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi berbasis game edukasi *Wordwall* pada tema 6 subtema 2 di kelas IV SDN 066664 Medan ialah sebagai berikut: 1) Dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari persentase hasil validasi materi pada pertemuan I yakni 55% dan pada pertemuan II yakni 83% dengan persentase rata-rata kelayakan 69%, Yang menunjukkan kategori “layak digunakan tanpa revisi”, sedangkan hasil validasi media diperoleh persentase hasil kelayakan yakni 82% yang menunjukkan kategori “sangat layak digunakan tanpa revisi”. 2). Dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari presentase hasil respon praktisi pendidikan (guru). Di mana respon guru menunjukkan persentase 88,75%, yang menunjukkan dalam kategori sangat praktis. 3). Dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari rekapitulasi hasil post-test yang lebih tinggi daripada hasil rekapitulasi pretest pada ketiga pembelajaran. Di mana hasil rekapitulasi pretest menunjukkan persentase 53% dan hasil rekapitulasi post test menunjukkan persentase sebesar 84,17% yang menunjukan kategori “Sangat Efektif”.

DAFTAR RUJUKAN

- Fidya, I, dkk. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA, 219-227.
- Fuad, N. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VI A SD*

- Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo*. Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Sandri, E dan Mailaini, E. (2021). *Pengembangan E-Modul Bercirikan Etnomatematika Suku Simalungun Berbasis Hots Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 098167*. JS: Jurnal Sekolah, 5(4), 78-86.
- Simartata, J., Hamid, M, A., Rahmadhani, R., Chamidah, Dina., Simanihuruk, L, dkk. (2020). *Pendidikan di Era Revolusi 4.0: Tuntutan, Kompetensi dan Tantangan*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Simbolon, N, Purba E dan Manalu, E. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan : Unimed Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wafiqni, N., dan Putri, F. M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1*. Elementary of Tarbiyah : Jurnal Pendidikan dasar, 1(1): 68–83.
- Zalillah, D., dan Alfurqan, A. (2022). *Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang*. MANAZHIM: Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan, 4(2), 491-504.