PENGEMBANGAN ASESMEN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL* DI SD NEGERI 99 PALEMBANG

[1]Saprina Putri Vannisa, [2]Nurlaila, [3]Siti Fatimah
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
sprnaina@gmail.com[1], nurlaila_uin@radenfatah.ac.id[2]
sitifatimah_uin@radenfatah.ac.id[3]

ABSTRACT

Assessment development using the Wordwall application is the process of creating an interactive assessment tool using the Wordwall application. The purpose of this study was to determine the feasibility level as well as the practicality of the assessment products developed. This research is a development research (Research and Development) with a 3D research model (Define, Design and Develop) modification of the 4D research model developed by Thiagarajan. The validation results from material experts are 95% which are included in the very valid category. The results of validation from media and language experts are 92.5% which is included in the very valid category. The results of small group trials by 8 students were 92.5% which is still in the very practical category. The results of the large group trial by 27 students were 96% which was in the very practical category. From these results, the assessment product using the Wordwall application is declared valid and also practical for use in learning activities. Furthermore, it is hoped that th is assessment product can be applied to other subjects so that it helps teachers and students to teach and learn better.

Keywords: *Development, Learning Assessment, Wordwall Application*

ABSTRAK

Pengembangan asesmen menggunakan aplikasi *Wordwall* adalah proses untuk membuat alat asesmen interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan juga kepraktisan produk asesmen yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *(Research and Development)* dengan model penelitian 3D (*Define*, *Design* dan *Develop*) modifikasi model penelitian 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Adapun hasil validasi dari ahli materi yaitu sebesar 95% yang masuk dalam kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli media dan bahasa yaitu sebesai 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil uji coba kelompok kecil oleh 8 peserta didik adalah 92,5% yang masih dalam kategori sangat praktis. Hasil uji coba kelompok besar oleh 27 peserta didik adalah 96% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut, produk asesmen menggunakan aplikasi *Wordwall* dinyatakan valid dan juga praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjtunya, diharapkan agar produk asesmen ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lain sehingga membantu guru dan peserta didik untuk mengajar dan belajar dengan lebih baik.

Kata Kunci : Pengembangan, Asesmen Pembelajaran, Aplikasi *Wordwall*

A. PENDAHULUAN

Asesmen ialah nama lain dari penilaian yang mencakup berbagai teknik guna mengumpulkan informasi tentang peserta didik, baik melalui tes, observasi dan lain sebagainya (Arta, 2024: 176). Asesmen digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur potensi peserta didik yang kemudian akan diubah menjadi angka-angka atau nilai (Mujiburrahman dkk., 2023: 40). Asesmen juga dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mengumpulkan informasi dalam segala bentuk yang bisa digunakan untuk mengambil keputusan pada sistem pembelajaran (Ramatni dkk., 2023: 15731). Dari definisi asesmen menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa asesmen pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan peserta didik untuk menentukan keputusan pembelajaran kedepannya. Asesmen ini digunakan untuk melihat sejauh mana pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti rangkaian pembelajaran.

Kegiatan asesmen seharusnya bisa menjadi umpan balik bagi para guru sehingga kegiatannya tidak memberatkan peserta didik dan guru itu sendiri. Jika asesmen dilakukan dengan menggunakan metode konvensional secara terus menerus maka kegiatan asesmen tidak akan berkualitas. Tujuan pembelajaran pun bisa terhambat yang menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik di SDN 99 Palembang, di dapati fakta jika pelaksanaan asesmen harian di SD ini masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu memakai buku, kertas selembar ataupun lisan. Tetapi untuk kegiatan *Try Out* mereka sudah mulai menggunakan *gadget*. Hal ini guna meminimalisir kecurangan sekaligus mempersingkat waktu ujian. Metode konvensional bukan berarti metode belajar yang jelek, tapi metode ini sudah tertinggal dan kurang relevan untuk beberapa mata pelajaran tertentu dan kurang praktis jika digunakan terus menerus.

Sayangnya, masih banyak sekolah-sekolah yang mengandalkan metode konvensional ini. Tidak heran bahwa kualitas pendidikan kita di beberapa daerah masih tertinggal jauh

bahkan dinilai kurang bermutu karena kualitas metode belajarnya yang tidak ada kemajuan (Magdalena dkk., 2020: 284). Oleh karena itu pembaruan dan pengembangan asesmen sangat diperlukan terutama di era merdeka belajar ini (Wardarita dkk., 2024). Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi saat pelaksanaan asesmen tersebut. Karena seiring berkembangnya zaman, maka semakin pesat pula perkembangan teknologi dan informasi.

Dengan mengandalkan teknologi dalam kegiatan asesmen maka pekerjaan guru akan menjadi lebih ringan serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif (Munazar & Qomarudin, 2021: 37) contohnya seperti penggunaan laptop, *power point*, video animasi dan juga aplikasi belajar. Dengan begitu, diharapkan pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sejalan dengan kurikulum merdeka ini. Aplikasi pembelajaran merupakan aplikasi yang memuat materi-materi pembelajaran yang berguna untuk memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik (Firman dkk., 2022: 5178). Selain itu, memanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran mampu memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan efisiensi mengajar guru dan memperluas akses pada sumber belajar di mana saja (Baroroh dkk., 2024: 269).

Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan guru untuk melakukan asesmen pada peserta didik yaitu melalui aplikasi *wordwall*. Karena *wordwall* merupakan aplikasi pembuat *game* berbasis edukasi juga teknologi yang dapat membuat kegiatan pembelajaran jadi lebih seru dan menyenangkan (Savira & Gunawan, 2022: 5454). Setelah melakukan tanya jawab dengan beberapa guru kelas di SD Negeri 99 Palembang, di dapati fakta jika mereka belum pernah menggunakan aplikasi *wordwall* ini sebagai media asesmen. Karena memang aplikasi ini tergolong baru dan memang masih sangat sedikit digunakan oleh para guru di Indonesia. Dengan memanfaatkan aplikasi ini diharapkan para guru dapat melakukan kegiatan asesmen dengan lebih praktis, hemat dan cepat.

B. METODE PENELITIAN

Sesuai dengan judulnya yaitu pengembangan, peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research & development* (RnD). Metode ini adalah jenis metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk ataupun mengembangkan sebuah produk yang telah ada untuk kemudian diuji kevalidan dan juga kepraktisan produk tersebut. Dalam hal ini yang dikembangkan oleh peneliti adalah bentuk asesmen pembelajaran yang semula masih konvensional memakai kertas menjadi menggunakan ponsel. Model pengembangan yang digunakan untuk penelitian ini adalah model penelitian Thiagarajan yaitu 4D yang memiliki empat tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dan *Dissemination* (penyebaran), yang kemudian dimodifikasi menjadi tiga tahapan saja atau 3D sehingga penelitian hanya sampai pada tahap *Development* (pengembangan) (Sugiyono, 2019: 765).

Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI di SD Negeri 99 Palembang yang berjumlah 53 peserta didik yang berasal dari dua kelas yaitu VI A 26 peserta didik dan VI B 27 peserta didik. Karena jumlah populasi melebihi 30 peserta didik maka penelitian ini menggunakan sampel untuk dijadikan responden penelitian. Adapun sampel penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI B SD Negeri 99 Palembang yang berjumlah 27 orang. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui tanggapan para ahli terkait kepraktisan dan validitas produk yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran. Sementara data kuantitatifnya diperoleh melalui nilai akhir yang di dapatkan peserta didik saat sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. Sumber data dalam penelitian dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer penelitian diperoleh dari hasil uji coba produk pada objek penelitian sementara data sekundernya diperoleh dari hasil penelitian terdahulu yang mengembangkan produk yang sama.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI B di SD Negeri 99 Palembang yang beralamat di Jl. Pertahanan, No.14, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Hasil dari penelitian ini yaitu alat atau produk asesmen pembelajaran berbentuk kuis interktif berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *Wordwall.* Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 27 peserta didik kelas VI B SD Negeri 99 Palembang dan dilakukan pada hari Sabtu, 10 Mei 2025. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan penggunaan produk tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

1) Uji Validasi Oleh Para Ahli

Pelaksanaan validasi ini dilakukan pada hari jumat, 9 Mei 2025 oleh wali kelas VI B SD Negeri 99 Palembang, Ibu Rama Daniati, S.Pd. Adapun hasil validasinya sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek dan Indikator	Nilai 1	2	3	4
Kesesuaian Materi Dengan Kompetensi Dasar					
1.	Kelengkapan materi sesuai dengan KD				✓
2.	Kejelasan materi sesuai dengan KD				✓
3.	Konsep materi sudah akurat				✓
4.	Mengevaluasi berdasarkan fakta				✓
5.	Kontekstual				✓
6.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
Kesesuaian Dengan Perkembangan Peserta Didik					
7.	Meteri menyesuaikan dengan tingkat intelektual peserta didik			✓	
8.	Materi mampu dipahami peserta didik dengan mudah			✓	
9.	Materi mudah diingat peserta didik				✓
10.	Mendorong motivasi belajar peserta didik				✓
Skor		**38**			

Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Hasil Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \text{ X } 100\%$$

Skor akhir adalah 38 kemudian dibagi skor maksimal yaitu 40 kemudian dikalikan 100% dan di dapati hasilnya 95%. Hasil menunjukkan jika isi produk yang dikembangkan masuk dalam kategori "Sangat valid".

Kemuadian validasi ahli media yang dilakukan oleh Ibu dosen, Ines Tasya Jadidah, M.Pd. Tujuannya adalah guna mengetahui kelayakan produk asesmen ini sebagai alat pembelajaran. Hal-hal yang divalidasi dari produk yaitu kelayakan desain, kesesuaian gambar dan latar belakang, kesesuaian ukuran huruf dan warna. Adapun hasil validasinya sebagai berikut :

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

		Nilai			
No	**Aspek dan Indikator**	**1**	**2**	**3**	**4**
Desain Asesmen Pembelajaran					
1.	Tampilan tata letak pembuatan soal pada kuis selaras dan konsisten				✓
2.	Warna yang digunakan pada kuis sudah sesuai			✓	
3.	Warna soal pada kuis selaras dengan warna latar belakang			✓	
4.	Ukuran huruf pada soal sudah sesuai			✓	
5.	Huruf pada soal dapat dilihat dengan jelas				✓
6.	Perpaduan warna dan gambar pada soal cukup menarik				✓
Isi Asesmen Pembelajaran					
7.	Ilustrasi dan keterangan gambar disajikan dengan baik				✓
8.	Desain pada soal kuis sangat kreatif dan dinamis				✓
Kelayakan Penyajian					
9.	Latar belakang (*background*) kuis sudah tepat				✓
10.	Durasi pengerjaan soal sudah sesuai				✓
Skor		**37**			

Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Hasil Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \text{ X } 100\%$$

Skor akhir adalah 37 kemudian dibagi skor maksimal yaitu 40 kemudian dikalikan 100% yang hasilnya 92,5%. Hasil menunjukkan jika isi produk yang dikembangkan masuk dalam kategori "Sangat valid".

Validasi ahli bahasa ini dilaksanakan pada tanggal 30 April 2025 oleh Bapak dosen, Dr. Elhefni, M.Pd.I. Tujuannya untuk mengetahui kelayakan produk asesmen ini sebagai alat pembelajaran. Hal-hal yang divalidasi dari produk yaitu kelayakan bahasa pada produk, kesesuaian bahasa dan istilah, kesesuaian ukuran huruf serta singkatan yang digunakan. Adapun hasil validasinya,

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

		Nilai			
No	**Aspek dan Indikator**	**1**	**2**	**3**	**4**
Kaidah Bahasa					
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik				✓
2.	Istilah yang digunakan sudah tepat				✓
3.	Istilah yang digunakan sudah sesuai dengan konteks materi				✓
4	Simbol yang digunakan sudah sesuai dan membantu untuk memperjelas soal				✓
Lugas dan Komunikatif					
5.	Ketepatan struktur kalimat			✓	
6.	Keefektifan kalimat			✓	
7.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan multitafsir			✓	
8.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓
9.	Kosakata yang digunakan mudah dipahami				✓
10.	Ejaan yang digunakan mudah dipahami				✓
Skor		**37**			

Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Hasil Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Skor akhir adalah 37 kemudian dibagiskor maksimal yaitu 40 kemudian dikalikan 100%, hasilnya 92,5%. Hasil menunjukkan jika isi produk yang dikembangkan masuk dalam kategori "Sangat valid".

2) Penilaian Kepraktisan Oleh Peserta Didik

Setelah melakukan uji coba produk, peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket terkait kepraktisan penggunaan produk. Penilaian ini dilakukan melalui dua tahapan yaitu tahap uji coba skla kecil dan juga tahap uji coba skala besar.

a) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil ini dilakukan oleh 8 peserta didik kelas VI B SD Negeri 99 Palembang. Isi dari angket tersebut yaitu :

Tabel 4
Angket Respon Peserta Didik Skala Kecil

		Respon	
No	**Aspek dan Indikator**	**YA**	**TIDAK**
Ketertarikan Pada Produk			
1.	Tampilan soal pembelajarannya menarik		
2.	Arahan untuk mengerjakan soal jelas dan mudah dipahami		
3.	Pengerjaan soal terasa menyenangkan dan tidak membosankan		
4	Pengerjaan soal ini menambah semangat saya untuk belajar		
Materi Evaluasi Pembelajaran			
5.	Soal yang dibuat mudah dipahami		
6.	Soal ini menarik dan menambah rasa ingin tahu saya		
7.	Soal ini membuat motivasi belajar saya meningkat		
Bahasa Yang Digunakan			
8.	Kalimat yang digunakan dalam soal mudah dipahami		
9.	Bahasa yang digunakan dalamsoal sederhana dan mudah dipahami		
10.	Huruf yang digunakan terbaca dengan jelas		

Dari hasil angket yang dilakukan oleh 8 peserta didik kelas VI B SD Negeri 99 Palembang, di dapati hasil sebagai berikut :

Tabel 5
Aspek Penilaian Angket Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Nilai
1.	Ketertarikan pada produk	31
2.	Kejelasan materi yang digunakan	22
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan	21
Skor		**74**

Berdasarkan hasil skor akhir dari keseluruhan angket di atas, selanjutnya dilakukan perhitungan perhitungan persentase. Apabila peserta didik menjawab "YA" maka dihitung 1 Poin. Sementara jika peserta didik menjawab "TIDAK" maka dihitung 0 Poin. Adapun rumus yang digunakan untuk mecari hasil persentasinya adalah sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil uji kepraktisan dari aspek ketertarikan produk setelah dihitung menggunakan rumus di atas adalah 96% yang masuk dalam kategori "sangat praktis". Kemudian hasil uji kepraktisan dari aspek kejelasan materi berada di nilai 91% yang juga masuk dalam kategori "sangat praktis". Untuk hasil uji kepraktisan pada aspek kesesuaian bahasa di dapatkan nilai 87% yang masih dalam kategori "sangat praktis". Dari ke tiga aspek penilaian tingkat kepraktisan tersebut dijumlahkan dan mendapat skor sebesar 74. Apabila di persentasekan, maka keseluruhan aspek mendapat nilai sebesar 92,5% yang menunjukkan jika produk dinilai "sangat praktis" oleh 8 peserta didik

kelas VI B SD Negeri 99 Palembang.

b) Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar inidilakukan oleh 27 peserta didik kelas VI B SD Negeri 99 Palembang. Adapun isi dari angket tersebut yaitu :

Tabel 6
Angket Respon Peserta Didik Skala Besar

		Respon	
No	**Aspek dan Indikator**	**YA**	**TIDAK**
Ketertarikan Pada Produk			
1.	Tampilan soal pembelajarannya menarik		
2.	Arahan untuk mengerjakan soal jelas dan mudah dipahami		
3.	Pengerjaan soal terasa menyenangkan dan tidak membosankan		
4	Pengerjaan soal ini menambah semangat saya untuk belajar		
Materi Evaluasi Pembelajaran			
5.	Soal yang dibuat mudah dipahami		
6.	Soal ini menarik dan menambah rasa ingin tahu saya		
7.	Soal ini membuat motivasi belajar saya meningkat		
Bahasa Yang Digunakan			
8.	Kalimat yang digunakan dalam soal mudah dipahami		
9.	Bahasa yang digunakan dalamsoal sederhana dan mudah dipahami		
10.	Huruf yang digunakan terbaca dengan jelas		

Dari hasil angket yang dilakukan oleh 27 peserta didik kelas VI B SD Negeri 99 Palembang, di dapati hasil sebagai berikut :

Tabel 7
Aspek Penilaian Angket Peserta Didik

No.	**Aspek Penilaian**	**Nilai**
1.	Ketertarikan pada produk	106
2.	Kejelasan materi yang digunakan	79
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan	76
Skor		**261**

Berdasarkan hasil skor akhir dari keseluruhan angket di atas, selanjutnya dilakukan perhitungan perhitungan persentase. Apabila peserta didik menjawab “YA” maka dihitung 1 Poin. Sementara jika peserta didik menjawab “TIDAK” maka dihitung 0 Poin. Adapun rumus yang digunakan untuk mecari

hasil persentasinya adalah sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \text{ X } 100\%$$

Hasil uji kepraktisan dari aspek ketertarikan produk setelah dihitung menggunakan rumus di atas adalah 98% yang masuk dalam kategori "sangat praktis". Kemudian hasil uji kepraktisan dari aspek kejelasan materi berada di nilai 97,5% yang juga masuk dalam kategori "sangat praktis". Untuk hasil uji kepraktisan pada aspek kesesuaian bahasa di dapatkan nilai 93,5% yang masih dalam kategori "sangat praktis". Dari ke tiga aspek penilaian tingkat kepraktisan tersebut dijumlahkan dan mendapat skor sebesar 261. Apabila di persentasekan, maka keseluruhan aspek mendapat nilai sebesar 96% yang menunjukkan jika produk dinilai "sangat praktis" oleh 8 peserta didik kelas VI B SD Negeri 99 Palembang.

D. PEMBAHASAN

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, terdapat berbagai permasalahan yang dialami guru serta peserta didik saat kegiatan belajar dan penilaian. Maka dari itu, untuk mengurangi keluhan guru dan peserta didik dibutuhkan inovasi belajar yang aktif, menyenangkan dan modern (Nainggolan dkk.,2024: 601). Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall* sebagai media belajar yang membuat kegiatan belajar berlangsung aktif dan penuh ambisi (Suarmini & Nurjaya, 2023: 329). Penelitian ini menggunakan tahapan pengembangan 4D milik Thiagarajan yaitu *Define*, *Design*, *Develop* and *Dissemination,* yang kemudian di modifikasi menjadi 3D (*Define*, *Design*, and *Develop*). Tujuannya untuk mempersingkat waktu penelitian serta meminimalisir pengeluaran biaya. Untuk memahami tahapan dalam pengembangan aplikasi ini, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi dan wawancara pada objek yang akan di teliti untuk kemudian mendefinisikan (*Define*) masalah yang ada. Salah satunya adalah dengan mengorek informasi mengenai

kendala-kendala yang dialami para guru dan peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tahapan kedua yaitu melakukan perancangan (*Design*). setelah mendapatkan akar masalah yang dialami para guru dan peserta didik, peneliti menentukan media belajar yang dirasa mampu dalam mengatasi masalah yang ada. Dalam hal ini masalah saat melakukan penilaian seperti latihan dan ulangan harian. Maka peneliti memilih aplikasi belajar khusus latihan yang interaktif dan berdayaguna, yaitu aplikasi Wordwall. Setelah menentukan jenis aplikasi, peneliti menentukan mata pelajaran yang akan di ujikan. Kemudian menentukan banyak soal, bobot soal, gambar-gambar yang mendukung, fitur-fitur yang mendukung dan juga batas waktu pengerjaan soal.

Tahapan ketiga yaitu melakukan pengembangan (*Develop*). Mengembangkan model belajaran konvensional menjadi model belajar interaktif cukup mudah. Kita hanya perlu memahami kemajuan teknologi dan menjadikannya sebagai alat yang mempermudah pekerjaan. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan asesmen pembelajaran yang biasanya dilakukan di atas kertas kini dilakukan melalui handphone. Soal yang telah disiapkan dibuat dalam aplikasi *Wordwall* untuk kemudian di hias semenarik mungkin dengan bantuan gambar-gambar yang konkret, tema yang menarik, dan juga jenis permainan yang menyenangkan. Soal bisa dikerjakan oleh peserta didik dengan banyak mode, antara lain mode kuis, *flashcard* (lisan), *open the box*, *spin the wheel* dan masih banyak lagi.

Pengembangan alat asesmen dengan aplikasi *Wordwall* ini masuk dalam kategori sangat valid dan juga praktis untuk digunakan. Kategori valid yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan perhitungan skala likert 1-4 dengan hasil berupa persentasi nilai. Skala likert sendiri merupakan skala untuk mengukur pendapat maupun persepsi orang dan kelompok. Beberapa keunggulan yang peneliti rasakan setelah pengaplikasian

produk ini dalam kegiatan pembelajaran yaitu menghemat waktu saat latihan dan penilaian karena *Wordwall* memiliki batas waktu tertentu yang bisa kita atur serta dapat menilai hasil latihan secara otomatis, kegiatan belajar menjadi lebih seru, aktif dan penuh ambisi (Nafian dkk., 2024: 749), meningkatkan daya guna ponsel yang dimiliki peserta didik sebagai bahan belajar serta mengurangi tindakan curang seperti mencontek karena memiliki fitur pengacak soal.

Selama melakukan uji coba menggunakan aplikasi ini, peneliti dapat melihat langsung bagaimana antusiasnya peserta didik dalam mengerjakan soal dan berlomba-lomba untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik. Adapun kenaikan nilai IPS mereka dari nilai rata-rata 88 menjadi 90. Prosedur pelaksanaan uji coba aplikasi ini juga sudah disesuaikan dengan rancangan yang telah peneliti susun sebelumnya. Dimulai dari memperkenalkan produk, mengajari langkah-langkah penggunaan produk, cara login ke aplikasi serta cara mengisi soal pada aplikasi *Wordwall*.

Namun begitu, ada juga beberapa kendala dalam penggunaan produk ini seperti masalah sinyal, tidak ada akses ke internet (kuota internet) dan juga ada beberapa peserta didik yang masih belum memiliki ponsel. Solusinya adalah guru harus siap memberikan koneksi internet pribadi pada peserta didik yang kesulitan sinyal dan tidak memiliki kuota. Sementara untuk peserta didik yang tidak mempunyai ponsel akan mengerjakan soal di ronde kedua dengan meminjam ponsel milik temannya yang telah selesai mengerjakan latihan.

E. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian pengembangan asesmen pembelajaran menggunakan apikasi *Wordwall* serta pembahasan yang telah dilakukan, berikut kesimpulan yang dapat peneliti ambil:

1. Proses pengembangan 4D (*Define*, *Design, Develop, dan Dissemination*) milik Thigarajan yang telah dimodifikasi menjadi tahap 3D (*Define*, *Design* dan *Develop*)

memiliki tiga tahap dalam pembuatan alat asesmen menggunakan aplikasi *Wordwall*. Tahap *define* atau pendefinisian adalah tahap untuk menyesuaikan dan mendefinisikan kebutuhan peserta didik, kondisi sekolah serta bahan ajar yang akan digunakan. *Design* adalah tahap untuk merancang produk asesmen pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall*. Hal yang diperhatikan dalam tahap ini antara lain pemilihan bahan asesmen, format asesmen, warna yang sesuai dan juga gambar-gambar yang mendukung. Kemudian di tahap *Develop* peneliti membuat produk sesuai dengan apa yang telah dirancang untuk kemudian di uji oleh para ahli (Materi, Media dan Bahasa) untuk melihat kelayakan dan kepraktisan produk.

2. Hasil kevalidan produk asesmen menggunakan aplikasi *Wordwall* masuk pada kriteria "Valid" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ahli materi yaitu guru kelas produk mendapat skor 95% dengan kategori"sangat layak", validasi dari ahli media mendapat skor 92,5% dengan kategori "sangat layak", dan validasi dari ahli bahasa mendapat skor 92,5%. Hasil rekapitulasi yang diperoleh dari ketiga ahli ini mendapatkan skor 93% dan termasuk dalam kategori "sangat valid".
3. Setelah dilakukan uji kelayakan atau validasi maka selanjutnya yaitu memperoleh hasil uji kepraktisan. Uji kepraktisan produk ini dilakukan oleh peserta didik kelas VI SD Negeri 99 Palembang. Uji coba dilakukan melalui dua tahapan, yaitu uji coba kelompok kecil dengan 8 peserta didik dan uji coba kelompok besar dengan 27 peserta didik. Uji coba kelompok kecil mendapatkan skor 92,5% yang masuk dalam kategori "sangat praktis" dan uji coba kelompok besar mendapat skor 96% yang juga masuk dalam kategori "sangat praktis". Rekapitulasi dari kedua uji coba ini mendapatkan skor 94% yang masuk dalam kategori "sangat praktis".

Dari poin-poin di atas dapat disimpulkan jika hasil penelitian dan pengembangan asesmen pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* pada

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas VI SD ini sangat layak dan juga praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VI SD Negeri 99 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

Arta, Y. G. (2024). Asesmen Dalam Pendidikan: Konsep, Pendekatan, Prinsip, Jenis dan Fungsi. *JPBB: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya,* 3, (3), 176.

Baroroh, Z. A., Kusumastuti, A. D., & Kamal, R. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa,* 2 (4), 269.

Firdaus, F., Suherman, & Fadlullah. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Kontekstual Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan,* 4 (4), 5178.

Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, W. P., & Berliana, N. (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. Nusantara: *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial,* 2 (2), 284.

Mujiburrahman, M., Kartiani, B. S., & Parhanuddin. L. (2023). Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar,* 1 (1), 40.

Munazar, H. T., & Qomarudin, A. (2021). Pengembang Teknik dan Instrumen Asesmen Aspek Pengetahuan Berbasis Teknologi. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains,* 3 (1), 37.

Nafian, K. R., Widayanti, A. U., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *JTPP: Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1 (4), 749.

Nainggolan, D. M. I., Diniyati, R. A. S., & Febriyanto, S. A. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Perencanaan Pembelajaran yang Menyenangkan di SMA Labschool Universitas Pendidikan Indonesia. *JIKAP: Jurnal Informasi dan Komunikasi Perkantoran*, 8 (6), 601.

Ramatni, A., Anjely, F., Cahyono, D., Rambe, S., & Shobri, M. (2023). Proses Pembelajaran dan Asesmen yang Efektif. *JOE: Journal on Education,* 5 (4), 15731.

Savira, A. & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan,* 4 (4), 5454.

Suarmini, K. N, & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *UNDIKSHA: Jurnal Ilmiah Profesi Guru,* 6 (2), 329.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Wardarita, R., Batubara, H., Wahyuni, N., & Astina, T. (2024). Urgensi Evaluasi Pembelajaran Dalam Menciptakan Pendidikan

Berkualitas di Era Merdeka Belajar. *Innovative: Journal of Social Science Research,* 4 (1)