PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WORLDWALL PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VI SDN MEGAMENDUNG 03

Atiyani[1], Hendro Prasetyono[2]
Pascasarjana Universitas Indrapastasta PGRI Jakarta
Alamat e-mail : [1]teisanatiyani@gmail.com ,
Alamat e-mail : [2]hendro_prasetyono@unindra.ac.id,

ABSTRACT

Learning evaluation is an essential action needed to achieve executed activities in order to define the success rate of a program, including educational programs, by obtaining various relevant data comprehensively and continuously regarding the process and learning outcomes that have been acquired from the learning taught by the educators. The problems encountered in the field during the evaluation process are that students are less interested in the evaluations conducted by the teacher because the students feel bored with evaluation activities that are still carried out conventionally. Therefore, the researcher intends to develop a learning evaluation research product using the online web platform Wordwall.The problems investigated in this research are: 1) How is the Development of Wordwall-based Learning Evaluation in the six grade mathematics subject at SDN Megamendung 03? 2) What is the Feasibility of Wordwall-based Learning Evaluation in the six grade mathematics subject at SDN Megamendung 03? 3) What is the Practicality of Wordwall-based Learning Evaluation in the six grade mathematics subject at SDN Megamendung 03? The objectives of this research are: 1) To produce and Develop a Product in the form of Wordwall-based Learning Evaluation in the six grade mathematics subject at SDN Megamendung 03. 2) To determine the Feasibility of Developing Wordwall-based Learning Evaluation in the six grade mathematics subject at SDN Megamendung 03. 3) To test the Practicality of Developing Wordwall-based Learning Evaluation in the six grade mathematics subject at SDN Megamendung 03. This research uses the Research and Development (R&D) type with the ADDIE model. The trial subjects were determined by the researcher. This research was conducted at SDN Megamendung 03. The data collection instruments used are interviews, observation, questionnaires, and documentation. The results of this study are: 1) The product produced is that students, who were initially bored and weary, become enthusiastic and happy. As for the teacher, who initially required extra energy and time, it becomes more practical to assess students' learning outcomes because the results are automatically recorded on Wordwall. 2) The overall average result from the evaluation experts was 97%, indicating that the Wordwall evaluation is very feasible to be tested on students, and the distribution of student response questionnaires yielded 89%, indicating that the Wordwall learning evaluation is very suitable for use. 3) The average result of the small-scale student

response questionnaire obtained 88% with a very practical category, and the large-scale obtained a percentage of 86% with a very practical category, and the teacher response questionnaire obtained a percentage score of 95% with a Very Practical category. Thus, it can be concluded that this Wordwall-based learning evaluation is feasible to be implemented.

Keywords: Learning Evaluation, Wordwall, Mathematics

ABSTRAK

Evaluasi pembelajaran merupakan langkah penting dalam mengevaluasi kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu program berhasil, terutama dalam program pendidikan dengan mendapatkan berbagai data yang relevan secara menyeluruh dan terus menerus mengenai proses serta hasil belajar yang telah diperoleh siswa dari pembelajaran yang diberikan oleh guru. Masalah yang muncul dalam proses evaluasi adalah siswa merasa jenuh karena evaluasi masih dilakukan dengan cara konvensional, sehingga kurang menarik. Karena itu, peneliti ingin mengembangkan produk evaluasi pembelajaran berbasis web *online Wordwall*.Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah:1) Bagaimana cara mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada pelajaran matematika kelas VI SDN Megamendung 03? 2) Bagaimana kelayakan penggunaan evaluasi pembelajaran berbasis Wordwall pada pelajaran matematika kelas VI SDN Megamendung 03? 3) Bagaimana tingkat kepraktisan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada pelajaran matematika kelas VI SDN Megamendung 03? Tujuan penelitian ini adalah: 1) Menghasilkan dan mengembangkan produk berupa evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada pelajaran matematika kelas VI SDN Megamendung 03. 2) Mengetahui kelayakan pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada pelajaran matematika kelas VI SDN Megamendung 03. 3) Mengujicobakan kepraktisan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada pelajaran matematika kelas VI SDN Megamendung 03. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Subjek uji coba ditentukan sendiri oleh peneliti. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Megamendung 03. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasilnya, siswa yang sebelumnya merasa bosan dan jenuh kini terlihat lebih antusias dan menyenangkan. Sedangkan bagi guru, proses evaluasi yang sebelumnya memakan waktu dan tenaga menjadi lebih mudah karena hasil belajar siswa telah tercatat secara otomatis di *Wordwall*. 2) Hasil rata-rata dari para ahli menunjukkan 97%, yang menunjukkan evaluasi *Wordwall* sangat layak dicoba oleh siswa. Hasil angket respon siswa memberikan 89%, sehingga menunjukkan bahwa evaluasi *Wordwall* sangat layak digunakan. 3) Hasil angket respon siswa pada skala kecil menunjukkan 88% dengan kategori sangat praktis, sedangkan pada skala besar mencapai 86% dengan kategori sangat praktis. Hasil angket respon guru menunjukkan skor 95% dengan kategori sangat praktis. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* layak diterapkan..

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, *Wordwall*, Matematika.

A. Pendahuluan

Pendidikan di masa kini sedang mengalami perubahan besar, terutama dalam penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran. Kemajuan informasi dan komunikasi teknologi telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses penilaian. Penilaian merupakan bagian penting dalam sistem pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, memberi umpan balik kepada siswa, serta menjadi dasar dalam meningkatkan pembelajaran selanjutnya. Matematika adalah cara orang memahami dunia, ilmu yang mempelajari bagaimana manusia mengeksplorasi pengetahuan yang luas. Peran matematika sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga matematika tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran matematika diartikan sebagai usaha yang dilakukan guru secara sadar untuk membentuk kepribadian, kualitas peradaban, dan meningkatkan kualitas hidup, serta membantu siswa belajar matematika dengan baik, sehingga matematika terasa lebih mudah dipelajari dan menarik. Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, karena pendidikan berkaitan langsung dengan proses pembelajaran. Secara umum, proses pembelajaran adalah proses komunikasi yang dapat disampaikan dan diterima dengan lancar serta utuh (interaksi).

Karena hal tersebut, dalam pembelajaran diperlukan evaluasi agar siswa lebih semangat belajar terus-menerus dan mendapatkan hasil yang terus berkembang. Kegiatan evaluasi yang menjadi bagian dari program pembelajaran harus lebih dimaksimalkan. Perkembangan teknologi informasi di dunia terus berkembang dinamis, sehingga bisa dianggap sebagai peluang atau juga tantangan. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi ini bisa dianggap sebagai peluang jika dimanfaatkan untuk

mendukung proses belajar. Tapi bisa juga dianggap tantangan jika para pendidik tidak memiliki kemampuan untuk menggunakannya. *Gadget* adalah alat yang tak bisa dihindari dalam kehidupan manusia. Kini dampaknya bukan hanya terbatas pada kelompok tertentu, melainkan telah menyebar ke berbagai kalangan, baik pelajar maupun orang yang sudah terpelajar. Dalam kalangan pelajar, terdapat banyak siswa yang kecanduan *gadget* dan menyalahgunakan alat tersebut. Bagi guru, kemajuan teknologi harus dimanfaatkan sebagai peluang untuk mengembangkan inovasi di bidang pendidikan. Salah satu alternatif yang bisa dikembangkan adalah soal latihan *online* yang bisa digunakan untuk membantu siswa mengevaluasi belajarnya. Salah satu web *online* yang bisa digunakan guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran agar lebih menarik adalah *Wordwall*. Pengembangan evaluasi pembelajaran secara *online* diperlukan karena bisa menjadi kegiatan evaluasi mandiri yang bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan pengamatan awal di SDN Megamendung 03, terlihat bahwa proses penilaian pembelajaran matematika kelas VI masih menggunakan cara yang tradisional, yaitu dengan ujian tertulis menggunakan soal-soal yang ditulis di kertas. Cara penilaian seperti ini tidak efektif karena tidak ada variasi dan interaksi yang menarik. Selain itu, pemeriksaan secara manual memakan waktu yang lama, sehingga guru tidak bisa memberikan umpan balik dengan cepat. Padahal, umpan balik yang cepat sangat penting untuk membantu siswa memahami materi yang sudah dipelajari.

Di sisi lain, siswa kelas VI SDN Megamendung 03 merupakan generasi yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dan perangkat digital. Mereka lebih tertarik dan antusias ketika belajar menggunakan elemen teknologi, permainan, dan tampilan visual yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses penilaian pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan karakteristik siswa di era digital saat ini.

Wordwall adalah salah satu platform digital yang menawarkan solusi inovatif untuk membuat penilaian pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Platform ini

memiliki berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, permainan mencocokkan, roda acak, pencarian kata, serta format interaktif lainnya yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Wordwall memiliki beberapa kelebihan, seperti mudah digunakan oleh guru, memberikan umpan balik instan kepada siswa, serta membuat suasana penilaian lebih seperti bermain game. Selain itu, guru juga bisa dengan mudah memantau perkembangan pemahaman siswa melalui hasil evaluasi yang tersimpan secara otomatis di sistem.

Penelitian pengembangan ini penting karena beberapa alasan. Pertama, untuk memenuhi kebutuhan akan inovasi dalam evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan sifat siswa generasi digital. Kedua, untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran matematika di SDN Megamendung 03 agar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Ketiga, untuk memberikan pilihan solusi bagi guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang lebih beragam dan interaktif.

Pembelajaran berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran matematika kelas VI diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah evaluasi yang terasa membosankan dan kurang menarik.

Melalui penelitian ini, akan dikembangkan produk evaluasi pembelajaran yang menggunakan *Wordwall*, sesuai dengan materi matematika kelas VI, karakteristik siswa, serta kebutuhan pembelajaran di SDN Megamendung 03. Produk yang dikembangkan akan mengalami proses validasi dari ahli dan uji coba di lapangan untuk memastikan produk tersebut layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan proses evaluasi pembelajaran.

Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* pada Pelajaran Matematika Kelas VI SDN Megamendung 03" sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui penggunaan teknologi yang inovatif dan interaktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Megamendung 03 yang terletak di Kecamatan Megamendung, Kabupaten Bogor. Dalam pengembangan *Wordwall,* peneliti

menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*). Metode R&D digunakan untuk membuat produk tertentu dan mencoba apakah produk tersebut efektif. Tujuan dari penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan adalah untuk membuat dan memperbaiki produk pembelajaran yang berkualitas. Tujuan ini dicapai melalui beberapa tahapan, seperti menganalisis kebutuhan, membuat produk, mengevaluasi produk, melakukan revisi, dan menyebarluaskan produk untuk diuji. Produk yang dihasilkan bisa berupa model, media pembelajaran, alat, buku, modul, alat evaluasi, atau perangkat pembelajaran lainnya yang diperlukan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (R&D), dengan tujuan membuat produk berupa evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk mata pelajaran matematika, khususnya materi pengolahan data pada tingkat SD.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian R&D, singkatan dari research and development, dengan tujuan mengembangkan produk berupa evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Hasil analisis materi

Tahap ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai materi yang dirasa sulit oleh siswa kelas VI SDN Megamendung 03. Data didapat pada bulan September sampai Oktober 2025. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika cukup baik, tetapi perlu pengembangan.

Hasil pengembangan

Selanjutnya dihasilkan dan dilakukan validasi terhadap produk tersebut. Produk yang dikembangkan, yaitu *Wordwall*, divalidasi oleh para ahli seperti ahli evaluasi, ahli materi, dan guru matematika. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk tersebut, apakah layak digunakan tanpa perlu direvisi, perlu direvisi, atau tidak layak digunakan sama sekali dalam mengevaluasi pembelajaran. Untuk menilai kelayakan produk, validasi

dilakukan dengan aspek-aspek tertentu oleh masing-masing ahli. Jika ada saran atau komentar yang perlu diperhatikan, maka produk atau materi perlu direvisi agar hasil rancangan lebih sempurna.

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, diperoleh skor persentase sebesar 97%, yang artinya termasuk dalam kriteria "sangat valid". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* layak untuk dikembangkan dengan melakukan perbaikan. Selanjutnya, dari hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh skor persentase 94,5%, artinya termasuk dalam kriteria "sangat valid". Lalu, hasil validasi dari ahli IT memperoleh skor persentase 92,7%, yang berarti juga termasuk dalam kriteria "sangat valid". Dengan demikian, pengembangan produk ini, yaitu evaluasi pembelajaran berbasis Wordwall, dapat disimpulkan layak untuk diujicobakan tanpa perlu diubah lagi. Hasil validasi dari guru matematika juga menunjukkan skor persentase sebesar 93,8%, artinya termasuk dalam kriteria "sangat valid". Maka, dapat disimpulkan bahwa pengembangan perangkat evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* layak untuk diujicobakan tanpa perlu diperbaiki.

Hasil Implementasi (Implementasi)

Pada tahap implementasi, alat evaluasi tersebut diujicobakan di SDN Megamendung 03 dengan cara uji coba dalam skala kecil dan skala besar, agar mengetahui respon para siswa terhadap evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* yang telah dikembangkan.

Uji coba skala kecil

Produk evaluasi *wordwall* yang telah dibuat selanjutnya diujicobakan di kelas. Pertama produk diujicobakan skala kecil yang melibatkan 10 siswa kelas VI SDN Megamendung 03 Kabupaten Bogor dengan menggunakan angket respon siswa. Berdasarkan uji coba skala kecil, hasilnya diperoleh persentase rata rata sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Sehingga evaluasi pembelajaran berbasis *wordwall* dikategorikan layak.

Uji coba sekala besar

Tahap selanjutnya setelah uji coba terbatas adalah melakukan uji coba lapangan terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan 27 siswa dari kelas VI SDN Megamendung 03 sebagai responden yang mengisi angket respon siswa.

Merujuk pada tanggapan siswa dalam uji coba kelompok besar yang mengikutsertakan 27 orang siswa, diperoleh skor rata-rata kepraktisan sebesar 86% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, media evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Evaluation (evaluasi)

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilaksanakan pada setiap fase model ADDIE dengan tujuan untuk menyempurnakan produk media evaluasi pembelajaran berbasis Wordwall. Proses penyempurnaan dilakukan melalui kegiatan revisi produk setelah melewati tahap validasi. Perbaikan produk didasarkan pada masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh validator yang terdiri dari ahli evaluasi, ahli materi, serta guru mata pelajaran. Dalam tahap ini, penilaian terhadap media evaluasi pembelajaran berbasis Wordwall difokuskan pada aspek kepraktisan produk. Tingkat kepraktisan diukur melalui instrumen angket respon yang diisi oleh guru. Hasil perhitungan menunjukkan perolehan skor persentase sebesar 95% yang mengindikasikan bahwa produk ini masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis Wordwall layak dinyatakan sangat praktis dan siap digunakan dalam aktivitas evaluasi pembelajaran:

Tabel 1 Rata-rata Hasil Validasi

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Evaluasi	97%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	94,5%	Sangat Valid
3	Ahli IT	92,7%	Sangat Valid
4	Guru Matematika	93,8%	Sangat Valid
Nilai rata-rata persentase		94,5%	Sangat Valid

Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap penilaian dari empat orang validator, diperoleh skor rata-rata validitas sebesar 94,5%. Capaian persentase ini mengindikasikan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis Wordwall telah mencapai kategori "Sangat Valid" dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media evaluasi pembelajaran Wordwall ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator.

Analisis Hasil Respon Peserta Didik

Setelah mendapatkan penilaian validitas dari ahli evaluasi pembelajaran, ahli materi, serta guru matematika, langkah berikutnya yang dilakukan adalah implementasi uji coba produk pada siswa kelas VI di SDN Megamendung 03. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan respons siswa terhadap produk media evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* yang telah dikembangkan. Implementasi uji coba dilakukan dalam dua fase, yakni fase uji coba skala kecil (small group) dan fase uji coba skala besar (field trial). Pada fase awal, uji coba skala kecil dilaksanakan dengan melibatkan 10 orang siswa sebagai responden. Fase ini dimaksudkan untuk mendeteksi potensi kesalahan atau hambatan yang mungkin muncul dalam pemanfaatan media evaluasi pembelajaran *Wordwall*, sekaligus menghimpun saran perbaikan untuk pengembangan produk lebih lanjut.

Berdasarkan berbagai kendala dan hambatan yang teridentifikasi pada saat uji coba skala kecil, respons siswa dikumpulkan menggunakan instrumen angket yang memperlihatkan capaian persentase rata-rata sebesar 88%. Perolehan hasil ini menempatkan media evaluasi pembelajaran *Wordwall* ke dalam kategori "Sangat Praktis". Kemudian, dilanjutkan dengan pelaksanaan uji coba skala besar yang mengikutsertakan 27 orang siswa guna mengetahui tingkat kepraktisan media evaluasi pembelajaran hasil pengembangan. Hasil dari angket yang direspons oleh siswa pada fase uji coba skala besar menunjukkan persentase rata-rata sebesar 86%, yang mengindikasikan bahwa media evaluasi pembelajaran ini tergolong dalam kategori "Sangat Praktis".

E. Kesimpulan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* untuk pelaksanaan asesmen formatif pada mata pelajaran matematika, khususnya materi pengolahan data di kelas VI SDN Megamendung 03 yang dipelajari pada akhir semester genap. Media evaluasi ini dirancang untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam menyelesaikan soal-soal evaluasi melalui platform digital yang interaktif, menarik, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa menimbulkan kebosanan.

Proses pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk materi pengolahan data pada mata pelajaran matematika kelas VI SDN Megamendung 03 ini mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Implementasi evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* ini memberikan dampak positif, yaitu mengubah kondisi siswa yang awalnya mengalami kejenuhan dan kebosanan menjadi lebih antusias dan merasakan kesenangan dalam proses evaluasi. Di sisi lain, bagi guru, media ini memberikan kemudahan dan efisiensi karena tidak lagi membutuhkan banyak tenaga dan waktu dalam proses penilaian hasil belajar siswa, mengingat semua data hasil evaluasi tersimpan secara otomatis dalam sistem Wordwall. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran sangat praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Adinda, A., Anwar, W. S., & Gani, R. A. (2024). *Pengembangan Soal Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Materi Siklus Air*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(04), 182-192.

Ar-Rahmah. (2021). *Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform wordwall. net pada siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Ayunda Serly, “Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di SMPN Purwodadi.”

Choirotul Hazanah. (2022). Observasi, MI Al-Barokah An-nur.

Febriana, Rina. (2019). EVALUASI PEMBELAJARAN. 1 ed. Jakarta: Bumi Aksara.

Firman, F., & Alinurdin, M. (2025). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, *2*(2), 111-125.

Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif & Kualitatif Proses dan Hasil*. (2019). Disunting oleh Ahmad Ariyanto. Ke-1. Batu: Literasi Nusantara.

Hamzah, Amir. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif & Kualitatif Proses dan Hasil*. Disunting oleh Ahmad Ariyanto. Ke-1. Batu: Literasi Nusantara.

Hamzah B Uno dan Satria Koni. 2013. Assessment Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Hasanah, N., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan materi evaluasi pembelajaran berbasis wordwall untuk siswa sekolah dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, *4*(2), 153-166.

Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform wordwall. net untuk siswa kelas ii sekolah dasar. *Jpgsd*, *10*(6), 1415-1424.

Nurfitriyanti, M., Suhendri, H., & Hernaeny, U. F. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN WORD WALL DI SMK PEMBANGUNAN JAYA YAKAPI. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, *4*(1), 110-116.

Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *3*(1), 95-99.

Ramadhani, N. T., & Pratiwi, V. (2025). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Wordwall pada Mata Pelajaran Accurate di SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, *8*(3), 1378-1388.

Reza, M. F., & Nopiyadi, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jarigan Komputer. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(4), 5459-5467.

Savitri, A. (2021). Pemanfaatan game edukasi wordwall sebagai evaluasi pembelajaran bahasa indonesia secara daring di perguruan tinggi. *ISoLEC Proceedings*, *5*(1), 159-â.

Umah, I. M. K., Yandari, I. A. V., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan Evaluasi Berbasis Digital Melalui Web Wordwall Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *9*(2), 269-278.

Wiraserti, D. H. A., Permana, I., & Destiana, D. (2024). PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI SEKOLAH DASAR. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(03), 223-230.

Zainuri, A. H. M. A. D. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika.