

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS GAME MENGGUNAKAN PLATFORM *WORDWALL*

Yunis Sulistyorini¹, Siti Napfiah², Khoirul Mufidah³

^{1,2,3} *Pendidikan Matematika, IKIP Budi Utomo Malang*

yunis.sulistyorini@gmail.com¹, napfiahsiti@gmail.com²,
khoirulmufidah14@gmail.com³

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin maju. Informasi dan komunikasi lebih mudah diakses tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Hal ini mengharuskan pendidik untuk melakukan kreatifitas lebih beragam dengan memanfaatkan teknologi sebagai bahan untuk menunjang keberhasilan dari tujuan dalam pembelajaran. Tidak terkecuali pada mata pelajaran matematika yang sudah dianggap sebagai mata pelajaran yang rumit bagi peserta didik. Termasuk dalam kegiatan evaluasi pembelajaran dari pelajaran yang telah diberikan saat kegiatan pembelajarn. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan inovasi baru terkait evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan game edukasi dari platform *Wordwall*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan disini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Hasil validasi dari ahli media maupun ahli materi menunjukkan hasil bahwa media game *Wordwall* ini sangat baik untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Selain hasil validasi ahli media dan ahli materi, angket yang telah diberikan kepada responden juga menunjukkan hasil yang positif.

Kata kunci : evaluasi pembelajaran, pengembangan, platform *Wordwall*

Abstract

The development of information and communication technology is currently increasingly advanced. Information and communication are more accessible, including in the world of education. This requires educators to do more creativity by utilizing technology as a material to support the success of goals in learning. Mathematics is no exception, which is considered a complicated subject for students. Included in the learning evaluation activities of the lessons that have been given during learning activities. This research aims to create new innovations related to learning evaluation by utilizing educational games from the woodwall platform. The type of research method in this study was Research and Development using the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The validation results from

media experts and material experts showed that this wordwall game media was very good for use as a learning evaluation medium. In addition to the results of the validation of the media experts and material experts, the questionnaire that was given to the respondents also showed positive results.

Keywords: learning evaluation, development, wordwall platform

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran adalah salah satu cara yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk mengetahui tentang seberapa jauh ketercapaian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, kegiatan evaluasi pembelajaran juga sangat penting untuk dilaksanakan sebagai indikator keberhasilan pendidik dalam hal penyampaian materi dan memberikan pemahaman kepada peserta didik. Grondlund & Linn (1990) dalam Ratnawulan & Rusdiana (2014) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran ialah proses mengumpulkan, menelaah, serta memaparkan informasi secara logis demi memastikan keberhasilan tujuan pembelajaran. Ratnawulan & Rusdiana (2014) juga mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran diartikan sebagai landasan untuk memahami tingkat kemajuan, keberhasilan, dan keefektifan dalam pendidikan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Arifin (2016) dalam Ariyana (2019) bahwa evaluasi yaitu sebuah tahapan untuk bisa memastikan bernilai atau tidaknya suatu hal. Selain itu, evaluasi juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, Idrus (2019) juga berpendapat bahwa evaluasi bisa membantu peserta didik untuk lebih semangat belajar dan juga dapat membantu pendidik agar lebih meningkatkan kualitas hasil belajar dari peserta didik.

Kenyataannya evaluasi biasanya dilakukan dengan pemberian kuis dan Latihan soal berbentuk esai ataupun pilihan ganda yang masih menggunakan media kertas, hal tersebut terkesan membosankan bagi peserta didik. Ulya (2021) mengungkapkan bahwa evaluasi pembelajaran bukan hanya mencakup penilaian dari hasil belajar, namun juga semua proses yang dilalui selama kegiatan pembelajaran. Esai atau latihan soal yang berbentuk pilihan ganda biasanya digunakan pendidik sebagai media evaluasi pembelajaran, yang dapat menyebabkan peserta didik merasa jenuh, umumnya pada mata pelajaran matematika yang sudah dianggap sebagai pelajaran yang rumit untuk diselesaikan, hal ini tentunya sangat berpengaruh terhadap hasil evaluasi peserta didik. Oleh sebab itu perlu dilakukan untuk mengembangkan media yang dibuat lebih kreatif sebagai media evaluasi

pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengurangi rasa bosan peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi.

Media interaktif yang akan digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan konsep game yaitu selain belajar peserta didik juga sambil bermain, menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik yaitu dengan menggunakan platform *Wordwall*. Platform ini menyediakan layanan gratis untuk pendidik yang ingin membuat soal evaluasi yang lebih menarik dengan berbagai tema yang telah disediakan. Untuk dapat mengakses platform ini harus pendidik harus membuat akun terlebih dahulu, selanjutnya bisa membuat soal dan memilih tema yang diinginkan.

Wordwall adalah platform yang dapat dianggap sebagai media yang sangat cocok untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran karena tampilannya disajikan dalam bentuk *game* yang menarik. (Silvia & Wirabrata, 2021) mengungkapkan bahwa platform ini merupakan game yang dibuat untuk browser yang didalamnya berisi game berbasis kuis seperti menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dengan memanfaatkan platform *Wordwall* ini untuk membuat hal baru mengenai evaluasi dan juga untuk menguji keefektifan atau kepraktisan alat evaluasi yang digunakan.

Tantangan pemanfaatan platform *Wordwall* ini yaitu menghabiskan waktu yang cukup lama untuk menyesuaikan format yang telah disediakan. Dengan kata lain, tahapan persiapan pemanfaatan platform *Wordwall* yang cukup menghabiskan waktu bisa disebut salah satu kelemahannya. Namun, platform ini bisa digunakan sebagai salah satu cara untuk mengurangi hambatan-hambatan evaluasi pembelajaran saat di kelas, terlebih lagi pada materi yang bersifat hitungan. Platform *Wordwall* yang berbasis website ini juga berperan penting dalam kegiatan pembelajaran dan mampu menumbuhkan perasaan *fun* yang membuat peserta didik tidak tertekan ketika mengerjakan soal evaluasi ataupun latihan lain ketika proses pembelajaran. menurut Khoriyah (2022) Platform ini juga tidak membutuhkan aplikasi khusus untuk menjalankannya, cukup dengan browser yang tersedia didalam android, IOS ataupun computer.

Penelitian yang membahas tentang pemanfaatan platform *Wordwall* sebagai penunjang untuk evaluasi pembelajaran sudah pernah dilakukan sebelumnya. Adelia Savitri dan Kusnarto (2021) meneliti tentang pemanfaatan game edukasi *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran bahasa indonesia secara daring di perguruan tinggi dengan metode penelitian

kualitatif. Hasil dari penelitian tersebut peneliti menyebut bahwa pemanfaatan platform *Wordwall* juga dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.

Penelitian tentang *Wordwall* ini juga dilakukan oleh Aidah (2022) meneliti mengenai Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. Dari hasil penelitian tersebut peneliti mengatakan bahwa bahwa sesuai memanfaatkan media evaluasi pembelajaran *Wordwall* minat dan motivasi siswa meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari sikap anak yang mulai aktif bertanya di grup whatshap ketika mendapatkan kesulitan dalam menjawab soal, keaktifan peserta didik dalam melakukan presensi harian dan juga dapat dilihat dari keaktifan peserta didik ketika mengumpulkan tugas.

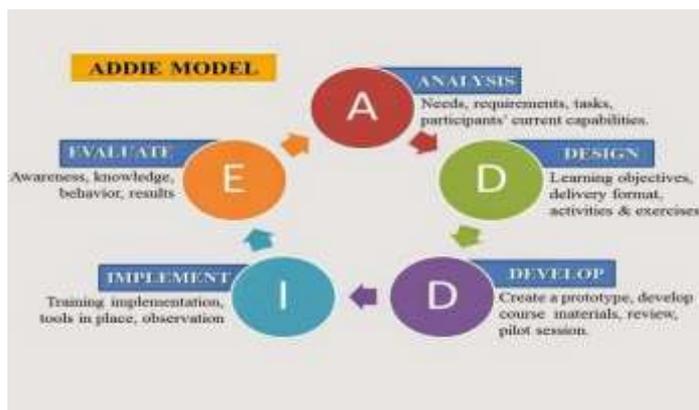
Lebih lanjut Burhanudin dkk (2021) meneliti mengenai Efektivitas Platform *Wordwall* pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi, dari hasil penelitian tersebut peneliti menyebut bahwa Penggunaan media evaluasi pembelajaran berupa *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam terlaksana dengan baik dan efektif yang menjadikan peserta didik bisa menerima pelajaran dengan baik dan juga aplikasi ini dapat memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Berbeda dengan penelitian yang telah dipaparkan tersebut, penelitian ini mengenai cara menggunakan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran dengan berbagai tampilan atau tema yang telah disediakan tanpa berbayar pada platform *Wordwall*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode Research and Development model ADDIE, Menurut Barokati dan Annas (2013:355) model ADDIE adalah model metode pengembangan yang menjadi panduan dalam membuat pembelajaran yang efektif dan membantu pembelajaran itu sendiri. Menurut (Trianto, 2010) dalam oktariyanti dkk (2021) Model pengembangan ADDIE adalah model metode pengembangan yang lebih umum, yang digunakan sebagai panduan dalam membentuk instrumen pengajaran yang efektif, dinamis, dan membantu kinerja pelatihan itu sendiri. Tegeh dan Kirna (2013: 16) juga menyatakan bahwa model ADDIE adalah salah satu model pengembangan desain pembelajaran sistematis. Begitupun dengan Aziz dan Prasetya (2018) yang mengatakan bahwa model ADDIE ini bisa dimanfaatkan untuk berbagai macam bentuk dari strategi pembelajaran, media dan bahan ajar. Hal ini juga

diungkapkan oleh Puspasari dan Suryaningsih (2019: 141) bahwa model ADDIE merupakan model yang digunakan sebagai pengembangan instruksional, model ini juga bisa dimanfaatkan sebagai macam bentuk pengembangan seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan juga bahan ajar.

Model ADDIE menurut Arofah (2019) yaitu proses intruksional yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. berikut adalah bagan metode penelitian pengembangan model ADDIE



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Teknik analisis data yaitu teknik yang diciptakan untuk menelaah data yang didapatkan dalam kegiatan penelitian. Tujuan dari teknik ini yaitu untuk memahami kualitas produk berupa Media evaluasi pembelajaran online berbasis game menggunakan platform *Wordwall* berdasarkan aspek kevalidan dan aspek kepraktisan. validitas adalah suatu tes pengukuran untuk mengetahui bahwa desain penelitian yang sedang diteliti mempunyai hasil yang cocok dan bisa di buktikan dengan menggunakan instrumen angket validitas. Validitas yaitu suatu skala yang memerlihatkan tingkat kevalidan suatu produk (Rijal & Egok, 2019). Penilaian kevalidan diperoleh dari hasil penilaian angket untuk ahli media dan ahli materi. Hasil dari penilaian angket tersebut dijadikan sebagai acuan dalam pengerjaan revisi media. Data angket kevalidan media pembelajaran diperoleh dari ahli materi, dan ahli media. Hasil dari angket oleh peserta didik pada lembar kepraktisan dicari dengan cara berikut.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Validasi

Nilai	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

Analisis validasi diukur menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Berdasarkan dari hasil persentase yang telah didapatkan dari analisis media yang dikembangkan, dapat dibedakan ke dalam kriteria penilaian berdasarkan skala likert seperti berikut.

Tabel 2. Pedoman Nilai Hasil pada Angket Lembar Validasi

Persentase	Kriteria
76 % - 100 %	Sangat Baik
51 % - 75 %	Baik
26 % - 50 %	Kurang Baik
≤ 25 %	Tidak Baik

(Sumber: Tresnanto: 2017)

Tabel 3. Pedoman Pemberian Skor pada Angket Respon Peserta Didik

Nilai	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

Setelah hasil angket respon peserta didik dihasilkan persentase, maka peneliti bisa menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah siswa menjawab "ya"}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Berikut adalah kriteria untuk penilaian respon peserta didik.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Respon Peserta didik

Persentase Skor	Kriteria
76 – 100%	Positif
51 – 75 %	Cukup positif
26 – 50 %	Kurang positif
0 – 25 %	Tidak positif

(Sumber: Riduwan, 2010)

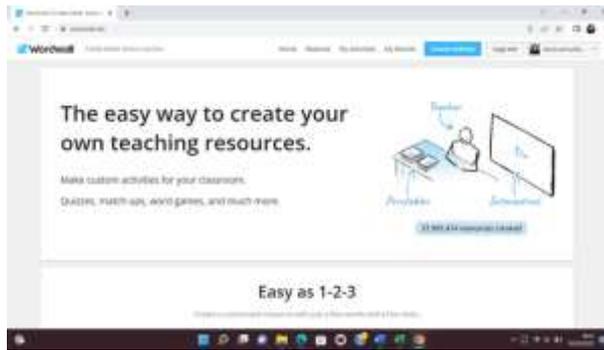
Keefektifan media evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan platform *Wordwall* dihitung dengan hasil angket dari respon peserta didik. media evaluasi dikatakan efektif, jika persentase respon peserta didik minimal 51%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses untuk pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yakni; analisis (Analysis), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (implement), dan evaluasi (Evaluation). Tahapan analisis dilakukan dengan memerhatikan nilai belajar matematika pada peserta didik yang tidak jarang kurang dari KKM, melalui kegiatan wawancara peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran maupun kegiatan evaluasi bagi peserta didik kurang menyenangkan. Peneliti berusaha untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis game interaktif untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dan diharapkan bisa meningkatkan nilai evaluasi peserta didik.

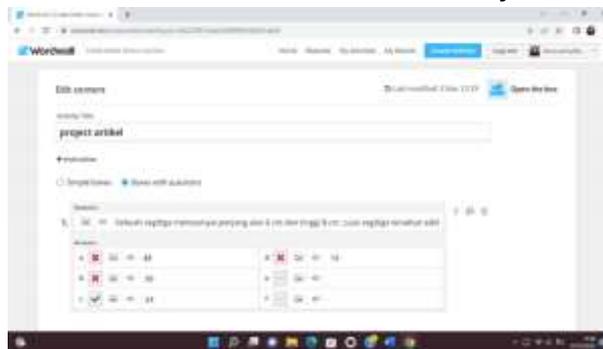
Setelah melakukan tahapan analisis, akan dilanjutkan dengan tahapan selanjutnya yaitu perancangan, pada tahapan ini diawali dengan memilih jenis media yang akan dikembangkan, disini peneliti menggunakan platform *Wordwall* yang akan digunakan untuk evaluasi pembelajaran berbasis game interaktif. Hal ini diawali dengan membuat soal terlebih dahulu sebelum diunggah kedalam *Wordwall*. Selanjutnya yaitu tahapan pengembangan, tahapan ini akan dilaksanakan dengan mengunggah soal-soal yang telah dibuat kedalam *Wordwall*, berikut adalah langkah-langkah membuat evaluasi dengan *Wordwall*.

Langkah awal yaitu dengan mengunjungi web *Wordwall*, tentunya sebelum mengunggah soal harus log in terlebih dahulu. Berikut tampilan awal *Wordwall*.



Gambar 2. Tampilan awal platform Wordwall

Langkah kedua yaitu memulai untuk menuliskan soal dan pilihan jawaban yang telah dibuat kedalam *Wordwall* kemudian menyertakan kunci jawaban.



Gambar 3. Tampilan edit soal dan pilihan jawaban

Langkah ketiga yaitu menyimpan soal yang telah dibuat, klik “done”



Gambar 3 tampilan penyelesaian edit

Langkah ke empat yaitu memastikan bahwa soal yang dibuat telah tersimpan dan bisa untuk di gunakan



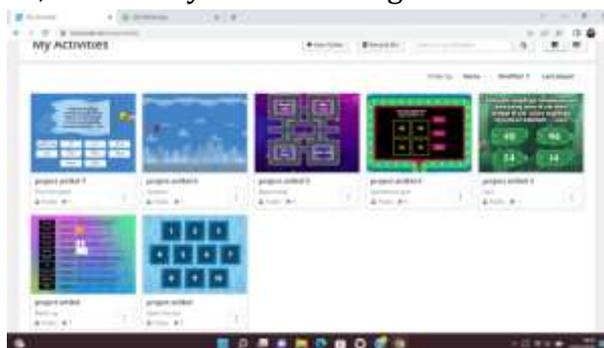
Gambar 4. Uji coba soal yang telah tersimpan

Langkah terakhir, jika ingin untuk membagikan soal yang telah selesai dibuat maka klik “share”



Gambar 5 Tampilan untuk menyalin link soal

Berikut juga peneliti tampilkan beberapa tema yang bisa digunakan dalam platform *Wordwall* ini, yang nantinya peserta didik dapat memilih tema yang diinginkan, diantaranya adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Tema yang bisa digunakan

Setelah media evaluasi pembelajaran game interaktif *Wordwall* ini telah dibuat, selanjutnya akan dilakukan proses validasi terlebih dahulu sebelum dibagikan kepada peserta didik. Pada penelitian ini validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebagai penguji dari media yang telah selesai

dibuat, berikut adalah hasil dari validasi yang telah dilakukan. Berikut hasil validasi dari ahli materi.

No	Aspek	Skor				Saran
		1	2	3	4	
A Kelayakan Isi						
	Soul sesuai dengan Kompetensi Dasar			√		
	Soul sesuai dengan materi pembelajaran				√	
	Soul sesuai dengan tujuan pembelajaran.			√		
	Petunjuk pengerjaan yang sistematis dan mudah dipahami.			√		
	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal				√	
	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal			√		
B Tata Bahasa						
	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				√	
	Ketepatan dalam menggunakan ejaan atau istilah.			√		
	Bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkatan Sekolah Dasar (SD).				√	
C Tampilan						
	Kesesuaian gambar yang menarik dengan pertanyaan yang dimaksud.				√	
	Sistem penomoran yang jelas.				√	
	Tulisan yang jelas dan mudah dibaca.				√	
D Rekayasa Media						
	Kefektifan dalam penggunaan			√		
	Usabilitas (mudah digunakan)			√		
	Kemenarikan media			√		
Jumlah				24	28	
Persentase Akhir		86,6 %				
Keterangan Akhir		Sangat Baik				

Gambar 7. Hasil validasi ahli materi

Seusai dilaksanakannya validasi oleh ahli materi dengan mendapatkan hasil nilai akhir 86,6 % maka media evaluasi pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat baik, namun masih ada beberapa saran dari ahli materi seperti berikut

Saran	Perbaikan
Pada bagian tema mencocokkan jawaban, sebaiknya diperbaiki lagi agar siswa lebih mudah memahami maksud intruksi dari media.	Pada media wordwall ini tidak ada tempat untuk menambahkan intruksi, namun untuk memperbaiki ini, bisa diiasati dengan cara ketika membagikan link wordwall disertai dengan intruksi cara mengerjakannya.

Gambar 8. Saran dari ahli materi

Setelah dilaksanakan validasi terhadap ahli materi dan telah menyatakan bahwa media ini layak untuk digunakan. Maka selanjutnya akan dilakukan

validasi terhadap ahli media, berikut adalah hasil validasi dari ahli media. Berikut hasil validasi dari ahli media.

No	Aspek	Skor				Saran
		1	2	3	4	
A	Kelayakan Isi					
	Solal sesuai dengan Kompetensi Dasar				√	
	Solal sesuai dengan materi pembelajaran				√	
	Solal sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	
	Petunjuk pengerjaan yang sistematis dan mudah dipahami.			√		
	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal				√	
	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal			√		
B	Tata Bahasa					
	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				√	
	Ketepatan dalam menggunakan ejaan atau istilah.				√	
	Bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkatan Sekolah Dasar (SD).				√	
C	Tampilan					
	Kesesuaian gambar yang menarik dengan pertanyaan yang dimaksud.			√		
	Sistem penomoran yang jelas.				√	
	Tulisan yang jelas dan mudah dibaca.				√	
D	Rekayasa Media					
	Kefektifan dalam penggunaan			√		
	Usabilitas (mudah digunakan)			√		
	Kemenarikan media			√		
Jumlah				18	36	
Persentase Akhir		90 %				
Keterangan Akhir		Sangat Baik				

Gambar 9. Hasil validasi ahli media

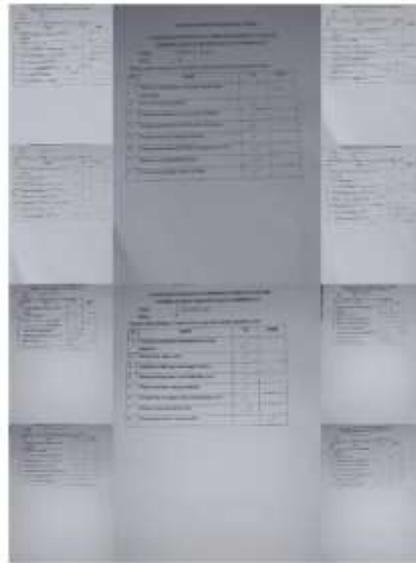
seusai dilakukan validasi oleh ahli media dan mendapatkan hasil nilai akhir yaitu 90% maka media evaluasi pembelajaran ini termasuk dalam kategori penilaian sangat baik, namun selain dari ahli materi, juga ada beberapa saran dari ahli media seperti berikut.

Saran	Perbaikan
Pada media sebaiknya dicantumkan tujuan dari evaluasi ini, berikan catatan intruksi dalam mengerjakan ataupun dalam mengoperasikan.	Pada media wordwall ini tidak ada tempat untuk menambahkan intruksi dan tujuan, namun untuk memperbaiki ini, bisa disiasati dengan cara ketika membagikan link wordwall disertai dengan intruksi cara mengerjakannya.

Gambar 10. Saran dari ahli media

Setelah tahapan validasi telah dilakukan oleh validator, selanjutnya akan dilakukan tahapan yang keempat yaitu tahap implementasi, pada tahapan ini akan dilakukan uji coba kepada 10 peserta didik terlebih dahulu

yang akan menjadi sampel pada penelitian ini. Selanjutnya peneliti akan memberikan lembar angket untuk menguji dari kepraktisan media pembelajaran yang telah dipakai kepada peserta didik. Lembar angket digunakan untuk menguji media yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil dari angket yang telah dibagikan.



Gambar 11. Hasil angket tanggapan responden

No	Aspek	Ya	p%	Keterangan
1.	Petunjuk pengerjaan sistematis dan mudah dipahami.	8	80 %	Positif
2.	Penomoran yang runtut	9	90 %	Positif
3.	Gambar pendukung soal sangat menarik.	10	100 %	Positif
4.	Senang mengerjakan soal berbentuk game.	8	80 %	Positif
5.	Warna-warnanya sangat menarik.	9	90 %	Positif
6.	Menambah semangat untuk mengerjakan soal.	10	100 %	Positif
7.	Bahasa yang digunakan jelas.	8	80 %	Positif
8.	Cara mengerjakan sangat mudah.	9	90 %	Positif
KESIMPULAN AKHIR			91,25 %	Positif

Gambar 12 hasil rekap responden

Berdasarkan hasil angket tersebut telah didapat hasil 91,25 % yang menyatakan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis game

menggunakan platform *Wordwall* yang telah dikembangkan ini valid dan positif atau baik untuk digunakan. Seperti yang dikatakan Idrus (2019) bahwa evaluasi bisa membantu peserta didik untuk lebih semangat belajar dan juga dapat membantu pendidik agar lebih meningkatkan kualitas hasil belajar dari peserta didik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengembangan evaluasi ini layak digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan platform *Wordwall* bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran, hal ini karena penggunaan *Wordwall* sangat mudah dan juga mengurangi kebosanan peserta didik dalam mengerjakan Latihan soal. Lebih lanjut banyaknya tampilan yang disediakan dalam platform *Wordwall* memungkinkan untuk pendidik untuk memilih tampilan yang cocok untuk digunakan. Selain memiliki berbagai tampilan *Wordwall* juga memiliki keunggulan lain yaitu bisa digunakan tanpa aplikasi khusus, cukup menggunakan browser untuk mengaksesnya, namun demikian *Wordwall* juga memiliki kelemahan seperti hanya memiliki sepuluh kuota gratis, hal ini mengharuskan untuk memperbarui *Wordwall* sebagai web yang berbayar agar bisa selalu mengakses platform ini.

Berdasarkan simpulan tersebut, dapat diberikan saran untuk peneliti selanjutnya. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media evaluasi pembelajaran untuk berbagai mata pelajaran agar semakin meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran di berbagai bidang.

DAFTAR RUJUKAN

- Aidah, N & Nurafni. 2022. Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi. *PIONIR Jurnal Pendidikan*, 11 (2), 161-174.
- Ariyana, A. 2019. Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba), pp. 55-63.
- Arofah, Rahmat. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Journal*. doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124
- Barokati, N., dan Annas, F. 2013. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Jurnal Sistem Informasi*, 4 (5), 352-359.
- Gusman Burhanudin Ata dkk. 2021. Efektivitas Platform *Wordwall* pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa

- Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*. Volume 11 (3), 2021, 203-221 DOI: 10.33367/ji.v11i3.2080
- Idrus. 2019. Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9 (2). Doi: 10.35673/ajmpi.v9i2.427.
- Khoriyah, R & Muhid, A. 2022. Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9 (3), 192-205.
- Oktariyanti, Ditania, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (5), 4093-4100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Puspasari, R., dan Suryaningsih, T. 2019. Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model ADDIE. *Journal of Madives*, 3 (1), 137-152.
- Ratnawulan, E. & Rusdiana, A. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rijal, A., & Egok, A. S. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berorientasi Strategi Pq4R Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol 3(2), 355-371. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.13>
- Savitri Adelia & Kusnarto. 2021. Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi. *ISOLEC Proceedings*, 5 (1).
- Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. 2021. Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media *Wordwall*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9 (2).
- Tegeh, I.M. dan Kirna, I.M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11 (1), 12-26.
- Ulya, M. 2021. Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima*, 10 (1), 55-63.