

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA MATERI MENGULAS KARYA FIKSI DI KELAS VIII SMP SWASTA KRISTEN TOMOSA I

Desniat Hardianti Gulo¹, Mastawati Nrudru², Yanida Bu'ulolo³,
Noveri Amal Jaya Harefa⁴

^{1, 2, 3, 4} Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso, Gunungsitoli, Sumatera Utara, Indonesia
Email: hardiantigulo@gmail.com

Article History

Received: 04-07-2026

Revision: 19-07-2026

Accepted: 23-07-2026

Published: 28-07-2026

Abstract. The assessment of Indonesian language learning in the "Reviewing Fiction" topic in eighth-grade students at Tomosa 1 Christian Middle School still uses less interactive instruments, thus suboptimal student engagement in the evaluation process. This situation has prompted the development of more engaging and user-friendly digital assessment instruments. This study aims to develop a Wordwall-based learning assessment instrument on the material Reviewing Fiction Works for class VIII students of SMP Kristen Tomosa 1. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and validation by material experts, media experts, and learning practitioners to assess the feasibility of the developed product. The research product is a Wordwall-based assessment instrument designed to make the evaluation process more interactive, interesting, and easily accessible to teachers and students. The development results show that the resulting instrument meets the feasibility criteria based on the assessment of validators so that it is suitable for use as a learning evaluation medium. The development of this instrument provides an alternative digital assessment that can support the implementation of Indonesian language learning evaluations in a more innovative manner, increase student engagement, and make it easier for teachers to carry out the assessment process.

Keywords: Wordwall, Assessment Instrument, Indonesian Language Learning, Research and Development, ADDIE.

Abstrak. Penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Mengulas Karya Fiksi di kelas VIII SMP Kristen Tomosa 1 masih menggunakan instrumen yang kurang interaktif sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi belum optimal. Kondisi tersebut mendorong perlunya pengembangan instrumen penilaian digital yang lebih menarik dan mudah digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian pembelajaran berbasis Wordwall pada materi Mengulas Karya Fiksi bagi siswa kelas VIII SMP Kristen Tomosa 1. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Produk penelitian berupa instrumen penilaian berbasis Wordwall yang dirancang agar proses evaluasi berlangsung lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh guru maupun peserta didik. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa instrumen yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian para validator sehingga layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Pengembangan instrumen ini memberikan alternatif penilaian digital yang dapat mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih inovatif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mempermudah guru dalam melaksanakan proses penilaian.

Kata Kunci: Wordwall, Instrumen Penilaian, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Penelitian dan Pengembangan, ADDIE.

How to Cite: Gulo, D. H., Nrudru, M., Bu'ulolo, Y., & Harefa, N. A. J. (2026). Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Materi Mengulas Karya Fiksi di Kelas VIII SMP Swasta Kristen Tomosa I. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (4), 4958-4970. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i4.7100>

PENDAHULUAN

Penilaian merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi untuk mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik sekaligus menjadi dasar bagi guru dalam memberikan umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran (Arifin, 2017; Nitko & Brookhart, 2014). Dalam Kurikulum Merdeka, penilaian tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga diarahkan untuk mendukung proses belajar melalui pemberian umpan balik yang bermakna kepada peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Namun, pelaksanaan penilaian pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi *Mengulas Karya Fiksi*, masih banyak menggunakan instrumen konvensional berupa soal tertulis sehingga kurang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Swasta Kristen Tomosa 1, penilaian masih dilakukan menggunakan lembar soal cetak sehingga peserta didik cenderung merasa jenuh, kurang antusias, dan belum memperoleh umpan balik secara langsung setelah menyelesaikan evaluasi. Guru juga menyampaikan bahwa proses penyusunan, pelaksanaan, dan pengolahan hasil penilaian masih memerlukan waktu yang relatif lama. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan instrumen penilaian yang lebih interaktif, praktis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pemanfaatan teknologi digital dalam penilaian pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas evaluasi. Penilaian berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memberikan umpan balik secara cepat, serta mempermudah guru dalam mengelola hasil penilaian (Redecker & Johannessen, 2013; Holmes et al., 2019). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall, yaitu aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru menyusun berbagai bentuk evaluasi interaktif, seperti kuis, *matching game*, *maze chase*, dan *random wheel*. Penyajian soal dalam bentuk permainan menjadikan proses evaluasi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran (Sari et al., 2023; Aeni et al., 2022).

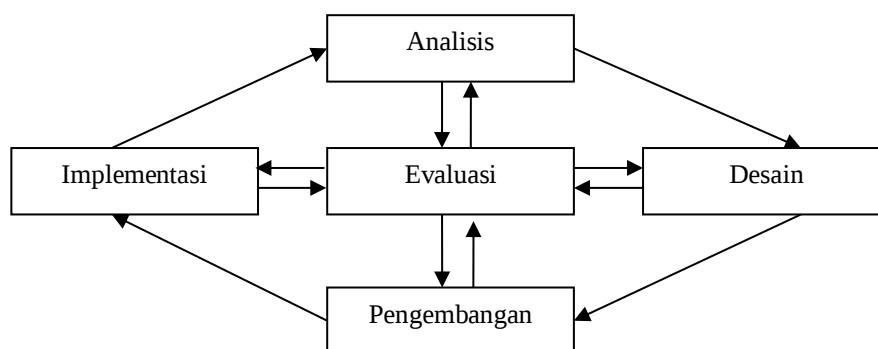
Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Wordwall berkontribusi positif terhadap pembelajaran. Aeni et al. (2022) melaporkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian Sari et al. (2023) juga menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar melalui penyajian evaluasi yang lebih interaktif. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran atau media evaluasi secara umum. Penelitian yang secara khusus mengembangkan instrumen penilaian berbasis Wordwall pada materi *Mengulas Karya Fiksi* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE serta

menguji kelayakannya melalui validasi ahli masih relatif terbatas. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan instrumen penilaian pembelajaran berbasis Wordwall pada materi *Mengulas Karya Fiksi* bagi siswa kelas VIII SMP Swasta Kristen Tomosa 1. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan instrumen penilaian digital yang disusun secara sistematis menggunakan model ADDIE, divalidasi oleh ahli, serta dirancang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Instrumen yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi alternatif penilaian yang lebih interaktif, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena menyediakan prosedur pengembangan yang sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk yang dikembangkan. Penelitian dilaksanakan di SMP Swasta Kristen Tomosa 1 dengan subjek penelitian meliputi guru Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VIII.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, serta penyebaran angket kepada peserta didik. Analisis difokuskan pada karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran materi *Mengulas Karya Fiksi*, bentuk penilaian yang selama ini digunakan, serta kendala guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa penilaian masih didominasi soal tertulis konvensional sehingga diperlukan instrumen penilaian berbasis digital yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Tahap *design* dilakukan dengan menyusun spesifikasi produk, kisi-kisi instrumen berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator materi *Mengulas Karya Fiksi*, menyusun butir soal, menentukan bentuk evaluasi yang akan digunakan pada platform Wordwall, serta merancang tampilan, navigasi, dan alur penggunaan instrumen agar mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik. Pada tahap *development*, rancangan instrumen direalisasikan menjadi produk evaluasi berbasis Wordwall. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan lembar validasi. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi hingga diperoleh instrumen yang memenuhi aspek isi, kebahasaan, tampilan, dan kelayakan penggunaan.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada lima peserta didik kelas VIII SMP Swasta Kristen Tomosa 1 dengan pendampingan peneliti dan guru mata pelajaran. Pada tahap ini diamati keterlaksanaan penggunaan instrumen, kemudahan akses, respons peserta didik, serta kendala yang muncul selama pelaksanaan evaluasi menggunakan Wordwall. Setelah uji coba, peserta didik mengisi angket respons untuk menilai kepraktisan produk. Tahap *evaluation* dilaksanakan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan melalui revisi berdasarkan hasil validasi dan uji coba, serta secara sumatif untuk menilai kualitas akhir produk. Evaluasi bertujuan mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas instrumen penilaian berbasis Wordwall sehingga layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket kebutuhan, lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli materi, media, dan bahasa, serta angket respons peserta didik. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan produk, sedangkan data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta saran validator dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagai dasar penyempurnaan produk (Miles et al., 2014). Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \right) \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Instrumen

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

Sumber: Akbar (2013)

HASIL

Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Swasta Kristen Tomosa 1. Analisis difokuskan pada karakteristik peserta didik, pelaksanaan evaluasi pembelajaran, serta kesesuaian materi yang akan dikembangkan.

Analisis Peserta Didik

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran memanfaatkan media berbasis digital dibandingkan saat mengerjakan soal evaluasi dalam bentuk cetak. Namun, pada saat pelaksanaan evaluasi, sebagian peserta didik terlihat kurang fokus, mengerjakan soal secara terburu-buru, dan menunjukkan motivasi yang rendah hingga seluruh soal selesai. Hasil wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan memberikan umpan balik secara langsung. Temuan tersebut menunjukkan perlunya instrumen penilaian digital yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses evaluasi.

Analisis Pelaksanaan Penilaian

Hasil observasi menunjukkan bahwa penilaian pembelajaran masih didominasi oleh soal tertulis yang dikerjakan menggunakan lembar kerja. Guru menyampaikan bahwa bentuk evaluasi tersebut mudah dilaksanakan, tetapi kurang mampu menarik minat peserta didik dan memerlukan waktu yang relatif lama untuk proses pemeriksaan hasil belajar. Selain itu, peserta didik tidak memperoleh umpan balik secara langsung setelah menyelesaikan soal. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media penilaian yang dapat menyajikan evaluasi secara lebih interaktif, memberikan hasil secara otomatis, serta mempermudah guru dalam mengelola proses penilaian. Platform Wordwall dipilih karena menyediakan berbagai bentuk kuis

interaktif yang mudah digunakan serta mampu menampilkan skor secara langsung setelah peserta didik menyelesaikan evaluasi.

Analisis materi

Materi yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum Merdeka, yaitu materi Mengulas Karya Fiksi untuk peserta didik kelas VIII. Berdasarkan hasil analisis capaian pembelajaran dan wawancara dengan guru, materi ini menuntut peserta didik mampu mengidentifikasi isi, struktur, dan unsur kebahasaan teks ulasan serta menyusun penilaian terhadap sebuah karya fiksi secara kritis. Guru menyatakan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan membedakan struktur dan unsur kebahasaan teks ulasan ketika evaluasi dilakukan menggunakan soal konvensional. Oleh karena itu, diperlukan instrumen penilaian yang mampu menyajikan soal secara variatif, menarik, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi melalui evaluasi yang lebih interaktif.

Perancangan (*Design*)

Sebelum produk media pembelajaran diuji coba, dosen pembimbing terlebih dahulu melakukan peninjauan untuk memberikan evaluasi, saran, atau koreksi terhadap hasil rancangan yang telah dibuat. Langkah ini dilakukan guna memastikan kesesuaian produk dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Tujuannya adalah untuk menilai apakah desain bahan ajar sudah mencerminkan tujuan pembelajaran yang diharapkan, serta mendeteksi kekurangan atau aspek-aspek yang perlu diperbaiki agar lebih menarik dan efektif digunakan oleh peserta didik. Setelah menerima masukan dari dosen pembimbing, peneliti melakukan penyempurnaan produk guna meningkatkan kelayakannya. Perbaikan ini mencakup konten materi, tampilan visual, penggunaan bahasa, dan penyesuaian terhadap kebutuhan serta karakteristik siswa. Setelah tahap perbaikan selesai, bahan ajar hasil revisi akan diuji coba untuk mengetahui tingkat efektivitasnya dalam praktik pembelajaran. Oleh karena itu, tahapan revisi yang didasarkan pada masukan dari pembimbing menjadi sangat krusial dalam menjamin kualitas akhir dari produk pembelajaran yang akan digunakan oleh siswa.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap *development*, instrumen penilaian pembelajaran berbasis Wordwall dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan rancangan produk yang telah disusun pada tahap *design*. Produk yang dihasilkan berupa instrumen penilaian interaktif pada materi Mengulas Karya Fiksi untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sebelum diimplementasikan,

produk terlebih dahulu melalui proses validasi untuk menilai kelayakan isi dan kebahasaan. Validasi dilakukan oleh dua orang validator yang terdiri atas seorang ahli materi dan seorang ahli bahasa. Proses validasi bertujuan memperoleh masukan mengenai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan penyusunan indikator dan butir soal, kejelasan bahasa, serta kelayakan instrumen sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil penilaian dan saran dari kedua validator menjadi dasar dalam melakukan revisi sehingga diperoleh produk yang layak untuk diujicobakan.

Validasi Ahli Materi



Gambar 2. Sebelum diperbaiki oleh validator ahli materi



Gambar 3. Setelah diperbaiki oleh validator ahli materi

Adapun kritik yang diberikan oleh validator untuk dilakukan perbaikan sebagai berikut: Pada proses revisi tahap pertama, ahli materi memberikan sejumlah catatan perbaikan yang perlu dilakukan, yaitu: (1) memperdalam isi materi yang disajikan dalam media, (2) menambahkan kunci jawaban dari contoh teks agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi terhadap instrumen penilaian pembelajaran berbasis *wordwall*, pada revisi pertama diperoleh persentase kelayakan sebesar 71%. Penilaian ini mencakup empat aspek, yakni: relevansi sebesar 58%, keakuratan materi 70%, kelengkapan

penyajian 72%, serta kesesuaian dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa sebesar 56%. Sementara itu, pada revisi kedua, hasil penilaian menunjukkan peningkatan dengan persentase total sebesar 90%. Rinciannya meliputi aspek relevansi sebesar 88%, keakuratan materi 85%, kelengkapan penyajian 88%, dan kesesuaian dengan prinsip pembelajaran berpusat pada siswa sebesar 84%. Berdasarkan kedua tahap validasi tersebut, instrumen penilaian berbasis *wordwall* dinyatakan "layak untuk diuji coba".

Validasi Bahasa



Gambar 4. Sebelum Perbaikan Oleh Validator Ahli Bahasa



Gambar 5. Sesudah Perbaikan Oleh Validator Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa terhadap instrumen penilaian pembelajaran berbasis Wordwall, pada tahap validasi pertama diperoleh persentase kelayakan sebesar 51%, yang menunjukkan bahwa instrumen masih memerlukan perbaikan sebelum digunakan. Penilaian tersebut didasarkan pada dua aspek, yaitu kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia sebesar 60% dan aspek keterbacaan serta komunikatif sebesar 55%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa masih terdapat penggunaan kalimat, pilihan kata, maupun penyajian petunjuk yang belum cukup jelas sehingga berpotensi menimbulkan perbedaan pemahaman peserta didik saat mengerjakan instrumen.

Setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator, hasil validasi tahap kedua meningkat menjadi 85% pada kedua aspek penilaian. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan terhadap penggunaan bahasa, struktur kalimat, ketepatan istilah, dan kejelasan petunjuk telah membuat instrumen lebih mudah dipahami serta lebih komunikatif bagi peserta didik. Dengan demikian, instrumen penilaian berbasis Wordwall telah memenuhi aspek kebahasaan dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Implementasi (*Implementation*)

Setelah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli bahasa, instrumen penilaian pembelajaran berbasis Wordwall diimplementasikan melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan lima peserta didik kelas VIII SMP Swasta Kristen Tomosa 1. Uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan instrumen serta respons peserta didik terhadap media evaluasi yang dikembangkan.

Tabel 2. Skor perolehan respon peserta didik pada uji kelompok kecil

No.	Nama	Skor Respon	Presentase Respon	Kriteria
1	Abdian Gulo	36	90%	Sangat Valid
2	Alfred Junifer Ndraha	36	90%	Sangat Valid
3	Charlin Putra K.Laoli	34	85%	Sangat Valid
4	Mika Putri Sari Ndraha	34	90%	Sangat Valid
5	Fitri Yani Bate'e	34	82.5%	Sangat Valid
	Rata-rata	173	89%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh rata-rata persentase respons peserta didik sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Seluruh peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi. Peserta didik menyatakan bahwa instrumen mudah diakses, petunjuk pengerjaan mudah dipahami, tampilan menarik, serta proses pengerjaan lebih menyenangkan dibandingkan evaluasi menggunakan soal cetak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi sehingga mudah digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan melalui revisi produk berdasarkan masukan dari validator ahli materi dan ahli bahasa sehingga diperoleh instrumen yang sesuai dengan aspek isi, kebahasaan, dan tampilan. Selanjutnya, evaluasi sumatif dilakukan berdasarkan hasil implementasi untuk mengetahui kepraktisan dan

efektivitas produk. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa instrumen penilaian berbasis Wordwall memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 89% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons peserta didik. Selain itu, hasil tes menunjukkan seluruh peserta didik (100%) mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan dengan rata-rata nilai 95. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa instrumen yang dikembangkan tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu mendukung peserta didik dalam memahami materi Mengulas Karya Fiksi. Dengan demikian, berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas, instrumen penilaian berbasis Wordwall dinyatakan layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

DISKUSI

Pengembangan instrumen penilaian berbasis Wordwall menunjukkan bahwa platform digital dapat menjadi alternatif evaluasi yang lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Keberhasilan instrumen yang dikembangkan tidak hanya ditentukan oleh aspek teknologi, tetapi juga oleh kesesuaian antara karakteristik media dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengulas karya fiksi. Wordwall memungkinkan guru menyajikan evaluasi dalam bentuk kuis interaktif, permainan edukatif, dan umpan balik langsung sehingga proses penilaian tidak hanya berfungsi mengukur hasil belajar, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan prinsip asesmen formatif yang menekankan pentingnya umpan balik segera untuk membantu peserta didik memperbaiki pemahamannya selama proses pembelajaran (Black & Wiliam, 2021). Selain itu, penggunaan media evaluasi berbasis permainan (game-based assessment) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan belajar karena peserta didik memperoleh pengalaman evaluasi yang lebih aktif, menarik, dan menantang dibandingkan penilaian konvensional (Zainuddin et al., 2022).

Validitas yang tinggi pada aspek materi dan bahasa menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan isi, konstruksi, dan kebahasaan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa setiap butir soal telah sesuai dengan capaian pembelajaran, indikator kompetensi, serta menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam pengembangan instrumen pembelajaran digital, validitas menjadi aspek penting karena menentukan ketepatan instrumen dalam mengukur kompetensi yang diharapkan (Retnawati, 2021). Di sisi lain, tingginya respons positif peserta didik menunjukkan bahwa Wordwall memiliki tingkat kepraktisan yang baik. Kemudahan mengakses soal, tampilan yang menarik, serta penyajian evaluasi yang interaktif berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi peserta didik untuk menyelesaikan

seluruh aktivitas penilaian. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik karena menyediakan aktivitas evaluasi yang lebih menarik dibandingkan tes berbasis kertas.

Kepraktisan instrumen juga diikuti oleh efektivitasnya dalam mendukung pencapaian hasil belajar. Seluruh peserta didik pada uji coba terbatas mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai yang tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa instrumen tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami materi mengulas karya fiksi melalui proses evaluasi yang bersifat interaktif. Secara teoretis, hasil ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pemahaman melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar. Ketika evaluasi dikemas dalam bentuk aktivitas yang menantang dan memberikan umpan balik secara langsung, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahamannya terhadap materi (Schunk, 2020). Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Pratama dan Kurniawan (2024) serta Rahman et al. (2022) yang melaporkan bahwa pemanfaatan platform Wordwall berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar karena mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya mengkaji penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran atau mengukur peningkatan motivasi belajar, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan instrumen penilaian yang telah melalui tahapan validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji efektivitas menggunakan model ADDIE. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan media digital, tetapi juga menyediakan instrumen evaluasi yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengulas karya fiksi. Implikasi praktis dari temuan ini adalah guru dapat memanfaatkan Wordwall sebagai alternatif penilaian digital yang mampu meningkatkan kualitas asesmen sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, hasil penelitian membuka peluang bagi pengembangan instrumen penilaian berbasis Wordwall pada materi, jenjang pendidikan, maupun mata pelajaran lain sehingga implementasi asesmen digital di sekolah dapat berlangsung secara lebih luas dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pengumpulan, pengolahan, dan analisis data dalam penelitian ini yang berfokus pada pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis wordwall untuk materi mengulas karya fiksi di kelas VIII SMP Swasta Kristen Tomosa 1, peneliti menyimpulkan beberapa hal berikut:

- Model pengembangan ADDIE terbukti menjadi pendekatan yang sesuai dalam proses pembuatan instrumen penilaian pembelajaran berbasis wordwall. Model ini mampu menghasilkan instrumen penilaian yang memenuhi kriteria validitas, dan reabilitas untuk diterapkan di lingkungan sekolah.
- Tingkat validitas instrumen penilaian yang dikembangkan telah dinilai oleh dua validator ahli. Penilaian dari ahli materi mencapai 68% dan dikategorikan "Layak". Berdasarkan hasil ini, instrumen penilaian yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam tahap uji coba.
- instrumen penilaian ini juga memperoleh respons yang sangat baik dari siswa. Dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada kelompok kecil, diperoleh tingkat kepraktisan sebesar 89% dengan predikat "Sangat Praktis". Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penilaian mudah digunakan dan membantu dalam proses pembelajaran.
- Dari segi efektivitas, hasil tes belajar siswa menunjukkan keberhasilan yang optimal. Seluruh peserta uji coba (100%) mencapai nilai yang memenuhi standar ketuntasan minimal, dengan rata-rata nilai sebesar 95. Oleh karena itu, alat evaluasi pembelajaran ini dinilai efektif dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi mengulas karya fiksi.

SARAN

Berdasarkan hasil temuan, pembahasan, serta kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

- Pengembangan instrumen penilaian sebaiknya terus dilanjutkan dan diperluas penerapannya, tidak hanya terbatas pada satu mata pelajaran, tetapi juga mencakup berbagai bidang studi, tingkat kelas, dan jenjang pendidikan lainnya.
- instrumen penilaian dapat dimanfaatkan sebagai instrumen bantu pembelajaran untuk meningkatkan mutu proses evaluasi di dalam kelas.
- Diperlukan pelatihan yang menyeluruh bagi para pendidik agar mereka memiliki pemahaman yang memadai dalam menggunakan serta mengintegrasikan instrumen penilaian ke dalam proses pembelajaran secara efektif.

REFERENSI

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif Wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami materi pendidikan agama Islam bagi siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Amril, A., Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Wordwall pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Black, P., & Wiliam, D. (2021). Classroom assessment and pedagogy. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 28(6), 551–575.
- Gunawan, S., Susandi, S., & Susilawati, L. (2024). Pengembangan media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan aplikasi daring Wordwall pada siswa kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 67–73.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nitko, A. J., & Brookhart, S. M. (2014). *Educational assessment of students* (7th ed.). Pearson.
- Pratama, R. A., & Kurniawan, D. A. (2024). The implementation of Wordwall as a digital assessment tool to improve students' learning motivation. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 45–56.
- Rahman, A., Nurhayati, S., & Hidayat, T. (2022). Digital game-based assessment using Wordwall to enhance student engagement in learning. *Journal of Education and Learning*, 16(4), 620–629.
- Redecker, C., & Johannessen, Ø. (2013). Changing assessment: Towards a new assessment paradigm using ICT. *European Journal of Education*, 48(1), 79–96.
- Retnawati, H. (2021). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian*. Parama Publishing.
- Sari, D. P., Fitriani, Y., & Nugroho, A. (2023). Pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1835–1847.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2022). The role of gamified learning in enhancing student engagement and learning outcomes: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 27(1), 1–28.