

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI WORDWALL GAME
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
SEJARAH DI SMAN 1 AMPEK ANGKEK**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Strata Satu (S1) di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



Oleh:

Bunga Indah Parawangsa

2019/19046155

DEPARTEMEN PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

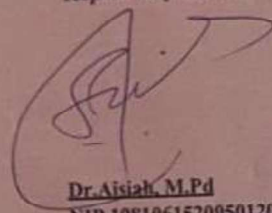
PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI WORDWALL GAME INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 1 AMPEK
ANGKEK

Nama : Bunga Indah Parawangsa
BP/NIM : 2019/19046155
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, April 2024

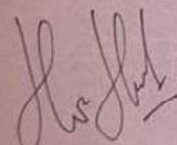
Disetujui Oleh:

Kepala Departemen



Dr. Aisiah, M.Pd
NIP.198106152005012002

Pembimbing



Hera Hastuti, M.Pd
NIP.198509162015142001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Ujian Skripsi Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari Senin, 26
Februari 2024

PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI WORDWALL GAME INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 1 AMPEK ANGKEK

Nama : Bunga Indah Parawangsa
BP/NIM : 2019/19046155
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, April 2024

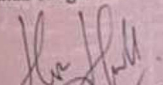
Tim Penguji

Ketua : Hera Hastuti, M.Pd

Anggota : 1. Dr. Aisiah, M.Pd

2. Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bunga Indah Parawangsa

BP/NIM : 2019/19046155

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Departemen : Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Instrumen Evaluasi Wordwall Game Interaktif Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Di SMAN 1 Ampek Angkek"** adalah hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti cara penulisan ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, April 2024

Diketahui Oleh:

Kepala Departemen Sejarah

Dr. Aistah, M.Pd
NIP.198106152005012002

Saya Menyatakan

Bunga Indah Parawangsa
NIM.19046155

ABSTRAK

Bunga Indah Parawangsa. 2019/19046155. Pengembangan *Instrumen Evaluasi Wordwall Game Interaktif* sebagai media evaluasi pembelajaran sejarah di SMAN 1 Ampek Angkek. **Skripsi.** Departemen Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2024

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan media evaluasi pembelajaran berupa wordwall game interaktif pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Ampek Angkek yang dapat digunakan untuk membantu pengajar dalam proses evaluasi pembelajaran. Media evaluasi pembelajaran yang dibuat ini mengkombinasikan audio dan visual kedalam media berupa game kuis.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan pengembangan yaitu, 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*). Instrumen penelitian disusun meliputi lembar angket yang terdiri dari lembar validitas ahli soal, lembar validitas ahli media, dan lembar praktikalitas untuk guru dan siswa. Subjek penelitian ini adalah guru dan 32 orang siswa kelas fase E.1 di SMAN 1 Ampek Angkek. Analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif.

Hasil penelitian yaitu: 1) Produk yang dihasilkan ditujukan pada siswa yang awalnya jenuh dan bosan pada saat evaluasi pembelajaran menjadi semangat dan menyenangkan, sedangkan pada guru yang semula memerlukan tenaga dan waktu ekstra menjadi lebih praktis menilai hasil belajar siswa karena sudah terekam otomatis pada wordwall. 2) Hasil validasi dari ahli soal adalah 4,46 dan validasi dari ahli media adalah 4,43 sehingga evaluasi wordwall sangat layak untuk diuji cobakan kepada siswa. 3) Hasil sebaran angket respon siswa 4,42 dengan kategori sangat praktis dan perolehan angket respon guru mendapatkan skor 4,53 dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis wordwall ini layak diterapkan.

Kata Kunci: *Wordwall Game Interaktif, Research and Development, Media Evaluasi*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Instrumen Evaluasi Wordwall Game Interaktif Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Di SMAN 1 Ampek Angkek”**. Shalawat beserta salam senantiasa tercurah kepada Baginda Rasulullah Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari alam kebodohan menuju alam pendidikan seperti saat ini.

Penulisan Skripsi ini dilakukan dengan tujuan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Selama Penulisan skripsi ini tentu saja tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang senantiasa mendukung penulis baik secara langsung maupun tidak langsung, maka dari itu dengan segala ketulusan hati penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing skripsi Penulis yang telah berjasa dalam membimbing dan juga memberi arahan kepada penulis dari awal dalam membuat topik penelitian, sampai pada tahap akhir sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ibu Dr.Aisiah,M.Pd selaku dosen penguji I, Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritik, Saran, dan Arahan kepada penulis untuk kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Dr.Ofianto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik (Dosen PA) yang telah berjasa memberikan bimbingan kepada saya mulai dari saya masuk kuliah sampai bisa menyelesaikan Skripsi ini.
4. Ibu Dr. Aisiah, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

5. Bapak Dr.Ofianto, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator ahli evaluasi dan Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator ahli media.
6. Bapak/Ibu Dosen Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan yang bermanfaat kepada Penulis dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
7. Teristimewa Penulis hadiahkan kepada Alm ayahanda Yon Hal, banyak hal menyakitkan yang saya lalui tanpa sosok ayah, terpukul oleh kenyataan yang terkadang tidak sejalan. Rasa iri dan rindu yang sering kali membuat saya dihadapkan pada kenyataan yang sulit. Namun, semua itu semua tidak mengurangi rasa bangga dan terimakasih atas kehidupan yang ayah berikan. Maka, tulisan ini penulis persembahkan untuk ayahanda tercinta di surga.
8. Teristimewa juga penulis hadiahkan kepada ibunda Reni Fitri, terimakasih yang sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati ibu dalam menghadapi penulis yang keras kepala. Terimakasih sudah menjadi tempatku untuk pulang.
9. Selanjutnya, terimakasih yang tak terhingga penulis hadiahkan untuk adik saya Aditya Agusfio, terimakasih atas dukungan dan semangat yang tiada hentinya, yang selalu menjadi alasan penulis untuk lebih keras lagi berjuang karna dialah termasuk orang yang menjadikan penulis untuk menjadi kuat dan lebih semangat. Raihlah cita-cita yang diinginkan semoga kelak kita sama-sama sukses dan membagikan orang tua.
10. Teristimewa kepada teman saya Rosi Aswita dan Sessy Masessa yang telah mau berjuang bersama dan menjadi penyemangat dikala susah.

11. Rekan-rekan seperjuangan Jurusan Sejarah 2019 yang saling memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwasanya skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak untuk kesempurnaan tulisan yang akan datang. Terakhir penulis ingin menyampaikan harapan semoga dengan adanya skripsi ini bisa menjadi manfaat tersendiri bagi para pembaca dan untuk kepentingan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang Aamiin.

Padang, 2024

Penulis

Bunga Indah Parawangsa

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan	9
F. Manfaat	10
G. Spesifikasi Produk.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori	13
1. Teori Evaluasi	13
2. Pembelajaran Sejarah.....	14
3. Media Evaluasi Pembelajaran.....	17
4. Wordwall.....	19
B. Studi Relevan	22
C. Kerangka Berfikir.....	24

BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Model Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Penyajian Data dan Uji Coba Produk.....	43
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	43
2. Hasil Desain (<i>Perancangan</i>).....	46
3. Hasil Development (<i>Pengembangan</i>)	57
4. Hasil Implementation (<i>Implementasi</i>).....	65
B. Analisis	70
1. Analisis Kebutuhan	70
2. Analisis Desain.....	71
3. Analisis Kelayakan.....	73
4. Analisis Praktikalitas.....	74
C. Keterbatasan Penelitian	76
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Nama Dosen Validator dan Bidang Keahlian.....	34
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Evaluasi	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Untuk Guru.....	38
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Siswa	39
Tabel 3.6 Skor dan Kategori	42
Tabel 4.1 Kisi-Kisi Soal.....	48
Tabel 4.2 Validasi Ahli Soal	58
Tabel 4.3 Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.4 Media Wordwal Sebelum dan Sesudah Revisi	63
Tabel 4.5 Uji Praktikalitas Guru Mata Pelajaran	65
Tabel 4.6 Uji Praktikalitas Oleh Siswa	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Platform Wordwall.....	20
Gambar 2.2 Bagan Desain Langkah Penelitian dan Pengembangan	26
Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan Wordwall Game Interaktif.....	30
Gambar 3.2 Contoh Game yang Tersedia Pada Wordwall	33
Gambar 3.3 Skor dan Kategori.....	42
Gambar 4.1 Tampilan Awal Wordwall.....	50
Gambar 4.2 Macan-Macam template wordwall.....	51
Gambar 4.3 Tampilan Penambahan soal berupa Audio	53
Gambar 4.4 Tampilan “Hasil Saya” pada Wordwall	55
Gambar 4.5 Tampilan Akhir Kuis Wordwall.....	57
Gambar 4.6 Diagram Olahan Data Hasil Validasi Dosen Ahli.....	74
Gambar 4.7 Diagram Olahan Data Praktikalitas Guru dan Siswa	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah adalah cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupan yang terjadi dimasa lampau (Sardiman,2003:9). Sejarah digambarkan sebagai masa lalu manusia yang disusun secara ilmiah dan lengkap yang meliputi fakta pada masa tersebut.

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan agar dapat digunakan untuk melatih kecerdasan membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik (Sapriya, 2012:209-210). Dalam kurikulum merdeka, capaian pembelajaran sejarah tidak lagi mengutamakan pada pemahaman konsep melainkan juga harus menekankan pada elemen keterampilan proses, salah satunya yaitu keterampilan berfikir sejarah.

Konsep berfikir sejarah juga dikemukakan oleh Wineburg (2006:17-18) yang mengatakan pembelajaran sejarah mengajarkan tentang kesinambungan dan perubahan, artinya beliau mengemukakan berfikir sejarah mengharuskan kita mempertemukan dua pandangan yang saling bertentangan; pertama, cara berfikir yang kita gunakan sekarang ini adalah warisan yang

tidak dapat disingkirkan, dan kedua jika kita tidak berusaha menyingkirkan warisan itu mau tidak mau kita harus menggunakan “presentisme” yaitu melihat masa lalu dengan kaca mata masa kini. Maka kita harus memahami bahwa ada kesinambungan masa lalu yang membentuk masa kini, dan adanya perubahan unsur-unsur, nilai, dan tatanan masyarakat sebagai bentuk dari reinterpretasi terhadap perubahan zaman. Penerapan pembelajaran sejarah hendaknya lebih mengedepankan nilai-nilai kehidupan, bukan hanya sekedar hafalan yang hanya menyuguhkan nama, tempat, angka tahun dan peristiwa semata. Walaupun unsur-unsur tersebut tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran sejarah, bukan berarti pembelajaran sejarah hanya fokus pada hal-hal tersebut saja, dimana nantinya akan membuat pembelajaran sejarah cenderung monoton dan tidak menarik.

Pada proses pembelajaran terjadi suatu kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar. Dimana dalam kegiatan tersebut melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap serta nilai-nilai positif (afektif). Perantara yang dimaksud adalah berupa media dan sumber-sumber belajar yang menunjang, tujuannya agar dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung baik, jika pembelajaran tersebut dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan sehingga dapat merubah seorang peserta didik dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa. Agar pembelajaran tersebut lebih

menarik hendaknya ditunjang dengan berbagai media dan metode pembelajaran.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Hamka, 2018 dalam Septy Nurfadillah 2021). Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran agar dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa, sehingga mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga proses pembelajaran tercipta dengan baik. Media tidak hanya digunakan untuk proses pembelajaran berupa penyampaian materi dan video saja, tetapi media juga dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran adalah sebuah proses untuk memperoleh data dan informasi dalam menentukan sejauh mana dan bagaimana pembelajaran yang telah dijalankan, sehingga dapat membuat penilaian dan perbaikan yang diperlukan. Menurut Arikunto (2016), evaluasi pembelajaran adalah sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan dapat tercapai. Keberhasilan pembelajaran tidak saja ditentukan oleh proses dari awal tetapi juga dari evaluasi pembelajaran.

Jika seorang guru melaksanakan pengembangan media evaluasi pembelajaran dengan tepat, maka prosedur evaluasi dapat berjalan dengan baik dan berhasil. Sanjaya (2009) menegaskan ketika guru melaksanakan pendidikan dan evaluasi pembelajaran, guru harus berperan sebagai ujung tombak, supaya tujuan pendidikan dapat tercapai. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran guru dalam merancang media evaluasi pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada bulan Agustus sampai bulan September 2023 di SMAN 1 Ampek Angkek menunjukkan bahwa guru dan siswa mengalami tantangan dalam proses evaluasi pembelajaran. Proses evaluasi pembelajaran sejarah disekolah tersebut masih belum maksimal, hal ini dikarenakan guru masih menggunakan pola konvensional yakni tes tulis dengan melakukan evaluasi pada selembar kertas dengan waktu tertentu. Guru kurang memanfaatkan media alternatif lainnya dalam melakukan evaluasi pembelajaran, sehingga peserta didik sering merasa bosan, kehilangan minat, dan kurang termotivasi saat menghadapi tugas evaluasi. Peserta didik menganggap ujian atau proses evaluasi adalah suatu hal yang menakutkan karena merasa materi yang dievaluasikan terlalu sulit, sehingga peserta didik cenderung mengerjakan soal secara gegabah dan kurang serius, hal demikianlah yang memicu timbulnya stres pada siswa, sehingga akan berdampak pada hasil evaluasi yang tidak menyatakan kondisi siswa yang sesungguhnya karena pengerjaan evaluasi yang tidak optimal.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa di kelas fase E SMAN 1 Ampek Angkek pada mata pelajaran sejarah terkait dengan hasil penemuan observasi, diketahui bahwa dalam evaluasi pembelajaran guru masih menggunakan alat evaluasi yang sederhana yang belum bervariasi. Siswa merasa evaluasi pembelajaran terkesan monoton dan membosankan, menggunakan lembar soal dengan bentuk pilihan ganda ataupun esai tanpa memperhatikan unsur warna dan gambar untuk menarik perhatian peserta didik pada proses pada evaluasi. Wawancara yang dilakukan kepada beberapa orang siswa dikelas E.1 yaitu mereka mengemukakan bahwa proses evaluasi pembelajaran saat ini cenderung monoton dan memicu tingkat stres yang tinggi. Kekhawatiran ini muncul karena evaluasi seringkali dilakukan melalui penyelesaian soal pilihan ganda dalam jumlah yang signifikan, sering mencapai 40-50 soal dan terkadang dipecah dengan beberapa soal esai. Meskipun soal pilihan ganda memberikan jawaban langsung, hasil evaluasi masih menunjukkan banyak siswa yang meraih nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Disamping itu, permasalahan lain yang dikemukakan oleh guru berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan ibu YN salah satu guru mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Ampek Angkek didapatkan informasi bahwa guru masih menggunakan media evaluasi konvensional pada proses evaluasi pembelajaran karena adanya kesulitan yang dihadapi guru yaitu kurangnya pemahaman guru mengenai perkembangan teknologi yang dapat digunakan.

Sehingga guru mata pelajaran hanya melakukan evaluasi dalam bentuk tes tulis dengan memberikan soal berupa pilihan ganda, tujuannya agar semua materi yang telah dipelajari dapat dievaluasikan kepada siswa seluruhnya. Namun, penggunaan metode seperti itu dalam proses evaluasi pembelajaran dapat menyebabkan kebosanan pada siswa dan menyebabkan mereka menyelesaikan evaluasi pembelajaran dengan kurang serius. Selain itu, hal ini juga dapat membuat guru menghabiskan waktu lebih lama dalam mengoreksi evaluasi karena perlu memeriksa setiap lembar jawaban untuk menilai hasil pembelajaran siswa.

Melihat berbagai permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah inovasi dalam evaluasi pembelajaran sejarah di SMAN 1 Ampek Angkek agar tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi dalam penggunaan media evaluasi pembelajaran sejarah yang dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga proses evaluasi dapat dilakukan dengan menyenangkan tanpa adanya tekanan dari diri peserta didik itu sendiri. Sehingga peneliti ingin memberikan alternatif media evaluasi pembelajaran berupa game interaktif sebagai media evaluasi pembelajaran, yaitu dengan menggunakan kuis sejarah dengan *platform wordwall* yang diharapkan mampu untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas dan membuat semua siswa dikelas dapat terlibat aktif dalam proses evaluasi pembelajaran dikelas.

Wordwall game interaktif adalah media berupa aplikasi berbasis website yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa kuis.

Selain dijadikan sebagai media pada saat pembelajaran, wordwall juga dapat dijadikan sebagai media evaluasi yang lebih praktis untuk guru. Sari dan Yarza (2021) menjelaskan bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Media *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media evaluasi dalam pembelajaran sejarah, hal ini didasarkan pada keadaan saat ini peserta didik tidak dapat dipisahkan dari gadget, sehingga kebanyakan dari mereka sudah dekat dengan game. Penggunaan game dan pembelajaran tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berperan penting untuk menilai kemampuan siswa dan sebagai alat evaluasi yang efektif. Melalui media game dalam pembelajaran memberikan kesempatan pada proses evaluasi menjadi menyenangkan, guru dapat mengamati sejauh mana peserta didik mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Hal ini tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, tetapi juga memberikan ruang bagi pengembangan keterampilan seperti pemecahan masalah, kerjasama tim, dan pengemabilan keputusan yang dapat diukur dengan lebih dinamis melalui pengalaman bermain sehingga muncullah proses evaluasi pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan menurut Mulyana yang dikutip dari Rusman (2010:326) pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu

hubungan yang kuat antara guru dan peserta didik, tanpa adanya perasaan terpaksa atau tertekan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan baik antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Proses evaluasi pembelajaran yang menjadi beban bagi siswa.
2. Belum adanya penerapan evaluasi pembelajaran berupa media interaktif yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Ampek Angkek.
3. Proses evaluasi pada pembelajaran sejarah kurang menarik dan bersifat monoton.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, agar penelitian ini terfokus maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu seputar permasalahan evaluasi dalam pembelajaran yang tidak menarik bagi siswa serta berfokus pada pengembangan instrumen media *wordwall* game interaktif sebagai media evaluasi pada pembelajaran sejarah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas E.1 dan guru di SMAN 1 Ampek Angkek tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 32 siswa dan 1 orang guru, selain itu dua orang validator diantaranya validator media dan validator soal. Materi yang digunakan pada pengembangan media *wordwall* game interaktif sebagai media evaluasi pada

pembelajaran sejarah ini adalah materi “Langkah-langkah Penelitian Sejarah/ Sumber-Sumber Sejarah” karena materi ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada siswa. Oleh karena itu, mempelajari langkah-langkah penelitian sejarah menjadi penting.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah yang ditentukan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan instrumen evaluasi wordwall game interaktif sebagai media evaluasi pada pembelajaran sejarah?
2. Apakah instrumen evaluasi wordwall game I nteraktif layak digunakan sebagai media evaluasi pada pembelajaran sejarah?
3. Apakah instrumen evaluasi wordwall game praktis digunakan sebagai media evaluasi pada pembelajaran sejarah?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan instrumen evaluasi wordwall game interaktif sebagai media evaluasi pada pembelajaran sejarah.
2. Untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan instrumen evaluasi wordwall game interaktif sebagai media evaluasi pada pembelajaran sejarah.

3. Untuk mengetahui seberapa praktis penggunaan instrumen evaluasi wordwall game interaktif sebagai media evaluasi pada pembelajaran sejarah.

F. Manfaat

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau acuan bagi mahasiswa pendidikan sejarah dalam penelitian dan pengembangan sumber belajar sejarah selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa sehingga lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih mengembangkan cara belajar siswa secara optimal.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan media wordwall ini diharapkan mampu memberikan inovasi bagi guru dalam melakukan pembelajaran agar lebih efektif.

c. Bagi Peneliti

Memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan teori yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah serta memberikan kontribusi pemikiran peneliti dalam memperluas cara berfikir ilmiah untuk menerapkan media wordwall sebagai pembelajaran dalam sejarah.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa instrumen evaluasi berbantuan wordwall yang diakses melalui website resmi wordwall yang dapat diakses melalui <https://wordwall.net/>
2. Produk yang dihasilkan hanya akan memuat kuis dengan visualisasi dan audio game interaktif yang menarik.
3. Media evaluasi pembelajaran berupa tes pada ranah kognitif.
4. Media evaluasi pembelajaran interaktif wordwall yang dikembangkan dapat diakses melalui semua jenis perangkat yang sudah terkoneksi dengan internet.
5. Media yang digunakan pada wordwall untuk evaluasi pembelajaran berupa Quiz dengan 15 butir soal, Maze Chase (*Labirin*) dengan 10 butir soal, dan Match Up (*Mencocokkan Kata*) dengan 8 soal.

6. Jenis soal yang digunakan pada media wordwall adalah pilihan ganda yang diterapkan pada Quiz dan Maze Chase (*Labirin*), dan menyesuaikan antara soal dengan jawaban yang telah tersedia pada Match Up (*Mencocokkan Kata*).
7. Aplikasi wordwall memiliki fitur *scan kode barcode* dan dapat dibagikan ke sejumlah *platform* salah satunya google classrom, whatsapp, dll.
 - Quiz dapat diakses melalui : <https://wordwall.net/play/59742/084/9482>
 - Maze Chase dapat diakses melalui link:
<https://wordwall.net/play/58730/896/4215>
 - Match Up dapat diakses melalui:
<https://wordwall.net/play/62938/419/425>