

Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Gameshow Quiz Wordwall pada Materi Segitiga

Achmad Maulana Chamdani¹, Andika Setyo Budi Lestari²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Wiranegara

e-mail: chamdani503@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan berupa media evaluasi pembelajaran gameshow quiz wordwall pada materi segitiga, menghitung validitas gameshow quiz dan keefektifannya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan melalui tahap 4-D yaitu tahap define, design, development and disseminate. Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Gondangwetan dengan 32 siswa kelas VII sebagai subjeknya. Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan hasil yang diperoleh adalah media evaluasi pembelajaran gameshow quiz wordwall yang telah memenuhi syarat dan dipandang layak digunakan dalam alat evaluasi pembelajaran dengan kriteria sangat layak dan persentase 85% untuk penilaian materi dan kriteria sangat layak dengan persentase 92% untuk penilaian media dan persentase 84% untuk angket respon siswa. Hasil penelitian berdasarkan uraian diatas dapat dinyatakan bahwa media evaluasi pembelajaran gameshow quiz wordwall pada materi segitiga sangat layak digunakan.

Kata kunci: *Penelitian Pengembangan, Media Evaluasi, Wordwall.*

Abstract

This study aims to compute the validity and effectiveness of the gameshow quiz and to describe the development process in the form of wordwall learning evaluation media on triangular content. Development research using the 4-D stages—define, design, develop, and disseminate—is the methodology employed. This study used 32 pupils in class VII from SMPN 2 Gondangwetan as its participants. This study employs a quantitative descriptive approach to analyze the data, and the results show that gameshow quiz wordwall learning evaluation media meet the requirements and are considered suitable for use in learning evaluation tools with very feasible criteria, with an 85% material assessment percentage and extremely practical standards, with a 92% media evaluation rate and an 84% student answer questionnaire proportion. According to the research findings and the preceding description, the gameshow quiz wordwall learning assessment media on triangle content is highly useful.

Keywords : *Development Research, Evaluation Media, Wordwall.*

PENDAHULUAN

Segala aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini. Sehingga, untuk menjadi seorang guru tentunya akan lebih sulit. Selain harus menjadi seorang profesional, mereka juga harus dapat mengimbangi dan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan. Pemerintah tengah saat ini mengimpementasikan kurikulum baru yang dinamakan "kurikulum merdeka belajar ". Kurikulum ini memiliki pendekatan pembelajaran intrakulikuler yang sangat beragam dan memungkinkan siswa mendalami konsep dan menguatkan kemampuan mereka. Sistem pembelajaran dan alat evaluasi juga mengalami perubahan.

Evaluasi hasil belajar adalah kemampuan dimensi pedagogis untuk mengukur seberapa sukses guru mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus mampu menentukan berbagai cara untuk mengevaluasi hasil belajar, termasuk metode mereka, pembuatan alat evaluasi, dan pengolahan data untuk tindak lanjut pembelajaran. Dalam evaluasi focus cakupannya tidak hanya mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi, tetapi juga kesuksesan guru dalam mengajar, yang memungkinkan akan timbul interaksi antara guru, siswa, dan orang tua. Karena kegagalan belajar bukan selalu bersumber dari siswa, tetapi bisa juga berasal dari peran guru sebagai pendidik.(Purnamasari et al., n.d.)

Evaluasi diperlukan oleh guru guna mengetahui pengetahuan siswa terkait materi yang diajarkan. Setelah evaluasi, pendidik memberikan asesmen dan perbaikan guna meningkatkan hasil belajar siswa. Guru tentunya membutuhkan sebuah alat atau instrumen evaluasi dalam mengevaluasi pembelajaran. Alat atau instrumen evaluasi diperlukan guna mengukur, mengumpulkan data tentang suatu variabel yang memenuhi standar akademik. Tes dan nontes adalah dua jenis alat atau instrumen evaluasi yang paling umum digunakan dalam pendidikan. Alat atau instrumen evaluasi dapat diakses secara offline maupun online. Pendidik sering menggunakan teknik tes untuk mengevaluasi pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa. Wordwall adalah media evaluasi yang dapat digunakan untuk guru sebagai pembaruan evaluasi pembelajaran.

Wordwall adalah platform online berbasis web yang memudahkan guru membuat alat evaluasi pembelajaran(Bin & Basarahil, 2022). Aplikasi web Wordwall cukup mudah digunakan oleh siswa. Guru dapat menggunakan media yang telah mereka buat secara online dan mencetaknya pada kertas. Selain itu, wordwall memiliki banyak fitur yang menarik, seperti, Find the match, Group sort, Random wheel, match up, Random cards, Missing word, Matching pairs, quiz gameshow, anagram, Open the box, Quiz, labelled diagram, Unjumble, dan banyak lagi.

Guru dapat menggunakan aplikasi Wordwall untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang kreatif. Misalnya, kuis online, yang merupakan tes lisan dan tulisan yang dikemas dalam waktu yang singkat(Imanulhaq & Prastowo, 2022). Kuis Wordwall dapat diakses secara online, jadi mereka disebut kuis online. Dalam pelajaran matematika, kuis online sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, memperkuat pemahaman mereka tentang matematika, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. agar kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan semangat siswa untuk belajar meningkat. Selain itu, pembelajaran matematika biasanya dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa.

Hasil penelitian awal di SMPN 2 Gondangwetan menunjukkan bahwa guru matematika menggunakan metode evaluasi konvensional, yaitu paper dengan soal multiple choice saat melakukan ujian. Akibatnya banyak siswa yang bosan, dan tidak tertarik selama proses evaluasi. Karena memerlukan banyak alat dan pendidik masih memerlukan waktu untuk menghitung nilai siswa secara manual, evaluasi pembelajaran dengan media konvensional ini dianggap tidak praktis. Selain itu, banyak siswa yang mencontek saat evaluasi pembelajaran dilakukan. Akibatnya, pendidik tidak dapat mengetahui skill siswa dan materi apa yang kurang dipahami siswa.

Penelitian terdahulu yang mengembangkan media evaluasi yaitu: Penelitian (Mapossa, 2018). "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan"(Fanny, 2020) .(Inayati et al., 2023),(Basarahil & Marurotullaily, 2022),(Wildan et al., 2023),(Dewanti & Sholihah, 2022). Namun belum ada yang mengembangkan media evaluasi gameshow quiz matematika pada materi segitiga

Berdasarkan penelitian terdahulu. Pembaharuan dalam penelitian ini terletak pada gameshow quiz matematika pada materi segitiga menggunakan aplikasi berbasis website bernama Wordwall. Sehingga, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat proses evaluasi pembelajaran matematika lebih menarik dan praktis.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan adalah wordwall sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan yakni model 4D menurut Thiagarajan et.al yang terdiri dari 4 tahap : definisi, desain, pengembangan, desiminasi. Media wordwall diujicobakan dikelas VII E SMPN 2 Gondangwetan.

Pembuatan wordwall sebagai media evaluasi diawali dengan observasi menggunakan tahapan observasi 4D oleh Thiagarajan Sammel dan Sammel. Latar belakang penggunaan tahapan observasi selaras dengan referensi di jurnal dan menurut peneliti model 4D bisa diterapkan dalam pembuatan media wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran. Kemudian langkah yang dilakukan yaitu : (1) define (proses pembentukan yang meliputi observasi awal dan akhir, observasi siswa, dan wawancara guru mata pelajaran matematika), (2) design (proses pembentukan yaitu proses mendesain alat evaluasi wordwall yang sinkron dengan materi segitiga, (3) develop (proses pembuatan yang meliputi pembuktian, perbaikan, dan pengujian bahan). Proses terakhir adalah sosialisasi (disebarluaskan) melalui link web online.

Melalui data dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif setelah menggunakan wordwall untuk media evaluasi hasil belajar siswa pada materi segitiga berbentuk hasil validasi ahli sesuai dengan kriteria penskoran. Setelah didapatkan persentasenya dilakukan penginterpretasian (Arikunto, 2021):

Tidak hanya dengan lembar validasi ahli tetapi juga lembar respon siswa diberikan diberikan kepada 32 siswa kelas VII SMPN 2 Gondangwetan yang kemudian Lembar-lembar ini kemudian dikumpulkan untuk menghasilkan angka yang akan digunakan sebagai tolak ukur untuk menjadikan wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran matematika..

Setelah didapatkan hasil angket respon siswa, dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus yang sama. Yang kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria kemenarikan (Arikunto 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

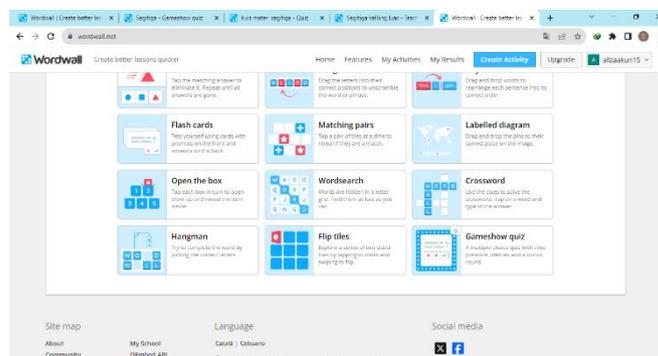
Penelitian ini menghasilkan sebuah product media evaluasi pembelajaran gameshow quiz dengan menggunakan *wordwall* yang valid,praktis dan efektif untuk digunakan. Media ini terdiri dari 8 soal multiple choice dengan total waktu keseluruhan 15 menit. Jumlah dan materi soal beserta waktu pengerjaannya sudah di pertimbangkan dan disesuaikan dengan luas serta pentingnya pokok bahasan.

Langkah Pendefinisian

Tahap pendefinisian dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: Mempelajari bagian awal, berkonsultasi dengan guru matematika di SMPN 2 Gondangwetan. Permasalahn yang ditemukan yaitu pada evaluasi pembelajaran matematika guru masih menggunakan media lama yaitu kertas, yang mana siswa masih banyak yang mencontek, dampaknya pengetahuan siswa tentang matematika masih kurang, disisi lain guru juga tidak memahami sampai mana siswa paham materi matematika. Selain itu guru juga kurang memahami bagaimana cara menggunakan media berbasis teknologi dikarenakan hampir semua guru matematika mereka minim pengetahuan tentang teknologi.

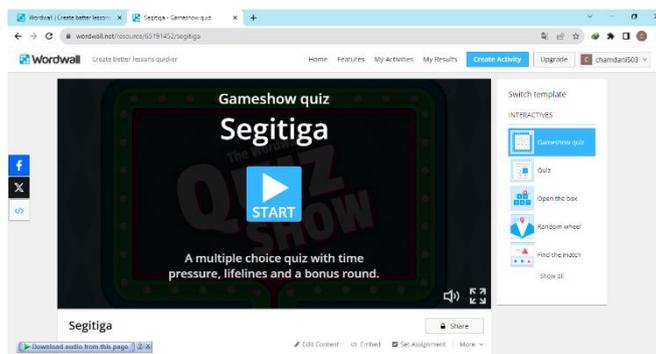
Langkah Pembuatan (Design)

Proses pembuatan dimulai dengan tahapan sebagai berikut :Kunjungi website wordwall yang dapat diakses pada link <https://wordwall.net> kemudian sign up dengan akun google sehingga akan muncul beranda wordwall . Perhatikan gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Tampilan Beranda Wordwall

Pilih template Gameshow Quiz dan mulai membuat soal sebanyak 8 buah, juga dilakukan import gambar soal beserta pengaturan untuk waktu pengerjaan, pengacakan di setiap soal siswa sehingga nantinya soal tersebut random, dan juga pemilihan tema (tampilan) Quiz, setelah selesai akan seperti gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Quiz Wordwall

Tahap Pengembangan (develop)

Dalam penelitian ini, desain gameshow quiz interaktif yang telah dibuat akan dilanjutkan dengan tahap *develop* yang terdiri dari dua langkah, yaitu validasi (Penilaian Ahli) Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran terdiri dari dua jenis validasi: (1) validasi bahan; dan (2) validasi media.

Validasi materi dilakukan oleh dua validator (dua guru matematika di SMPN 2 Gondangwetan). Untuk melakukan investigasi validator mengisi lembar verifikasi materi menggunakan skala likert . Tabel 1 menunjukkan hasil validasi kedua validator.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Aspek	Rata – rata setiap aspek	Informasi
Materi	80%	Layak
Bahasa	85%	Sangat Layak
Presentasi	85%	Sangat Layak
Latihan	88%	Sangat Layak

Secara keseluruhan, rata – rata keseluruhan validasi materi pada tabel diatas adalah 85% yang merupakan kategori sangat bermanfaat (sangat layak). Singkatnya media gameshow quiz wordwall sangat layak untuk diuji.

Validasi media dilakukan oleh dua validator (dua ahli media terkemuka). Untuk melakukan investigasi, validator mengisi lembar verifikasi materi menggunakan skala likert. Hasil validasi materi kedua validator disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Aspek	Rata – rata setiap aspek	Informasi
<i>Usability</i>	93%	Layak
<i>Finctionality</i>	88%	Sangat Layak
<i>Komunikasi Visual</i>	95%	Sangat Layak

Secara keseluruhan, rerata total validasi media adalah 92% dengan kategori sangat bagus (sangat layak), artinya media gameshow quiz wordwall sudah layak untuk diuji. Setelah validasi selanjutnya, pengujian analisis respon siswa, data dikumpulkan dari 32 subjek. Rata-rata persentase respons siswa 84%, dengan kategori yang sangat positif, menunjukkan bahwa siswa sangat senang evaluasi pembelajaran berbasis gameshow quiz wordwall.

Pembahasan dalam penelitian ini menyangkut kelayakan dan kualitas media yang telah dibuat berdasarkan kriteria media yang baik. Yang pertama yaitu validitas, validitas dukungan dievaluasi berdasarkan analisis data tiket dukungan dan klaim materi. Validitas dokumen dinyatakan sangat valid dengan rerata total 85% dan validitas dukungan dinyatakan sangat valid dengan rerata total 92%. Oleh karena itu, gameshow quiz ini sebagai media evaluasi dinyatakan valid dan layak untuk dicoba. Kedua, hasil analisis data *feedback* siswa dipublikasikan sangat positif dengan total rate 84%. Sehingga gameshow quiz sebagai media evaluasi dapat diterima dan dicintai oleh siswa. Saat ujicoba kepada siswa, mereka terlihat sangat antusias karena baru pengalaman pertama mereka dengan media evaluasi berbasis gameshow, selain itu mereka juga terlihat saling berkompetisi yang mana siswa yang sering mencontek juga kesulitan sehingga dia mengerjakan sendiri atau hasil pikirannya sendiri. Hal di atas dinyatakan valid atau layak digunakan, juga mendapatkan umpan balik yang sangat positif dari siswa.

Tahap Penyebaran (Dessiiminate)

Hasil produk berupa media evaluasi berbasis web dengan wordwall pada materi segitiga disebarluaskan secara online kepada peserta didik dengan membagikan link kepada mereka dan mereka tinggal mengisi nama atau identitas mereka tanpa harus mempunyai akun terlebih dahulu atau dengan menggunakan barcode. Yang mana dapat dijadikan media evaluasi interaktif bagi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwasanya media evaluasi pembelajaran matematika gameshow quiz wordwall pada materi segitiga termasuk kedalam kategori sangat layak digunakan. Selain medianya yang telah valid juga praktis dan efisien yang tentunya membuat siswa menjadi lebih senang dengan media evaluasi gameshow quiz matematika. Dibuktikan dari 8 soal yang diberikan banyak siswa yang mendapatkan nilai sangat memuaskan, mereka juga lebih tertarik dan ingin mencoba lagi sampai nilainya bagus. Sehingga media ini selain valid, praktis juga sangat dicintai oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Basarahil, M. B. M., & Marurotullaily. (2022). Evaluasi Pembelajaran Matematika Wordwall. *ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 54–64. <https://doi.org/10.35719/aritmatika.v3i1.96>
- Bin, M., & Basarahil, M. (2022). *Pada Pembelajaran Matematika Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Situbondo Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Situbondo*.

- Dewanti, S. C., & Sholihah, U. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(3), 65–75.
- Fanny. (2020). 11160183000046 Fanny Mestyana Putri Water Mark.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 33–41.
- Inayati, I., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, S. (2023). *Ilmi+Inayati*. 7, 72–82.
- Mapossa, J. B. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *New England Journal of Medicine*, 372(2), 2499–2508. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7556065><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC394507><http://dx.doi.org/10.1016/j.humphath.2017.05.005><https://doi.org/10.1007/s00401-018-1825-z><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27157931>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Sofiatun, S., Kurniawan, W., Afriliani, F., & Online, G. (n.d.). *Abdi laksana*. 3, 70–77.
- Sohilait, E. (2021). *Buku Ajar: Evaluasi Pembelajaran Matematika*. PT RajaGrafindo Persada, Depok.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634.