

ASCIPTA

Jurnal Ilmiah Multidisiplin

https://journal.ascpublisher.com/index.php/ascipta

Vol. 1 No. 1 Tahun 2026

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL PADA MATA PELAJARAN BAHSA INDONESIA KELAS X DI SMK NEGERI 4 OKU

Miranda Dwi Putri[1], Sulia Ningsih[2], Nora Agustina[3]

[1,2] *Teknologi Pendidikan, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Baturaja*

Email: mirandadwiputri16@gmail.com[1], sulianingsih@gmail.com[2] ,noraagustina@gmail.com[3]

Diterima: September 2026, Direview: September 2026, Diterbitkan: September 2026

Diterbitkan oleh: ASCIPTA (Jurnal Ilmiah Multidisiplin)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan instrumen penilaian menggunakan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 4 OKU. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *research and development*. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE yang dipadukan dengan model Warsita. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang diberikan kepada ahli dan peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi para ahli, diperoleh rata-rata nilai dari ahli media sebesar 84,7% (baik), ahli desain sebesar 84,7% (baik), dan ahli materi sebesar 91,9% (baik sekali). Hasil evaluasi orang per orang memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,4% (baik). Hasil evaluasi kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,1% (baik sekali). Selanjutnya, hasil uji lapangan memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,2% (baik sekali). Dengan demikian, instrumen penilaian menggunakan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 4 OKU dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penilaian dalam proses pembelajaran.

***Kata kunci**: Pengembangan, Instrumen Penilaian, Wordwall*

ABSTRACT

The aim of this research is to develop an assessment instrument using the Wordwall application for the Grade X Indonesian Language subject at SMK Negeri 4 OKU. The study employed the Research and Development (R&D) method. The development model used was the ADDIE model integrated with the Warsita model. Data collection was conducted through questionnaires administered to experts and students. Based on expert evaluations, the average scores were 84.7% (good) from the media expert, 84.7% (good) from the design expert, and 91.9% (excellent) from the subject matter expert. The one-to-one evaluation yielded an average score of 82.4% (good), while the small-group evaluation resulted in an average score of 90.1% (excellent). Furthermore, the field test yielded an average score of 88.2% (excellent). Consequently, the assessment instrument using the Wordwall application for the Grade X Indonesian Language subject at SMK Negeri 4 OKU is deemed suitable for use in the learning process.

***Keywords:** Development, Assessment Instruments, Wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Aunurrahman (2012:34) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya mengubah peserta didik menjadi individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Evaluasi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Suchman dalam Rukajat (2018:1) menyatakan bahwa evaluasi merupakan proses untuk mengetahui hasil yang telah dicapai dari kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi memerlukan instrumen penilaian yang tepat agar kemampuan peserta didik dapat diukur secara objektif. Rahman dan Nasrya (2019:5) menyatakan bahwa penilaian merupakan proses memperoleh informasi mengenai hasil belajar peserta didik melalui berbagai teknik dan instrumen.

Perkembangan teknologi mendorong penggunaan instrumen penilaian berbasis digital yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall. Sari dan Yarza (2021:2) menyatakan bahwa Wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus instrumen penilaian berbasis daring yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi. Pemanfaatan teknologi juga sangat relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah proses penilaian.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 4 OKU, proses penilaian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi instrumen konvensional sehingga kurang menarik dan belum mampu meningkatkan partisipasi peserta didik. Meskipun guru telah menerapkan berbagai model pembelajaran dan memanfaatkan media seperti PowerPoint, LCD proyektor, modul ajar, dan buku teks, sebagian besar peserta didik masih menganggap kegiatan penilaian membosankan sehingga keterlibatan mereka dalam proses evaluasi belum optimal.

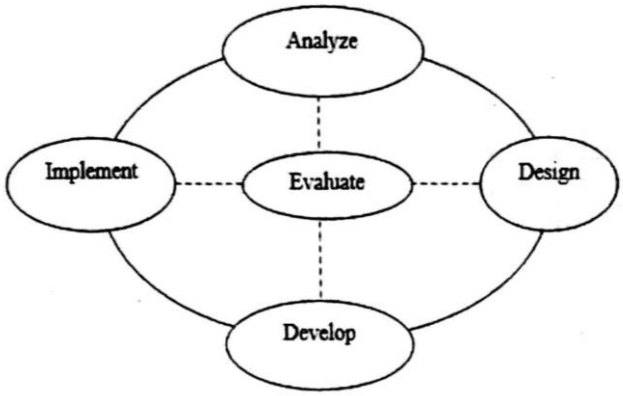
Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan instrumen penilaian berbasis teknologi menggunakan Wordwall agar proses evaluasi menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan produk berupa instrumen penilaian menggunakan aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 4 OKU. Sugiyono dalam Anggrayni dkk. (2024:92) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Adapun gambaran dari kegiatan penelitian pengembangan berdasarkan model pengembangan prosedural warsita dapat diilustrasikan sebagai berikut:

Gambar 1. Langkah langkah penelitian pengembangan model ADDIE



Sumber : Wahidah, dkk (2025:28)

Berikut langkah langkah penelitian pengembangan model prosedural warsita:

A. Analysis, Pada tahap analysis, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SMK Negeri 4 OKU untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen penilaian yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga diperlukan pengembangan instrumen penilaian berbasis digital menggunakan Wordwall.
B. Design, pada tahap design dilakukan dengan menyusun garis besar isi media, jabaran materi, kisi-kisi soal, serta naskah instrumen penilaian yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Selanjutnya,
C. Development, pada tahap development, peneliti mengembangkan instrumen penilaian ke dalam aplikasi Wordwall dengan memilih template permainan yang sesuai sehingga menghasilkan produk awal yang siap divalidasi.

D. Implementation pada tahap implementation dilakukan dengan memperkenalkan cara penggunaan instrumen penilaian kepada peserta didik kelas X Akuntansi dan X Pertanian SMK Negeri 4 OKU, kemudian peserta didik menggunakan instrumen tersebut secara mandiri dalam proses evaluasi pembelajaran.

E. Evaluation pada tahap Evaluation dilakukan melalui validasi ahli media, ahli desain, dan ahli materi, serta uji coba kepada peserta didik yang meliputi one-to-one evaluation, small group evaluation, dan field test. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 84,7% pada ahli media, 84,7% pada ahli desain, dan 91,9% pada ahli materi. Selanjutnya, hasil one-to-one evaluation memperoleh persentase 82,43%, small group evaluation sebesar 90,1%, dan field test sebesar 88,2%. Seluruh hasil penilaian berada pada kategori baik hingga baik sekali, sehingga instrumen penilaian berbasis Wordwall dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 4 OKU.

Rumus untuk mengetahui persentase hasil dari suatu instrumen sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} x\ 100\ \%$$

Sumber (Sudijono,2008:43)

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of cases (jumlah frekuensi / banyaknya individu)

Data yang diperoleh selanjutnya diukur untuk penentuan kriteria dengan perhitungan persentase untuk skala empat sebagai berikut: Sumber: Nurgiyantoro (2010: 253)

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	**Nilai Ubahan Skala Empat**		**Keterangan**
	1-4	D-A	
86-100	4	A	Baik sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa instrumen penilaian menggunakan aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 4 OKU. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap pertama dalam model ADDIE adalah *Analysis* (analisis). Pada tahap ini, peneliti telah melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMK Negeri 4 OKU. Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran menunjukkan bahwa penilaian masih dilakukan secara konvensional melalui soal tertulis di atas kertas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain itu, guru memerlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan koreksi hasil penilaian.

Pada tahap kedua yaitu desain (perancangan) Instrumen penilaian dirancang menggunakan aplikasi Wordwall dengan memanfaatkan berbagai template permainan yang dipadukan dengan teks, gambar, dan navigasi yang sederhana sehingga menghasilkan tampilan yang interaktif, menarik, serta mudah digunakan oleh peserta didik. Pengembangan instrumen diawali dengan analisis kebutuhan, penyusunan kisi-kisi soal, penyusunan storyboard, hingga pengintegrasian butir soal ke dalam aplikasi Wordwall sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

tahap berikutnya adalah tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini, peneliti telah mengembangkan instrumen penilaian berbasis *wordwall* sesuai dengan desain yang telah dirancang. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan kisi-kisi soal, penentuan indikator pembelajaran, penyusunan butir soal sesuai materi Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 4 OKU, serta penyesuaian bentuk soal dengan fitur yang tersedia pada aplikasi *wordwall*.

tahap *Implementation* (implementasi). Pada tahap ini, peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan produk instrumen penilaian menggunakan aplikasi *wordwall* di sekolah terhadap siswa kelas X di SMK Negeri 4 OKU.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dilakukan melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen penilaian memperoleh persentase 84,7% dari ahli media, 91,9% dari ahli materi, dan 84,7% dari ahli desain. Seluruh hasil validasi berada pada kategori baik hingga baik sekali, sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyempurnaan bahasa pada beberapa butir soal,

penyesuaian tampilan instrumen, serta penyempurnaan kesesuaian kisi-kisi dengan soal yang dikembangkan.

Selanjutnya, instrumen penilaian diuji kepada peserta didik melalui one-to-one evaluation, small group evaluation, dan field test. Hasil one-to-one evaluation memperoleh persentase 82,43%, small group evaluation sebesar 90,1%, sedangkan field test memperoleh persentase 88,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap instrumen penilaian berbasis Wordwall. Instrumen dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu menciptakan suasana penilaian yang lebih menyenangkan dibandingkan penilaian konvensional. Peserta didik menyatakan bahwa tampilan permainan, kemudahan menjawab soal, serta hasil penilaian yang diperoleh secara langsung membuat kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik. Meskipun demikian, beberapa peserta didik memberikan masukan agar alokasi waktu pengerjaan disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal serta tampilan warna dan gambar dibuat lebih bervariasi agar lebih menarik. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Jannah dan Amirudin (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar melalui tampilan yang interaktif, aktivitas yang menarik, serta pemberian umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Dengan demikian, instrumen penilaian menggunakan aplikasi Wordwall dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif penilaian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 4 OKU karena memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan, dan kemenarikan yang sangat baik.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa instrumen penilaian berbasis Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 4 OKU. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*.Tahap evaluasi dilakukan melalui validasi oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi, kemudian dilanjutkan dengan *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen memperoleh persentase 84,7% dari ahli media, 84,7% dari ahli desain, dan 91,9% dari ahli materi. Selanjutnya, hasil *one-to-one evaluation* memperoleh persentase 82,4%, *small group evaluation* sebesar 90,1%, dan *field test* sebesar 88,2%. Seluruh hasil penilaian berada pada kategori baik hingga baik sekali, sehingga instrumen penilaian dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen penilaian berbasis Wordwall mampu menciptakan proses evaluasi yang

lebih interaktif, menarik, dan efektif. Dengan demikian, instrumen penilaian berbasis Wordwall layak digunakan sebagai salah satu alternatif penilaian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 4 OKU.

REFERENSI

Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta, CV

Anggrayni, M dkk. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipas Di Kelas V Sdn 16 Koto Baru.* *file:///C:/Users/ASUS/Downloads/3848-Article%20Text-13905-1-10-20240818%20(1).pdf*

Jannah, F, A, N. 2025. *Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas 2 Melalui Media Pembelajaran Interaktif Wordwall* https://doi.10.32528/tarlim.v8i2.3801

Nurgiantoro. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi.* BPFE-Yogyakarta

Rukajat, A. 2018. *Teknik evaluasi pembelajaran.* Deepublish

Rahman, A, A & Nasryah, C, E. 2019. *Evaluasi Pembelajaran.* Uwas Inspirasi Indonesia

Sari & Yarza. 2021. *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT AL-KAHFI.* *https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/107223997/2542-*

Wahidah, N, I, dkk. (Ed) 2025. *Metodologi Penelitian Pengembangan Dalam Pendidikan* (Penerbit Lakeisha)