

# Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Wordwall pada Mata Pelajaran Accurate di SMKN 10 Surabaya

Novita Tri Ramadhani <sup>1\*</sup>, Vivi Pratiwi <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

\* [novita.21010@mhs.unesa.ac.id](mailto:novita.21010@mhs.unesa.ac.id)

## Abstrak

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa alat evaluasi pembelajaran berbasis website wordwall. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran, menganalisis hasil kelayakan alat evaluasi berbasis wordwall dan mengetahui respon peserta didik terhadap alat evaluasi berbasis wordwall. Penelitian pengembangan ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian pada pengembangan ini adalah peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil rata-rata kelayakan yang diperoleh dari para ahli dengan rincian hasil rata-rata persentase kelayakan dari ahli evaluasi sebesar 91%, dan ahli grafis sebesar 98%. Penerapan alat evaluasi pembelajaran berbasis website wordwall ini memperoleh respon sangat baik dari peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil rata-rata persentase respon dari peserta didik sebesar 99%. Dengan demikian, alat evaluasi pembelajaran berbasis website wordwall sebagai media pelaksanaan evaluasi pada materi set up persediaan, set up perpajakan, dan set up aset tetap dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Alat Evaluasi Pembelajaran, Website, Wordwall, ADDIE

## Pendahuluan

Perkembangan era digitalisasi pada abad 21 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Hal tersebut juga berdampak pada paradigma baru dalam proses pembelajaran dengan adanya perubahan kurikulum, teknologi, metode, serta media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran abad 21 memberikan berbagai tuntutan untuk dapat mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mendukung mengembangkan keterampilan belajar peserta didik, khususnya dalam aspek berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Rahayu et al, 2022). Sementara itu, adanya paradigma pendidikan yang ada di Indonesia, maka pemerintah mengupayakan pembelajaran yang selaras guna diberikan kepada peserta didik dengan membentuk sebuah Kurikulum Merdeka transisi dari Kurikulum 2013. Kurikulum merdeka menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta mendorong pengembangan kompetensi dan karakter untuk menghadapi tantangan global (Febrianti et al, 2023). Penerapannya, kurikulum ini memerlukan strategi penilaian yang relevan dan adaptif agar dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh (Purnamasari, 2015). Salah satu aspek penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran adalah evaluasi. Evaluasi berperan sebagai alat ukur pencapaian belajar sekaligus dasar dalam

pengambilan keputusan pedagogis. Alat evaluasi di definisikan sebagai sebuah alat ukur untuk menilai dan mengevaluasi sejauh mana pembelajaran tersampaikan kepada peserta didik (Dewi, 2018). Evaluasi dikategorikan menjadi dua yaitu formatif dan sumatif (Nurjanah, 2021). Proses pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan dengan suasana baru dan dengan cara yang menyenangkan bagi peserta didik melalui penggunaan media interaktif berupa website atau aplikasi (Ardiningsih, 2019). Selain itu, untuk melatih kemampuan peserta didik maka dalam proses evaluasi harus memperhatikan media alat evaluasi. Evaluasi yang sering disajikan hanya pilihan ganda maupun uraian pada lembar kertas kerja atau paperbased test yang telah diterapkan selama ini (Putra et al, 2023).

Pelaksanaan evaluasi di SMK Negeri 10 Surabaya khususnya jurusan Akuntansi pada mata pelajaran accurate masih dilakukan secara konvensional, seperti soal tertulis berbasis kertas. Sehingga pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya evaluasi masih belum dilakukan secara maksimal. Saat praktik hanya dilakukan secara demonstrasi dan di akhir pembelajaran baru dilakukan praktik sehingga tidak dapat mengetahui kelemahan peserta didik. Meskipun metode konvensional telah lama diterapkan, namun dalam praktiknya memakan waktu yang cukup lama baik proses pelaksanaan maupun koreksi hasil. Padahal, mayoritas peserta didik sudah memiliki perangkat digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran seperti smartphone. Berkaitan dengan itu, maka dibutuhkan inovasi alat evaluasi berbasis teknologi yang mampu mempercepat proses penilaian, mempermudah analisis hasil, meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran, serta bisa diakses secara gratis dan efisien.

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat alat evaluasi berbasis teknologi tersebut adalah wordwall yakni platform evaluasi berbasis permainan interaktif yang menyediakan berbagai template kuis, seperti pilihan ganda, mencocokkan pasangan (Febriana et al, 2022). Wordwall merupakan media interaktif berbasis permainan yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, lebih terbuka, dan dapat diakses secara gratis serta tidak membosankan (Maryanti et al, 2022). Penggunaan alat evaluasi pembelajaran melalui wordwall relatif menguntungkan dan lebih mudah digunakan untuk menyampaikan materi dan kuis. Sebagai hasilnya, terdapat banyak pilihan lain dalam mengemas materi termasuk evaluasi yang bisa dilakukan oleh guru (Zahir et al, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman konsep peserta didik (Pradani, 2022). Selain itu, wordwall juga mendukung pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), yang sejalan dengan arah pengembangan kurikulum Merdeka.

Berdasarkan fenomena diatas, penelitian ini memanfaatkan website wordwall sebagai media dalam pengembangan alat evaluasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kelayakan produk dan melakukan analisis terhadap tanggapan peserta didik yang diuji dengan menggunakan alat evaluasi yang dikembangkan dalam mata pelajaran komputer akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. Pengembangan ini ditujukan untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran, mempercepat proses penilaian, memberikan pengalaman belajar yang menarik, serta memudahkan guru dalam menganalisis capaian peserta didik. Karena jika dilihat dari sisi guru langkah-langkah dalam memasukkan soal di wordwall lebih mudah dan banyak fitur yang bisa digunakan. Begitu juga jika dilihat dari sisi peserta didik yang tidak perlu mendownload aplikasi namun dapat diakses melalui tautan. Penelitian ini juga mengkaji kelayakan produk yang dikembangkan serta respon peserta didik terhadap penggunaan alat evaluasi digital tersebut. Kebaruan (Novelty) dari penelitian ini terletak pada pemanfaatan Wordwall bukan hanya sebagai media latihan interaktif, melainkan sebagai alat evaluasi digital

yang terstruktur dalam konteks pembelajaran komputer akuntansi di SMK. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada Wordwall sebagai media pembelajaran umum, penelitian ini menitikberatkan pada analisis kelayakan produk evaluasi, kepraktisan bagi guru, serta pengalaman belajar yang dirasakan siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan evaluasi berbasis digital yang kontekstual, relevan dengan kebutuhan kurikulum vokasi, dan selaras dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menilai kelayakan sebuah produk yang dapat memberikan manfaat untuk masyarakat luas (Okpatrioka, 2023). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE yang terdiri dari 5 langkah *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 10 Surabaya dan subjek uji coba pada penelitian ini diwakili sejumlah 10 peserta didik kelas XI AKL SMK Negeri 10 Surabaya dan 20 peserta didik lainnya pada tahap implementasi. Setelah itu peserta didik diberikan angket respon sebagai umpan balik dari uji coba alat evaluasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Tujuannya untuk memperoleh data dari pengembangan alat evaluasi berbantuan *wordwall* yang akan dianalisis menggunakan tahapan sebagai berikut. Analisis Data Lembar Telaah Para Ahli, Data yang dihasilkan pada lembar telaah adalah data kualitatif yang memuat saran dari para ahli. Lembar tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif. Saran tersebut akan menjadi acuan revisi demi kesempurnaan yang dikembangkan. Analisis Data Lembar Validasi Para Ahli, Hasil pengisian lembar validasi berupa nilai/skor penilaian dari para ahli. Data tersebut merupakan data kuantitatif yang kemudian dianalisis menentukan besarnya persentase. Analisis dilakukan dengan perhitungan skor menurut Skala *Likert*, seperti yang tercantum pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kategori Penilaian Para Ahli**

| Pernyataan    | Skor |
|---------------|------|
| Sangat baik   | 5    |
| Baik          | 4    |
| Cukup         | 3    |
| Kurang        | 2    |
| Sangat kurang | 1    |

Setelah dianalisis, maka akan didapatkan skor validasi dalam bentuk persentase yang akan menghasilkan nilai kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Para Ahli**

| Persentase | Kriteria Interpretasi |
|------------|-----------------------|
| 81%-100%   | Sangat Layak          |
| 61%-80%    | Layak                 |
| 41%-60%    | Cukup Layak           |
| 21%-40%    | Tidak Layak           |
| 0%-20%     | Sangat Tidak Layak    |

Berdasarkan tabel diatas, produk pengembangan alat evaluasi berbasis *wordwall* akan dinilai layak apabila mendapat persentase  $\geq 61\%$ . Analisis Butir Soal, Penyusunan dan analisis instrumen evaluasi terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan untuk menjamin kualitas butir soal. Pertama, aspek validitas, yakni sejauh mana suatu tes mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah tes dikatakan valid apabila nilai korelasi hasil perhitungan r

hitung melebihi nilai  $r$  tabel pada taraf signifikansi 0,05 (Arikunto, 2015). Kedua, aspek reliabilitas, yang berkaitan dengan konsistensi hasil pengukuran. Tes dianggap reliabel apabila menghasilkan data yang stabil dan tidak berubah-ubah, serta memiliki koefisien reliabilitas lebih dari 0,200 (Arikunto, 2015).

Ketiga, analisis tingkat kesukaran soal, yaitu ukuran sejauh mana soal tersebut mudah atau sulit untuk dijawab oleh peserta tes. Soal dikatakan baik apabila tingkat kesukarannya proporsional, artinya tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit (Haryanto, 2020). Keempat, aspek daya pembeda mengacu pada kemampuan suatu soal dalam membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Soal dikatakan memiliki daya pembeda yang baik apabila indeksinya  $\geq 0,30$ , sedangkan soal dengan daya pembeda  $< 0,30$  dinilai kurang baik karena tidak mampu memilah tingkat kompetensi peserta didik secara optimal (Saputri et al, 2023). Kelima, adalah aspek pengecoh soal, yang merupakan alternatif jawaban dalam soal pilihan ganda. Pengecoh dianggap berfungsi dengan baik apabila minimal dipilih oleh 5% dari total peserta tes (Az-Zahra et al, 2024).

## Hasil

Proses pengembangan alat evaluasi berbasis *website wordwall* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Proses ini menghasilkan produk alat evaluasi yang telah divalidasi, diuji coba, dan dilakukan perbaikan.

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap awal yang harus dilakukan dalam mengembangkan alat evaluasi adalah *analysis*. Pada tahap ini dilakukan analisis terkait analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasi masalah kurikulum, penggunaan sarana dan prasarana, dan lingkungan sekolah. Berdasarkan informasi yang diperoleh bahwa sekolah telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka serta memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Penerapan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran harus mengimplementasikan penggunaan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun dalam proses evaluasi masih dilakukan secara konvensional. Sehingga pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya evaluasi masih belum dilakukan secara maksimal. Saat praktik hanya dilakukan secara demonstrasi dan di akhir pembelajaran baru dilakukan praktik sehingga tidak dapat mengetahui kelemahan peserta didik. Meskipun metode konvensional telah lama diterapkan, namun dalam praktiknya memakan waktu yang cukup lama baik proses pelaksanaan maupun koreksi hasil. Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan, bertujuan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan bagi guru dan peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Hasil informasi yang diperoleh dari observasi bahwa peserta didik menginginkan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mempermudah pelaksanaan evaluasi. Alat evaluasi yang dapat digunakan salah satunya yaitu melalui *website wordwall*. Hal ini dikarenakan *wordwall* dapat diakses secara gratis dan menyediakan 18 template permainan yang menghibur (Sari et al, 2021). Tahap selanjutnya yaitu analisis tujuan pembelajaran yang disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran pada modul ajar mata pelajaran *accurate*.

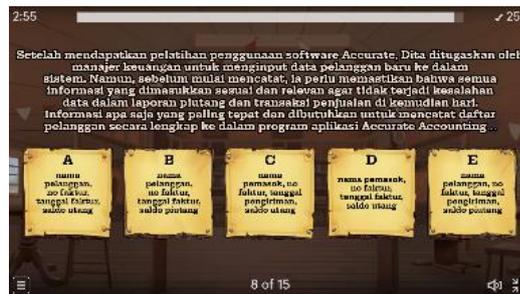
### Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dalam proses pengembangan yaitu *design*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu menyusun soal sesuai indikator yang sudah dibuat sebanyak 15 butir soal dan

membuat *storyboard* yang bertujuan untuk memudahkan pada saat merancang produk yang akan dikembangkan. Setelah dilakukan analisis, kegiatan diawali dengan membentuk sketsa serta ilustrasi agar dapat dipahami peserta didik. Setelah sketsa terbentuk dilanjutkan dengan memvisualisasikan alat evaluasi dengan memilih template yang terdapat di *wordwall*. Menurut *storyboard* merupakan rangkaian sketsa berupa gambar yang disusun secara berurutan dengan tujuan untuk mempermudah saat realisasi tampilan di tahap pengembangan (Aini, et al, 2024).

### Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ketiga yaitu *development*. Tahap ini merupakan tahap pengembangan dari seluruh konsep dan desain yang telah dirancang untuk direalisasikan menjadi produk yang dikembangkan yaitu alat evaluasi pembelajaran. Berikut adalah gambar tampilan dari produk alat evaluasi yang dikembangkan.



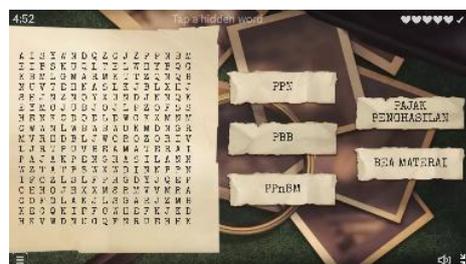
Gambar 1. Tampilan Soal Kuis

Produk diatas merupakan tampilan soal kuis berbasis *wordwall* dengan berisikan 15 butir soal pilihan ganda. Waktu pengerjaan persoalnya yaitu tiga menit. Jika jawaban salah nantinya diakhir soal akan menampilkan jawaban yang benar.



Gambar 2. Tampilan Soal Mencocokkan gambar

Produk kedua merupakan tampilan soal mencocokkan gambar yang terdiri dari 5 soal. Tata cara pengerjaan soal dilakukan dengan menarik garis jawaban pada soal secara tepat. Setelah soal dikerjakan secara menyeluruh, peserta didik bisa klik kirim.



Gambar 3. Tampilan Soal Mencari Kata

Produk ketiga yaitu tampilan soal mencari kata. Terdapat 5 soal kata yang harus dicari peserta didik pada huruf-huruf yang telah diacak. Pengerjaan soal hanya diberikan waktu lima menit. Bila kata yang dicari salah peserta didik akan kehilangan satu nyawa. Produk yang telah

dibuat dijadikan sebagai prototipe I dan ditelaah oleh para ahli guna memperoleh saran dan masukan sebagai dasar perbaikan pada alat evaluasi yang dikembangkan sehingga dapat mencapai kelayakan produk yang memenuhi kriteria. Penelitiannya mengungkapkan bahwa tahap pengembangan yang baik akan menciptakan serta meningkatkan kualitas dan keefektifan pembelajaran yang baik (Sari et al, 2023). Berdasarkan hasil telaah para ahli, selanjutnya dilakukan proses perbaikan pada alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan sesuai saran dan masukan para ahli. Proses perbaikan dianggap sebagai revisi I dan setelah diperbaiki akan menghasilkan prototipe II. Kemudian, prototipe II diserahkan kembali ke para ahli guna memperoleh penilaian terkait kelayakan alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi dari para ahli dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Validasi Para Ahli**

| No. | Validasi Ahli | (%) | Kriteria     |
|-----|---------------|-----|--------------|
| 1.  | Ahli Evaluasi | 91% | Sangat Layak |
| 2.  | Ahli Grafis   | 98% | Sangat Layak |

Hasil protipe III kemudian dilakukan uji coba terbatas. Pemilihan peserta didik yang dijadikan subjek dalam percobaan produk dapat berjumlah 10-20 peserta didik (Purnamasari, 2015). Dengan demikian, untuk pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan pada 10 peserta didik kelas XI AKL SMK Negeri 10 Surabaya. Kemudian setelah memperoleh hasil dari uji coba produk maka akan dilakukan analisis butir soal menggunakan program *Anates* yang dapat dilihat pada Tabel 4 dan Tabel 5.

**Tabel 4. Hasil Analisis Butir Soal**

| No soal | Validitas                | Reliabilitas            | Tingkat Kesukaran | Daya Pembeda            | Keterangan |
|---------|--------------------------|-------------------------|-------------------|-------------------------|------------|
| 1.      | 0,720<br>(Tinggi)        | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 70,00<br>(Sedang) | 100,00<br>(Sangat baik) | Dipakai    |
| 2.      | 0,550<br>(Cukup)         | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 80,00<br>(Mudah)  | 66,67<br>(Sangat baik)  | Dibuang    |
| 3.      | 0,860<br>(Sangat tinggi) | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 60,00<br>(Sedang) | 100,00<br>(Sangat baik) | Dipakai    |
| 4.      | 0,860<br>(Sangat tinggi) | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 60,00<br>(Sedang) | 100,00<br>(Sangat baik) | Dipakai    |
| 5.      | 0,680<br>(Tinggi)        | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 70,00<br>(Sedang) | 66,67<br>(Sangat baik)  | Dipakai    |
| 6.      | 0,879<br>(Sangat tinggi) | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 30,00<br>(Sukar)  | 100,00<br>(Sangat baik) | Dipakai    |
| 7.      | 0,879<br>(Sangat tinggi) | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 50,00<br>(Sedang) | 100,00<br>(Sangat baik) | Dipakai    |
| 8.      | 0,806<br>(Sangat tinggi) | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 50,00<br>(Sedang) | 100,00<br>(Sangat baik) | Dipakai    |
| 9.      | 0,879<br>(Sangat tinggi) | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 30,00<br>(Sukar)  | 100,00<br>(Sangat baik) | Dipakai    |
| 10.     | 0,860<br>(Sangat tinggi) | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 40,00<br>(Sedang) | 100,00<br>(Sangat baik) | Dipakai    |
| 11.     | 0,879<br>(Sangat tinggi) | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 30,00<br>(Sukar)  | 100,00<br>(Sangat baik) | Dipakai    |
| 12.     | 0,687<br>(Tinggi)        | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 20,00<br>(Sukar)  | 66,67<br>(Sangat baik)  | Dipakai    |
| 13.     | 0,879<br>(Sangat tinggi) | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 30,00<br>(Sukar)  | 100,00<br>(Sangat baik) | Dipakai    |
| 14.     | 0,374<br>(Rendah)        | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 40,00<br>(Sedang) | 33,33<br>(Baik)         | Dibuang    |
| 15.     | 0,860<br>(Sangat tinggi) | 0,98<br>(Sangat tinggi) | 40,00<br>(Sedang) | 100,00<br>(Sangat baik) | Dipakai    |

Berdasarkan Tabel 4, hasil analisis butir soal menunjukkan bahwa sebagian besar butir memiliki validitas tinggi hingga sangat tinggi, reliabilitas sangat tinggi (0,98), tingkat kesukaran bervariasi dari sukar hingga mudah, serta daya pembeda berada pada kategori baik hingga sangat baik. Dari 15 butir soal yang dianalisis, 13 butir dinyatakan layak digunakan dan 2 butir dibuang karena memiliki validitas rendah atau tingkat kesukaran yang kurang sesuai. Hasil ini mengindikasikan bahwa instrumen tes yang digunakan secara umum memiliki kualitas yang baik untuk mengukur kemampuan peserta didik.

**Tabel 5. Hasil Analisis Pengecoh Soal**

| No butir | A   | b   | c   | d   | E   |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1.       | 1+  | 7** | 1+  | 1+  | 0-- |
| 2.       | 0-- | 1-- | 1-- | 8** | 0-- |
| 3.       | 6** | 1++ | 1++ | 1++ | 1++ |
| 4.       | 1++ | 1++ | 6** | 1++ | 1++ |
| 5.       | 1+  | 1+  | 0-- | 1+  | 7** |
| 6.       | 3** | 3-  | 2++ | 1+  | 1+  |
| 7.       | 1++ | 1++ | 5** | 2-  | 1++ |
| 8.       | 2-  | 5** | 1++ | 1++ | 1++ |
| 9.       | 1+  | 1+  | 2++ | 3-  | 3** |
| 10.      | 1+  | 2+  | 2+  | 4** | 1+  |
| 11.      | 1+  | 3** | 1+  | 3-  | 2++ |
| 12.      | 2++ | 2++ | 2++ | 2** | 2++ |
| 13.      | 1+  | 1+  | 2++ | 3-  | 3** |
| 14.      | 4** | 2+  | 1+  | 1+  | 2+  |
| 15.      | 1+  | 2+  | 4** | 2+  | 1+  |

Berdasarkan hasil analisis butir soal diatas dapat disimpulkan bahwa dari 15 butir soal pilihan ganda yang dianalisis, terdapat 13 butir soal yang valid dan layak digunakan dan terdapat 2 butir soal dinyatakan tidak valid dan harus dibuang. Tes ini memiliki reliabilitas sangat tinggi sebesar 0,98 yang berarti hasilnya konsisten dan dapat dipercaya. Dilihat dari tingkat kesukaran terdapat 5 butir soal sukar, 9 butir soal sedang, dan 1 butir soal mudah. Berdasarkan daya pembeda, 14 butir soal berkategori sangat baik dan 1 butir soal berkategori baik. Namun, hanya 13 butir soal yang valid dan dipertahankan sedangkan dua soal lainnya dibuang meskipun terlihat baik, karena tidak valid. Sebagian besar pengecoh sudah berfungsi dengan baik, namun terdapat beberapa pengecoh tidak dipilih sama sekali sehingga harus diperbaiki agar lebih efektif.

### **Tahap Implementasi (Implementation)**

Tahap keempat yang dilakukan yaitu *implementation*. Pada tahap ini, produk final diterapkan kepada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. Penerapan ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan alat evaluasi pembelajaran. Pada awal pelaksanaan, peserta didik akan dijelaskan dan diberikan petunjuk pengerjaan beserta link untuk mengakses soal. Kemudian, peserta didik mengerjakan soal sesuai petunjuk yang telah diberikan sebelumnya. Terakhir, peserta didik dipersilahkan untuk memberikan tanggapan terhadap alat evaluasi pembelajaran yang telah digunakan melalui lembar angket respon peserta didik. Hasil respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik**

| Aspek Yang Dinilai                 | (%)  | Kriteria        |
|------------------------------------|------|-----------------|
| Kualitas Tampilan                  | 98%  | Sangat Memahami |
| Kualitas Isi                       | 100% | Sangat Memahami |
| Kualitas Manfaat                   | 100% | Sangat Memahami |
| Rata-Rata Persentase Peserta Didik | 99%  | Sangat Memahami |

Berdasarkan Tabel 6, respon peserta didik terhadap media atau materi pembelajaran menunjukkan rata-rata persentase 99% dengan kategori "Sangat Memahami" pada seluruh aspek penilaian. Aspek kualitas tampilan memperoleh 98%, menandakan desain visual yang menarik dan memudahkan pemahaman, sedangkan aspek kualitas isi dan kualitas manfaat masing-masing mencapai 100%, menunjukkan bahwa materi yang disajikan relevan, mudah dipahami, serta bermanfaat secara optimal bagi proses pembelajaran. Hasil ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif, memotivasi peserta didik, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

### ***Tahap Evaluasi (Evaluation)***

Tahap terakhir dalam proses pengembangan yaitu *evaluation*. Pada tahap ini, dilakukan monitoring pada setiap aktivitas yang terdapat pada tahapan model ADDIE. Hal ini bertujuan untuk mengetahui persentase produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sehingga telah mencapai kelayakan dan dapat digunakan.

## **Pembahasan**

Proses pengembangan dimulai dari tahap analisis, yang meliputi analisis masalah, kebutuhan, dan tujuan pembelajaran. Ditemukan bahwa meskipun sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka, proses evaluasi masih dilakukan secara manual dan konvensional. Padahal, Kurikulum Merdeka menekankan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan abad 21 (Tuhuteru et al, 2023). Keterbatasan alat evaluasi dan buku yang masih mengacu pada Kurikulum 13 menjadi masalah utama, walaupun fasilitas seperti komputer sudah tersedia meski belum didukung *WiFi* secara maksimal (Sahid et al, 2019). Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik dan guru menginginkan alat evaluasi berbasis teknologi yang interaktif dan mudah diakses, salah satunya melalui platform *Wordwall* yang menyediakan berbagai jenis template interaktif.

Tahap desain mencakup penyusunan soal sesuai indikator pembelajaran, perancangan *storyboard*, dan penyesuaian template *Wordwall* berdasarkan materi ajar. Penyusunan *storyboard* bertujuan untuk mempermudah visualisasi dan pengembangan produk, serta memastikan materi tersaji secara runtut dan menarik (Riduwn, 2015). Empat materi yang dikembangkan mencakup saldo awal akun, set up kartu persediaan, set up perpajakan, dan aset tetap, semuanya dikemas dalam berbagai format kuis interaktif. Tahap pengembangan mencakup pembuatan prototipe I, validasi oleh ahli evaluasi dan grafis, serta revisi berdasarkan masukan mereka. Saran dari para ahli antara lain penambahan petunjuk pengerjaan, penyempurnaan bahasa, pemilihan jawaban homogen, dan pemberian stimulus studi kasus untuk meningkatkan level kognitif peserta didik (Inayati et al, 2023) Setelah revisi, prototipe II diuji ulang dan memperoleh penilaian sangat layak dari ahli evaluasi (91%) dan grafis (98%). Produk kemudian diuji coba secara terbatas pada 10 peserta didik menggunakan metode purposive sampling dan hasil analisis butir soal menunjukkan 13 soal valid dan 2 tidak valid.

Tahap implementasi dilakukan kepada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi. Evaluasi berlangsung dengan memberi petunjuk pengerjaan dan tautan soal kepada peserta didik yang kemudian mengerjakan secara mandiri. Tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa alat evaluasi ini sangat mudah dipahami dan menarik, dengan persentase respon positif mencapai 99%. Tahap akhir, evaluasi, dilakukan melalui monitoring seluruh proses untuk memastikan produk memenuhi kriteria kelayakan secara keseluruhan. Evaluasi berfungsi memastikan bahwa setiap langkah ADDIE dijalankan dengan baik dan produk benar-benar siap digunakan secara luas dalam kegiatan pembelajaran. Kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall*

dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli evaluasi dan grafis menggunakan angket tertutup skala *Likert*. Ahli evaluasi menilai dua aspek yaitu kualitas konstruksi memperoleh skor 91% dan kualitas bahasa 90%, keduanya termasuk kategori “sangat layak”. Soal dikembangkan dengan pendekatan HOTS dan ilustrasi pendukung untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta motivasi belajar peserta didik. Bahasa yang digunakan juga telah sesuai dengan PUEBI, sehingga komunikatif dan mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan penelitian, yang menekankan pentingnya media dan bahasa yang tepat dalam pembelajaran untuk mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa (Suranti et al, 2016).

Validasi aspek grafis menunjukkan skor 98%, yang menunjukkan bahwa komponen visual seperti font, warna, simbol, dan petunjuk soal sangat layak. Hal ini sesuai dengan pendapat, bahwa *Wordwall* sebagai media interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Purnamasari et al, 2022). Dari hasil analisis butir soal, 13 dari 15 soal dinyatakan valid dengan reliabilitas sangat tinggi (0,98). Tingkat kesukaran dan daya pembeda tersebar secara merata, meskipun beberapa pengecoh perlu diperbaiki. Hal ini mendukung pernyataan bahwa soal dikatakan baik jika memiliki validitas dan reliabilitas tinggi (Saputra et al, 2022). Secara keseluruhan, alat evaluasi ini dinyatakan sangat layak dan dapat menunjang evaluasi pembelajaran secara efektif. Setelah memperoleh validasi ahli dan ditetapkan sebagai produk final, alat evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* diterapkan kepada 20 peserta didik kelas XI AKL untuk memperoleh tanggapan mereka. Hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa alat evaluasi ini sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan secara keseluruhan memperoleh nilai 99% dan termasuk dalam kategori “sangat memahami”. Berdasarkan kriteria kelayakan, angka ini menunjukkan bahwa peserta didik menganggap alat evaluasi berbasis *Wordwall* sangat menarik, mudah dipahami, dan efektif dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran.

## Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan alat evaluasi berbasis *website Wordwall* menunjukkan bahwa produk ini sangat layak digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli evaluasi sebesar 91% dan ahli grafis sebesar 98%, keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, alat ini efektif digunakan karena bersifat gratis, mudah diakses, serta menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran. Respon peserta didik terhadap penggunaan *Wordwall* juga sangat positif, dengan persentase penilaian sebesar 99% dalam kategori “sangat memahami”. Peserta didik merasa lebih termotivasi dan antusias saat mengerjakan evaluasi berbasis digital dibandingkan metode *paperbased test*. *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan efektivitas dalam evaluasi pembelajaran. Keterbatasan efisiensi ini berdampak pada keterlambatan guru dalam memberikan umpan balik kepada peserta didik secara tepat waktu. Selain itu, metode manual dinilai kurang mampu menarik minat dan keterlibatan siswa, khususnya di era digital yang menuntut kecepatan dan interaktivitas. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya adalah agar pengembang dapat menambahkan fitur seperti video tutorial, animasi interaktif, dan soal dengan tingkat kesulitan bertingkat untuk memperkaya pengalaman belajar dan menyesuaikan kebutuhan peserta didik yang beragam. Serta dilakukan umpan balik langsung agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan.

## Acknowledgment

-

## Daftar Pustaka

- Aini, A. F. N., Widayanti, A., & Farisia, H. (2024). Pengembangan Media Komik “KOKO” Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 156–166. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p156-166>
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92-103. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.17725>
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revi)*. PT. Rineka Cipta.
- Az-Zahra, I. B., & Rochmawati. (2024). Pengembangan Asesmen Berbasis Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Dasar Akuntansi Berbantuan Liveworksheet Di SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 12(2), 1–23.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pembelajaran Matematika Kelas X. *UIN Raden Intan*, 6(1), 1–7.
- Febriana, S. A., Basuki, I., & Ismayati, E. (2022). Pengembangan Game Tat Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Dle Kelas X Titl Di Smkn 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(3), 379-388. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n03.p379-388>
- Febrianti, N. R., & Susilowibowo, J. (2023). Pengembangan Asesmen Berbasis Kahoot! Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi Kelas X Akuntansi. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 20(2), 1-9. <https://doi.org/10.21831/jep.v20i2.64734>
- Haryanto, M. P. (2020). *Evaluasi pembelajaran (konsep dan manajemen)*. UNY Press.
- Inayati, I., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Materi Persamaan Nilai Mutlak Bentuk Linear. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 77–82.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). Assessment For Learning (AFL) Melalui Aplikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah oleh Mahasiswa Calon Guru Biologi. *In Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning (Vol. 19, No. 1, pp. 216-222)*.
- Nurjanah, S. (2021). Objek Asesmen Dalam Perspektif Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(2), 85-91. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i2.3607>
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452-457. <http://dx.doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Purnamasari, A. (2015). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan wondershare quiz creator materi sistem penilaian persediaan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3(2).

- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online word wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Putra, R. D. A., Pahlevi, T., Puspasari, D., & Wulandari, S. S. (2023). Pengembangan Assessment Berbasis Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Kelas X MPLB Di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan: Seroja*, 2(2), 2-172. <http://dx.doi.org/10.24127/jp.v12i2.10872>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sahid, D. R., & Rachlan, E. R. (2019). Pengelolaan Fasilitas Pembelajaran Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 3(1), 24-39.
- Saputra, H. D., Purwanto, W., Setiawan, D., Fernandez, D., & Putra, R. (2022). Hasil Belajar Mahasiswa: Analisis Butir Soal Tes. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 15-27. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3432>
- Saputri, H. A. S., & Larasati, N. J. (2023). Analisis Instrumen Assesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2986-2995. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>
- Sari, D. N., & Pratiwi, V. (2023). Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) Berbantuan Aplikasi Classpoint Pada Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (Jurdikbud)*, 3(2), 285-304. <http://dx.doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2.1915>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Suranti, N. M. Y., Gunawan, G., & Sahidu, H. (2016). Pengaruh model *project based learning* berbantuan media virtual terhadap penguasaan konsep peserta didik pada materi alat-alat optik. *Jurnal pendidikan fisika dan teknologi*, 2(2), 73-79. <https://doi.org/10.29303/jpft.v2i2.292>
- Tuhuteru, L., Solehudin, M., Muhammadiyah, M., Kraugusteeliana, & Rais, R. (2023). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dan Informasi di Indonesia Pada Era Distraktif. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4093-4096.
- Zahir, A., Nur, H., Jusrianto, J., Hidayat, W., & Parubang, D. (2021). Evaluasi Hasil Belajar Elektronika Digital melalui Tes Formatif, Sumatif, dan Remedial. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 122-129. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.13>