

Pengembangan Asesmen Formatif Berbasis *Wordwall* Materi Kalimat Majemuk Setara di Kelas 4 SDN 03 Pontianak Selatan

Anugrah Akbar^{1*}, Hairida Hairida², Antonius Totok Priyadi³, Siti Halidjah⁴, Nany Safrianty⁵

¹²³⁴⁵Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Indonesia

*Korespondensi: anugrahakbar041001@gmail.com

Abstract: *This study aims to develop a Wordwall-based formative assessment for compound-equivalent sentences, by testing the feasibility of the product based on validity and feedback from teachers and students. Using a developmental research approach with the ADDIE model, this study was limited to the development stage. Quantitative data were obtained from expert validation results and questionnaire responses from teachers and students, supplemented by qualitative insights from the validator. Data collection involved interviews and questionnaires, using tools such as interviews, validation sheets, and questionnaire responses. Participants consisted of three teachers and 25 fourth-grade D students at SDN 03 South Pontianak. Validation by material experts, linguists, and media experts each resulted in a score of 1.0, indicating "very high validity" according to Gregory's formula. Questionnaire responses showed a teacher rating of 91% and a student rating of 88%, both of which fall into the "very good" category. The development of a Wordwall-based formative assessment for compound-equivalent sentences demonstrated very high validity and received very positive feedback from both teachers and students.*

Keywords: *formative assessment, wordwall, equivalent compound sentences.*

PENDAHULUAN

Asesmen formatif merupakan komponen penting pada proses pembelajaran agar dilaksanakan secara berkelanjutan untuk memperoleh masukan yang berguna bagi guru dan siswa. Melalui asesmen ini, guru dapat memiliki kesempatan untuk mengamati pemahaman siswa atas materi yang telah diberikan, sementara siswa dapat mengetahui letak kekeliruan dan berkesempatan untuk memperbaikinya. Asesmen formatif berperan sangat penting dalam mengidentifikasi perkembangan belajar siswa serta membuat mereka berpartisipasi secara lebih aktif selama proses pembelajaran. Pemilihan asesmen formatif yang tepat, membuat siswa merasa lebih diperhatikan dan termotivasi untuk mencapai tujuan belajar (Sari, 2023).

Namun, hasil observasi yang dilakukan di kelas IV D SDN 03 Pontianak Selatan menunjukkan bahwa pelaksanaan asesmen formatif masih dilakukan secara konvensional dalam bentuk tes tertulis seperti soal pilihan ganda dan esai. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas penunjang seperti jaringan internet dan perangkat *Chromebook* yang mendukung pelaksanaan asesmen berbasis teknologi. Melalui wawancara dengan guru, diketahui bahwa penggunaan asesmen digital seperti *Google Form* atau *Quizizz* pernah dilakukan saat masa pandemi, namun tidak dilanjutkan pada masa pembelajaran tatap muka. Guru menyampaikan bahwa siswa cenderung lebih antusias saat mengikuti asesmen yang dikemas secara menarik dan interaktif. Hasil wawancara dengan siswa pun mengungkap bahwa sebagian besar dari mereka merasa cemas dan bosan ketika mengerjakan soal tertulis, serta belum pernah mengikuti asesmen menggunakan perangkat digital di sekolah.

Kondisi tersebut diperkuat oleh temuan yang menyebutkan bahwa asesmen tertulis yang monoton dapat menurunkan minat belajar siswa (Septyana et al., 2024). Asesmen berbasis kertas juga sering kali menimbulkan tekanan dan kurang menarik bagi siswa (Hairida, 2023). Sebagai upaya dalam menanggulangi situasi tersebut, perlunya pendekatan asesmen alternatif yang lebih variatif dan menyenangkan agar siswa ikut serta secara penuh dalam kegiatan penilaian. Salah satu alternatif yang bisa dikembangkan adalah asesmen formatif yang bersifat interaktif dan

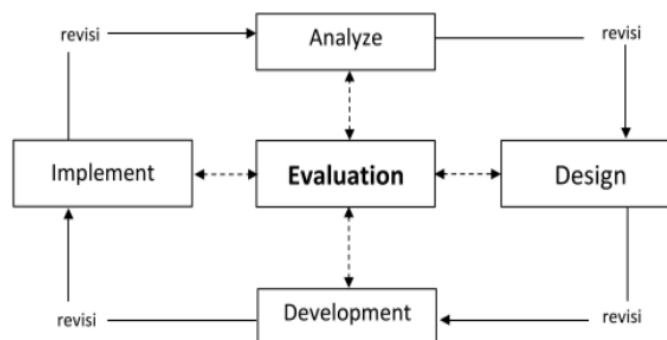
memanfaatkan teknologi digital sebagai medianya. *Wordwall* menjadi salah satu *platform* yang relevan dengan kebutuhan tersebut karena menyediakan berbagai template permainan yang mengedukasi seperti teka-teki silang, kuis atau menjodohkan yang bisa digunakan dalam kegiatan evaluasi (Fadhillah, 2022).

Wordwall juga mendukung prinsip asesmen formatif yang menekankan pentingnya pemberian umpan balik secara langsung dan berkelanjutan. *Platform* ini memudahkan guru dalam merancang asesmen yang sesuai dengan karakteristik siswa serta memberikan informasi cepat mengenai capaian belajar mereka (Khairunnisa & Tatang, 2024). Efektivitas *Wordwall* dalam konteks pembelajaran juga telah dikaji oleh (Septiani et al., 2024) melalui pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi IPA di SDN Banjarsari 01. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase validitas sebesar 89,33% dari validator materi dan 87,77% dari validator media. Selain itu, respon guru terhadap media mencapai 98% (sangat layak), dan respon siswa sebesar 65,42% (layak). Data ini menunjukkan bahwa *Wordwall* mendapat penerimaan yang baik serta berpotensi meningkatkan kualitas asesmen formatif melalui penyajian yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Meskipun *Wordwall* telah banyak dikembangkan dalam berbagai mata pelajaran, penggunaannya dalam asesmen formatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kalimat majemuk setara, masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, pengembangan asesmen formatif berbasis *Wordwall* pada materi tersebut menjadi penting untuk menyediakan alternatif penilaian yang beragam, menarik, dan selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan asesmen formatif berbasis *Wordwall* pada materi kalimat majemuk setara di kelas IV SDN 03 Pontianak Selatan. Studi ini bertujuan untuk menghasilkan produk asesmen formatif berbasis *Wordwall* materi kalimat majemuk setara yang valid dan direspon positif oleh guru serta siswa di kelas 4 SDN 03 Pontianak Selatan.

METODE

Studi ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan, yakni serangkaian tahapan sistematis untuk menghasilkan produk inovatif atau memperbaiki dan meningkatkan produk yang sudah tersedia, sehingga menghasilkan produk yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Rustamana et al., 2024). Pengembangan asesmen formatif berbasis *Wordwall* diharapkan memberikan pengalaman penilaian yang interaktif dan menarik, sehingga dapat mengatasi kejenuhan siswa yang sering timbul akibat penggunaan asesmen konvensional seperti pilihan ganda atau esai. Dengan demikian, guna mewujudkan tujuan tersebut, peneliti menerapkan model ADDIE dalam penelitian ini karena dianggap lebih sesuai untuk mengembangkan asesmen formatif berbasis *Wordwall* yang disesuaikan dengan kondisi siswa, dirancang secara sistematis, dan mempermudah pemahaman dalam proses pengembangannya. Model ADDIE memuat 5 langkah, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluate* (Hidayat & Nizar, 2021).



Gambar 1. Konsep Model ADDIE

Model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini berfokus pada 3 tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, dan *Development*. Tahap *Analyze* meliputi analisis kebutuhan dan capaian pembelajaran. Tahap *Design* mencakup perancangan asesmen, mulai dari penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan kisi-kisi dan soal, pemilihan format asesmen, pemilihan template *Wordwall*, hingga penyesuaian tampilan visual. Tahap *Development* dilakukan dengan membuat asesmen berbasis *Wordwall* sesuai desain yang telah dirancang, dilanjutkan validasi oleh pakar materi, bahasa, dan

media, serta uji coba produk kepada guru dan siswa untuk memperoleh masukan juga menilai kelayakan asesmen.

Data penelitian ini diperoleh melalui dua teknik, yaitu wawancara dan penyebaran angket. Wawancara dimanfaatkan untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan dan kondisi asesmen yang berlangsung di kelas IV D SDN 03 Pontianak Selatan. Proses ini melibatkan guru serta siswa sebagai sumber informasi utama dalam mengidentifikasi permasalahan di lapangan. Sementara itu, angket digunakan dalam dua tahap, yakni tahap validasi dan uji coba secara terbatas. Pada tahap validasi, angket disebarakan kepada pakar materi, pakar bahasa, dan pakar media guna menilai kualitas dan kelayakan produk asesmen formatif berbasis *Wordwall* yang dikembangkan. Setelah mencoba produk, angket juga dibagikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui responnya. Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada hasil penilaian para pakar melalui lembar validasi dan tanggapan responden melalui angket.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur validitas produk serta mengetahui tanggapan pengguna terhadap asesmen formatif berbasis *Wordwall*. Data yang dianalisis meliputi data kualitatif dan kuantitatif, dengan teknik sebagai berikut.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif didapat dari saran pakar dan tanggapan guru terhadap produk. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui aspek yang perlu diperbaiki dan kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran.

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Tingkat Validitas Produk

Hasil angket dari validasi pakar dianalisis menggunakan rumus Gregory (2015), yaitu sebagai berikut.

$$\text{Content Validity (VI)} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Keterangan:

VI = Validitas Isi

A = Sel yang memperlihatkan bahwa kedua pakar menganggap item tersebut kurang relevan

B = Sel yang memperlihatkan perbedaan pendapat, di mana pakar 1 menganggap item tersebut sangat relevan, sementara pakar 2 menganggapnya kurang relevan

C = Sel yang memperlihatkan perbedaan pendapat, di mana pakar 1 menganggap item tersebut kurang relevan, sementara pakar 2 menganggapnya sangat relevan

D = Sel yang memperlihatkan bahwa kedua pakar menganggap item tersebut sangat relevan

Hasil dari koefisien validitas isi selanjutnya disesuaikan dengan pengelompokkan kategori validitas Gregory yang disajikan pada tabel 1. berikut.

Tabel 1. Kategori Tingkat Validitas Produk

Koefisien	Kategori
0,8 – 1,0	Validitas sangat tinggi
0,6 -0,79	Validitas tinggi
0,4 – 0,59	Validitas sedang
0,2 – 0,39	Validitas rendah
0,00 – 0,19	Validitas sangat rendah

Sumber: (Najwa & Najwa, 2023)

b. Analisis Uji Respon Guru dan Siswa

Tanggapan guru dan siswa dianalisis melalui formula persentase (Andini et al., 2024) sebagai berikut.

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

S = Jumlah komponen hasil penelitan

N = Jumlah nilai maksimum

Hasil persentase respon dianalisis untuk melihat kecenderungan tanggapan dan dikategorikan selaras dengan kriteria tabel 2. sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Persentase Kriteria Respon Produk

Persentase%	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Sumber: (Kartini & Putra, 2020)

HASIL

Studi ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang bertujuan menciptakan produk dalam bentuk asesmen formatif berbasis *Wordwall* pada materi kalimat majemuk setara. Model pengembangan ADDIE yang digunakan hanya difokuskan sampai tahap *Development*.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap awal analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV D di SDN 03 Pontianak Selatan. Temuan lapangan menunjukkan bahwa penilaian formatif yang digunakan masih konvensional, terdiri dari tes tertulis dalam format pilihan ganda dan esai. Meskipun sekolah memiliki fasilitas seperti akses internet dan *Chromebook* yang dapat digunakan untuk penilaian berbasis digital, kurangnya variasi penilaian menyebabkan berkurangnya antusiasme siswa karena tugas yang monoton. Analisis capaian pembelajaran mengacu pada Kurikulum Merdeka Tahap B (Kelas IV Sekolah Dasar), khususnya materi “Kalimat Majemuk Setara” pada Bab II “Tugasku”.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan untuk menyusun langkah pengembangan asesmen formatif berbasis *Wordwall* yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

a. Penetapan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka, yaitu “Peserta didik mampu mengidentifikasi penggunaan kalimat majemuk setara dalam teks yang dibaca melalui asesmen formatif berbasis *Wordwall* dengan tepat”.

b. Pemilihan Bentuk Penilaian

Dua tipe format penilaian yang dipilih untuk dikembangkan adalah kuis dengan pilihan jawaban dan aktivitas penyusunan kalimat. Kuis pilihan jawaban menampilkan beberapa alternatif dengan satu jawaban benar, sementara aktivitas penyusunan kalimat memberikan fragmen kata yang harus dirangkai ulang oleh siswa menjadi kalimat majemuk setara yang tepat.

c. Penyusunan Kisi-Kisi Soal

Kisi-kisi soal disusun untuk memastikan pertanyaan yang dikembangkan benar-benar selaras dengan tujuan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengidentifikasi dan menyusun kalimat majemuk setara dengan benar. Elemen kisi-kisi meliputi tujuan, indikator, level kognitif, format soal, dan nomor soal.

d. Membuat Soal Asesmen Formatif

Berdasarkan kisi-kisi, peneliti menyusun 10 soal pilihan jawaban dan 5 soal penyusunan kalimat. Semua soal dirancang untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang struktur serta penerapan kalimat majemuk setara.

e. Pemilihan Template *Wordwall*

Setelah soal selesai disusun, selanjutnya adalah menyelaraskan soal dengan template *Wordwall* yang paling cocok. Aktivitas “Kuis Gameshow” dipilih untuk soal pilihan jawaban, sedangkan template “Benarkan Kalimat” digunakan untuk tugas penyusunan kalimat. Pemilihan template ini disesuaikan dengan bentuk soal dan karakter siswa.

f. Penyesuaian Desain Visual

Tampilan desain pada penilaian formatif berbasis *Wordwall* dibuat menarik dan mudah digunakan bagi siswa. Pemilihan gaya tampilan dan jenis *font* dirancang untuk menghasilkan pengalaman penilaian yang ramah pengguna, mempermudah siswa memahami petunjuk, dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses penilaian.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah langkah perancangan selesai, langkah berikutnya adalah mengembangkan produk asesmen formatif berbasis *Wordwall* sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. Berikut adalah detail proses pengembangannya:

a. Pembuatan Asesmen Formatif Berbasis *Wordwall*

Seluruh pertanyaan yang telah dirumuskan dimasukkan ke dalam template *Wordwall* sesuai formatnya. Untuk aktivitas kuis gameshow, peneliti menambahkan gambar ilustrasi sebagai elemen pendukung. Sementara itu, untuk aktivitas penyusunan kalimat, kata-kata disusun sedemikian rupa sehingga siswa dapat berlatih membentuk kalimat majemuk setara dengan cara yang menyenangkan.

b. Validasi Ahli

Produk asesmen selanjutnya dievaluasi oleh pakar melalui penilaian aspek materi, bahasa, dan media. Tujuan dari validasi untuk menilai kelayakan produk dari segi isi, kebahasaan, dan tampilan media. Para pakar memberikan penilaian dan saran melalui lembar validasi untuk memperbaiki produk agar selaras dengan tujuan pembelajaran dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Produk

Aspek	Skor Koefisien	Kategori
Materi	1,0	Validitas Sangat Tinggi
Bahasa	1,0	Validitas Sangat Tinggi
Media	1,0	Validitas Sangat Tinggi

Hasil analisis menunjukkan bahwa semua item instrumen dinyatakan layak digunakan dengan koefisien validitas sebesar 1,0 pada setiap aspek yang dinilai, yaitu materi, bahasa, dan media, yang termasuk dalam kategori validitas sangat tinggi. Meskipun demikian, pakar materi dan bahasa memberikan beberapa saran untuk penyempurnaan produk, seperti yang terlihat dalam tabel 4. berikut.

Tabel 4. Perbaikan Pilihan Jawaban

Sebelum revisi	Setelah revisi
Baca teks berikut dan temukan kalimat majemuk setara : "Hari ini cuacanya cerah. Kami pergi ke taman dan bermain layang-layang bersama. Setelah itu, kami pulang karena hujan mulai turun". Kalimat majemuk setara dalam teks tersebut adalah ... A  Kami pergi ke taman dan bermain layang-layang bersama. B  Hari ini cuaca cerah. C  Kami pulang karena hujan mulai turun. D  Tidak ada.	Baca teks berikut dan temukan kalimat majemuk setara : "Hari ini cuacanya cerah. Kami pergi ke taman dan bermain layang-layang bersama. Setelah itu, kami pulang karena hujan mulai turun". Kalimat majemuk setara dalam teks tersebut adalah ... A  Kami pergi ke taman dan bermain layang-layang bersama. B  Hari ini cuaca cerah. C  Kami pulang karena hujan mulai turun. D  Kami pergi ke taman

Saran

Opsi jawaban pada soal pilihan ganda tidak menyertakan pilihan "Tidak ada", karena dapat menimbulkan kesalahpahaman dan mengurangi kejelasan soal.

Tabel 5. Perbaikan Kapitalisasi Pilihan Jawaban

Sebelum revisi	Setelah revisi
Kakak bingung ingin memberi kado buku _____ tas. Kata penghubung yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah?  A Dan B Tetapi C Atau D Lalu	Kakak bingung ingin memberi kado buku _____ tas. Kata penghubung yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...  A dan B tetapi C atau D lalu

Lengkapilah kalimat berikut. "Saya ingin pergi ke pantai, ----- saya tidak punya uang."  A Dan B Tetapi C Lalu D Maka	Lengkapilah kalimat berikut. "Saya ingin pergi ke pantai, ----- saya tidak punya uang". Kata penghubung yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...  A dan B tetapi C lalu D maka
Konjungsi atau kata hubung yang digunakan dalam kalimat majemuk setara, antara lain ... A Agar, supaya, meskipun, karena, jika. B Bahwa, sehingga, ketika, walaupun, karena. C Sejak, sampai, sebelum, sesudah, selama. D Dan, lalu, kemudian, sedangkan, atau, tetapi.	Konjungsi atau kata hubung yang digunakan dalam kalimat majemuk setara, antara lain ... A agar, supaya, meskipun, karena, jika. B bahwa, sehingga, ketika, walaupun, karena. C sejak, sampai, sebelum, sesudah, selama. D dan, lalu, kemudian, sedangkan, atau, tetapi.

Saran

Penulisan instruksi soal yang menyebutkan istilah "kata hubung" dicetak tebal untuk menekankan fokus pertanyaan. Selain itu, penggunaan huruf kapital pada kata hubung di opsi jawaban sebaiknya dihindari dan diganti dengan huruf kecil agar sesuai dengan aturan penulisan yang benar.

Setelah produk divalidasi dan direvisi berdasarkan umpan balik para pakar, berikutnya melaksanakan uji coba secara terbatas untuk mengetahui respon guru dan siswa setelah menggunakan produk asesmen formatif berbasis *Wordwall* pada materi kalimat majemuk setara dalam pembelajaran kelas.

c. Uji Coba Produk

Setelah validasi selesai, produk diuji coba secara terbatas kepada siswa kelas IV D SDN 03 Pontianak Selatan. Uji coba ini melibatkan 25 siswa, terdiri dari 15 laki-laki dan 10 perempuan dengan menggunakan perangkat *Chromebook* sekolah. Asesmen yang diuji mencakup dua jenis, yaitu kuis gameshow dan benarkan kalimat. Sebelum pelaksanaan, peneliti memberikan panduan penggunaan secara langsung dengan bantuan proyektor untuk menjelaskan tampilan dan fitur asesmen. Semua siswa dan guru diberi kesempatan yang sama untuk mencoba dan merasakan langsung penerapan produk dalam proses pembelajaran. Setelah menggunakan produk, guru dan siswa diminta untuk mengisi angket berdasarkan pengalaman. Hasil perolehan rata-rata respon dari guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 4. dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Persentase Respon Guru dan Siswa

Responden	Rata-Rata (%)	Kategori
Guru	91%	Sangat Baik
Siswa	88%	Sangat Baik
Rata-Rata	89%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, diperoleh rata-rata respon dari tiga orang guru sebesar 91%, sedangkan respon dari 25 siswa mencapai 88%. Secara keseluruhan, rata-rata respon pengguna terhadap produk asesmen formatif berbasis *Wordwall* adalah 89%, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini memperlihatkan bahwa produk diterima dengan positif dan dinilai layak digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dalam bentuk asesmen formatif berbasis *Wordwall*, ditujukan untuk mendukung pembelajaran kalimat majemuk setara di kelas 4. Asesmen yang dikembangkan terdiri dua bentuk, yaitu kuis pilihan ganda dan susun kalimat dengan total 15 butir soal. Pengembangan ini muncul karena situasi di lapangan memperlihatkan bahwa asesmen di sekolah masih dilakukan secara manual dan kurang menarik bagi siswa, meskipun sarana pendukung seperti internet dan perangkat digital telah tersedia. Temuan ini selaras dengan Rohana et al., (2024) yang menyatakan bahwa asesmen berbasis kertas cenderung membosankan bagi siswa yang telah akrab dengan penggunaan teknologi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru dan siswa mendukung penggunaan asesmen berbasis teknologi yang menarik dan interaktif. *Wordwall* dipilih karena menyediakan berbagai jenis

template asesmen yang mudah digunakan, menyenangkan, dan selaras dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia yang terfokus pada materi kalimat majemuk setara. Selain itu, *platform* ini juga memungkinkan guru memantau hasil asesmen terkini serta memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam bagi siswa (Emilia et al., 2024).

Setelah produk selesai, dilakukan uji validitas oleh empat orang pakar yang terdiri atas dua pakar materi yang juga menilai aspek bahasa, serta dua pakar media. Berdasarkan hasil analisis menggunakan formula Gregory, diperoleh koefisien validitas sebesar 1,0 untuk seluruh aspek dengan kategori validitas sangat tinggi. Seluruh validator menyatakan bahwa produk telah memenuhi kriteria layak untuk diterapkan pada pembelajaran. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa asesmen yang dikembangkan sudah selaras dengan tujuan pembelajaran, indikator capaian, serta dapat mengukur pemahaman siswa. Pernyataan ini sejalan dengan teori Azwar (2012) yang menyatakan bahwa validitas merupakan sejauh mana suatu alat ukur dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Husna et al. (2023) yang menyebutkan bahwa *Wordwall* dinyatakan valid sebagai media evaluasi dengan persentase validasi aspek materi sebesar 86% dan media sebesar 80%.

Setelah tahap validasi, produk diuji coba kepada 25 siswa kelas IV dan tiga orang guru. Berdasarkan hasil angket, diperoleh rata-rata respon guru sebesar 91% dan siswa sebesar 88%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Guru mengungkapkan bahwa *Wordwall* memberikan variasi dalam pelaksanaan asesmen dan membuat suasana evaluasi lebih menyenangkan. Fitur interaktif seperti kuis *gameshow* dan benarkan kalimat memungkinkan asesmen dilakukan dengan cara yang lebih menarik. Siswa juga menyampaikan bahwa tampilan soal lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan karena disertai fitur tambahan dan gambar. Siswa merasa senang karena asesmen terasa seperti bermain sambil belajar.

Dari sisi kebermanfaatan, guru menyatakan bahwa asesmen ini memudahkan mereka dalam menyusun soal yang selaras dengan capaian pembelajaran dan indikator, serta dapat melihat hasil dan skor siswa secara langsung. Selain itu, siswa merasakan manfaat berupa pemahaman yang lebih baik karena soal yang diberikan sesuai dengan materi yang diajarkan guru dan terdapat umpan balik langsung yang membantu mereka memperbaiki kesalahan. Hal ini mendukung pendapat Meisavitri et al. (2023) yang menyatakan bahwa *Wordwall* dinyatakan valid dan mendapatkan respon positif dari guru sebesar 93% dan siswa sebesar 95%.

Dari sisi kemudahan, *Wordwall* dinilai praktis digunakan oleh guru dan siswa. Guru merasa penyusunan soal menjadi lebih efisien karena sistem sudah menyediakan template yang sesuai. Siswa pun menyampaikan bahwa tampilan tulisan mudah dibaca, soal mudah dimengerti, dan cara pengerjaan tidak membingungkan. Meskipun demikian, beberapa catatan dari guru perlu menjadi perhatian dalam pengembangan ke depan, seperti bentuk soal yang sebaiknya lebih ringkas, pentingnya kesiapan sarana seperti jaringan internet dan perangkat, serta konsistensi dalam penggunaan asesmen berbasis teknologi agar siswa lebih terbiasa mengikuti asesmen digital dalam proses pembelajaran (Hairida, 2025).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan asesmen formatif berbasis *Wordwall* materi kalimat majemuk setara di kelas IV SDN 03 Pontianak Selatan, dapat disimpulkan bahwa produk tersebut layak digunakan. Hasil validasi dari segi materi, bahasa, dan media menunjukkan bahwa asesmen formatif berbasis *Wordwall* pada materi kalimat majemuk setara dinyatakan layak dengan koefisien validitas sebesar 1,0. Ini menggambarkan bahwa produk telah selaras dengan isi materi serta kurikulum, penggunaan bahasa yang sesuai aturan, dan tampilan media yang mendukung pelaksanaan asesmen di tingkat sekolah dasar.

Respon positif dari guru terhadap asesmen yang dikembangkan, memperoleh rata-rata persentase 91%. Asesmen yang dikembangkan dinilai menghadirkan variasi dalam evaluasi, membantu memantau tingkat pemahaman siswa, dan memberikan pengalaman yang lebih menarik. Respon siswa terhadap asesmen juga termasuk kategori sangat baik dengan rata-rata sebesar 88%. Tingkat respon yang tinggi memperlihatkan bahwa asesmen yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu pemahaman materi secara bermakna.

REFERENSI

Andini, D. P., Kresnadi, H., & Ghasya, D. A. V. (2024). Kepraktisan Game Edukasi Berbasis Wordwall pada Pelajaran IPAS Bab 1 Kelas IV SDN 41 Pontianak Utara. *As-Sabiqun*, 6(2), 266–286. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i2.4476>

- Azwar, S. (2012). *Reliability and validity*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Emilia, E., Hartoyo, A., & Hamdani, H. (2024). Respon Peserta Didik Terhadap Media Asesmen Berbasis Game Wordwall Pada Materi Vektor. *Innovative: Journal Of Social*, 4(3), 6692–6700. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/10758%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/10758/7664>
- Fadhillah, L. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia. *Pijar: Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 22–28. <https://doi.org/10.56393/pijar.v2i1.1127>
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: History, principles, and applications*. Boston, MA: Pearson. In *Global Edition*.
- Hairida. (2023). Development of an Innovative Media Design Assessment Model in Junior High School Chemistry Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.5463>
- Hairida. (2025). *Asesmen Berbasis Teknologi*. Padang: CV Dunia Penerbitan Buku.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Husna, S. U., Sukarno, S., & Yulisetiani, S. (2023). Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i1.76662>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Khairunnisa, A., & Tatang, T. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Optimalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 24616–24621.
- Meisavetri, T. N., Ghuftron, S., Umar, R., & Fakultas, S. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Web Wordwall Untuk Peserta Didik Kelas Ii Sdn Beji 01 Jenu Tuban. *Edu-Kata*, 9(2), 105–114.
- Najwa, W. A., & Najwa, N. A. (2023). *Development of Numeration Instruments in the Context of Agriculture and Tourism for 4th Grade Elementary School Students*. 15(02).
- Rohana, D. A., Maharani, S., & Sunarni, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Asesmen dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SMPN 11 Madiun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 2155–2167.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sari, Z. L. (2023). Pentingnya Penilaian Formatif dalam Memahami Perkembangan Siswa. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(7), 150–158.
- Septiani, P., Hayu, W. R. R., & Rajagukguk, Z. F. (2024). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Materi Pelajaran IPA Kelas IV DI SDN Banjarsari 01. *Guru Membangun*, 43(1), 22–32.
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>