

PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS *APLIKASI WEB WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPA DI MA DARUL HUDA GIRI KABUPATEN BANYUWANGI

Mahfud¹, Sapta Ayu Rohmania²

¹²Pendidikan Sejarah Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi
email: mahfud@untag-banyuwangi.ac.id¹, saptaadi36@gmail.com²

ABSTRAK

Pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran sejarah merupakan pengembangan berupa soal pada Kelas X dengan mata pelajaran Sejarah materi pengaruh Hindu-Budha di Indonesia sub pokok pembelajaran Akulturasi Kebudayaan Lokal dan Hindu-Budha yang divalidasi oleh validator sebelum diuji cobakan kepada siswa. Uji coba soal kepada siswa dilakukan dengan menggunakan alat evaluasi berupa aplikasi *web wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA di MA Darul Huda Giri kabupaten Banyuwangi. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk (1) mengukur validitas instrumen evaluasi pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *web wordwall* pada siswa kelas X IPA MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi, (2) mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *web wordwall*, (3) mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan alat evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *web wordwall*. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi didapatkan skor 76% dengan kategori cukup baik, ahli desain yaitu berjumlah 98% dengan kategori sangat baik dan guru sejarah yaitu 81,3% dengan kategori baik. Hasil respon terhadap kemenarikan pada uji coba menunjukkan hasil rata-rata 96% dan uji coba lapangan terjadi peningkatan hasil belajar dengan hasil uji coba N-Gain dengan hasil sebesar 62,46% kategori cukup efektif.

Kata Kunci: *Pengembangan Instrumen Evaluasi, Aplikasi Web Wordwall, Hasil Belajar Siswa.*

PENDAHULUAN

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan. Pendidikan sangat penting untuk kehidupan setiap umat manusia. Pendidikan merupakan usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik rohani atau jasmani. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan Bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sedangkan menurut Syah dalam Chandra (2009: 33) dikatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar didik yang mempunyai arti memelihara dan memberi latihan.

Kedua hal tersebut memerlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan tentang kecerdasan pikiran. Pengertian pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Pendidikan yang baik dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas harus dilaksanakan dalam semua mata pelajaran termasuk Mata Pelajaran Sejarah. Menurut Sapriya (2009: 26) mengemukakan bahwa Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam), keilmuan dan intelektual.

Proses pembelajaran selalu melibatkan berbagai kegiatan yang perlu dilakukan oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Kesempatan untuk melakukan kegiatan dan perolehan hasil belajar akan ditentukan oleh pendekatan, media, model dan metode yang telah diterapkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Tingkat penguasaan materi siswa dalam pembelajaran dapat diketahui melalui evaluasi.

Evaluasi adalah salah satu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari evaluasi dapat dijadikan *feed-back* (balikan) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran (Arifin, 2009:2).

Evaluasi salah satu komponen dalam proses pembelajaran untuk mengukur keberhasilan siswa seperti yang dikemukakan oleh Rahayu & Listiadi (2014:02) yaitu setelah kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa, maka guru akan melakukan penilaian sebagai bagian evaluasi. Mengukur keberhasilan siswa terhadap penguasaan materi yang sudah diajarkan oleh guru menggunakan alat evaluasi dengan berupa instrumen penilaian yang berbentuk tes maupun non tes merupakan tujuan dari penilaian hasil belajar. Syarat dari instrumen penilaian harus valid dan reliabel.

Alat evaluasi berbasis *online* merupakan sebuah metode evaluasi yang tujuannya untuk mempermudah pekerjaan guru dan meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan evaluasi, ada banyak jenis evaluasi yang dapat dikembangkan pendidik untuk memudahkan dan lebih menarik kemauan peserta didik untuk mengikuti proses evaluasi. (Zahara, 2015: 480-485). Banyak alat atau instrumen yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi salah satunya tes. Semakin berkembangnya teknologi yang dulunya menggunakan alat evaluasi menggunakan media cetak seperti kertas, sekarang sudah ujian *online* yang berbantuan komputer, laptop, bahkan *Handphone*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MA Darul Huda Giri menunjukkan bahwa terdapat masalah-masalah terkait pembelajaran sejarah yaitu (1) Kurang efektifnya alat evaluasi yang telah digunakan, dalam pembelajaran sejarah siswa cenderung mengerjakan soal di LKS. (2) Keterbatasan tersebut membuat siswa merasa bosan dan membuat siswa untuk meminati pelajaran sejarah dan hasil belajarnya relatif rendah; (3) Guru belum menggunakan alat evaluasi yang inovatif, karena guru tidak memanfaatkan teknologi sehingga masih menggunakan media cetak yaitu kertas.

Menanggapi hal tersebut, diperlukan alat atau instrumen alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran sejarah. Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi) yang membuat pendidik dituntut menggunakan media ataupun alat evaluasi inovatif salah satunya dapat menggunakan *game edukasi*. Seperti pendapat Hamdayama (2016:68) yang mengatakan Perkembangan Iptekkom (ilmu pengetahuan

teknologi dan komunikasi) hendaknya dapat dimanfaatkan dengan baik dan benar, salah satunya digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran seperti penggunaan game (permainan).

Banyak sekali aplikasi yang memudahkan guru untuk membuat game edukasi untuk evaluasi pembelajaran. Mulai dari aplikasi yang bisa diunduh di android maupun aplikasi berbasis *website*. Salah satu aplikasi berbasis *website* yang mudah unruk digunakan adalah *Aplikasi Web Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi *web* yang dapat digunakan untuk membuat *games* berbasis kuis yang menyenangkan. Aplikasi ini bertujuan sebagai alat evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik (Suharni, 2021).

Sedangkan menurut Maghfiroh (2018) dalam penelitiannya mengemukakan *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Jadi aplikasi *web Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran.

Aplikasi web wordwall dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi pembelajaran *game edukasi* seperti kuis, menjodohkan, memasangkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. Selain pengguna dapat menggunakan untuk pembelajaran daring untuk ulangan harian maupun tugas, media ini dapat juga digunakan untuk evaluasi saat luring. Beberapa kelebihan *wordwall* lainnya yaitu *free* untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Seperti yang dikemukakan oleh Umayah (2021) yaitu Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya melalui *link*. Cara pembuatannya sangat mudah dan memainkannya juga sangat mudah dan seru sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Pada hasil penelitian Ainun Nuzula Ar-Rahmah (2021) yang berjudul Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform *Wordwall.Net* Pada Siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang yang dikembangkan valid dan sangat praktis serta layak digunakan untuk guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka pengembang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah yang berjudul "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Aplikasi Web Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS di MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi".

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana kondisi umum sekolah dan siswa Madrasah Aliyah Darul Huda pada saat pembelajaran Sejarah Indonesia?
2. Bagaimana pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *web wordwall* hingga mendapat produk final yang layak berdasarkan penilaian ahli dan uji coba pengembangan?
3. Bagaimanapenggunaan instrumen evaluasi pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *web wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Darul Huda pada mata pelajaran sejarah?

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian Research and develovment (R&D). Model Pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu menggunakan model *ADDIE* (*Analysis*,

Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai suatu langkah pedoman mengembangkan produk berupa alat evaluasi pembelajaran sejarah berbasis *aplikasi web wordwall*. Penelitian pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan produk maupun menyempurnakan produk kemudian diteliti kelayakan dari produk tersebut.

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan produk alat evaluasi yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang diproduksi. Dengan uji coba kualitas produk yang dihasilkan benar-benar telah teruji secara empiris.

1) Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan *pretest* secara manual dan setelah diberikan perlakuan menggunakan alat evaluasi siswa dapat melakukan *posttest*. Selanjutnya peneliti membagikan angket kepada guru dan siswa sebagai validasi pengguna terhadap alat evaluasi tersebut. Hasil dari angket tersebut nantinya akan dijadikan acuan untuk melakukan revisi pada tahap akhir.

2) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba ini adalah siswa kelas X di MA Darul Huda Giri yang berjumlah 16 siswa, 4 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Peneliti memilih subyek ini dengan alasan : (1) rendahnya hasil belajar siswa; (2) peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran; (3) guru kurang menggunakan media IT yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

3) Jenis Data

Jenis data yang digunakan berdasarkan jenisnya dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Rincian jenis data sebagai berikut :

a. Data kualitatif

- 1) Hasil observasi dengan Kepala dan Guru kelas X MA Darul Huda Giri
- 2) Kritik, saran, dan tanggapan yang diberikan oleh validator para ahli.

b. Data kuantitatif

- 1) Angket hasil validasi ahli dan pengguna.
- 2) Hasil belajar siswa (*pre-test* dan *post-test*).

4) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa lembar observasi dan angket.

5) Teknik Analisis Data

a. Analisis Kelayakan Produk

Data hasil dari penyebaran angket untuk uji kelayakan produk (validasi produk) akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Analisis yang dimaksud dengan teknik statistik deskriptif yaitu peneliti menggambarkan perolehan data tentang karakteristik dari masing-masing variabel. Kemudian hasil dari analisis tersebut digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Peneliti memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa instrumen evaluasi pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *web wordwall*, menguji kelayakan produk untuk dapat diimplementasikan dalam sebuah pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk :

$$P = \frac{x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Skor yang dicari

X = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin
 Σxi = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin
100 = Bilangan Konstan

Sedangkan kriteria penilaian kelayakan produk instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan prinsip nilai sebagai berikut (Sudjana, 1990 : 118) :

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Produk

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan produk
90-100	Sangat baik, tidak perlu ada revisi
80-90	Baik, tidak perlu ada revisi
70-79	Cukup baik, tidak perlu revisi
60-69	Kurang baik, perlu revisi
<60	Sangat kurang baik, perlu revisi semua

Jika jumlah skor kelayakan produk tepat 70, maka media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran disekolah.

b. Analisis Tes untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Data yang sudah diperoleh dari hasil nilai pada *pretest* dan *posttest* dapat dihitung rata-rata untuk membandingkan hasil nilai antara sebelum sesudah menerapkan tes evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *web wordwall*. Analisis data peningkatan hasil belajar aspek kognitif siswa dapat dilakukan uji gain menggunakan rumus sebagai berikut :

$$N - \text{gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}} \times 100\%$$

Keterangan :

S post = Skor *post-test*

S Pre = Skor *Pre-test*

S Max = Skor Maksimum Ideal

Setelah diperoleh hasil N-gain, selanjutnya dapat dikategorikan atau diklasifikasikan seperti tabel kategori perolehan skor N – gain sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori skor N – gain

No.	Persentase	Tafsiran
1.	<40%	Tidak Efektif
2.	40%-55%	Kurang Efektif
3.	56%-75%	Cukup Efektif
4.	>76%	Efektif

(Sumber : Hake, 1999)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Umum Sekolah dan Siswa Kelas X

a. Kondisi Umum Sekolah

Madrasah Aliyah Darul Huda Giri merupakan salah satu lembaga pendidikan berbasis Islami yang didirikan berdasarkan Surat keputusan Kementrian Agama dengan No. SK. Pendirian Kw.13.4/4/PP.03.2/903/SKP/2005 tertanggal 25 April 2005. MA Darul Huda

Giri berlokasi di jalan Hayam Wuruk No. 54 dengan nomor NPSN 20579401, Kelurahan penataban Kecamatan Giri kabupaten Banyuwangi, kode pos 68422, dan dipimpin oleh ibu Umi Suprihatin, S.Pd sebagai kepala sekolah MA Darul Huda Giri.

Letak dari sekolahan ini dipinggir jalan raya besar dan berbatasan sebelah barat yaitu Masjid Uswatun Hasanah penataban, sebelah timur berbatasan dengan MTS Darul Huda, sebelah utara berbatasan dengan perkebunan dan makam, sedangkan sebelah selatan berbatasan dengan MI darul Huda dan Perkampungan dari warga Penataban. MA Darul Huda ini dekat dengan banyak Pondok Pesantren, diantaranya Pondok Pesantren Darul Huda, Pondok Pesantren Nur Cahaya 1, Pondok Pesantren Nur cahaya 2, Pondok Pesantren Darul Furqon. Sehingga banyak siswa yang mondok dipondok pesantren tersebut dan juga bersekolah di MA Darul Huda Giri.

Visi Madrasah Aliyah Darul Huda Giri yaitu Terwujudnya Madrasah yang berakhlakul karimah dan berprestasi optimal berdasarkan Imtaq. Sedangkan Misi nya yaitu Menyelenggarakan Pendidikan yang berorientasi pada Agama Islam dengan kualitas yang baik secara keilmuan, keterampilan, sikap moral dan juga sosial sehingga mampu menyiapkan dan mengembangkan sumber daya insani yang unggul dibidang IPTEK dan IMTAQ

MA Darul Huda memiliki 3 ruang kelas yang dapat menampung ± 150 siswa, 1 ruang guru, mushollah dan 1 laboratorium Komputer yang difalitasi dengan 1) Komputer yang berjumlah 15 ; 2) AC (*Air Conditioner*); 3) Meja Laboratorium. Sekolahan ini juga merupakan yayasan dari Pondok Pesantren Darul Huda yang sekarang dipimpin oleh Gus Rofi'. Berawal dari pondok pesantren ini, sekarang sudah semakin berkembang hingga selain adanya pondok pesantren, dikembangkan dengan dibangun lembaga pendidikan seperti TK Khodijah 5, MI Darul Huda, MTs Darul Huda dan MA Darul Huda.

b. Kondisi Siswa Kelas X IPA Saat Pembelajaran Sejarah

Pada penelitian ini menggunakan satu kelas untuk penelitian yaitu kelas X IPA. Kelas X IPA ini terdiri dari 16 Siswa, terdapat 4 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Rata-rata siswa dan siswi disini jarak dari rumah kesekolah sangat jauh sehingga mereka mondok di pondok pesantren Darul Huda, Pondok Pesantren Nur cahaya dan Pondok Pesantren Darul Furqon.

Di dalam kelas terdapat perlengkapan umum termasuk di antaranya adalah barang-barang inventaris milik sekolah. Berbagai barang yang ada di kelas bisa berasal dari pembelian pihak sekolah, pemberian dari instansi luar sekolah, maupun dari sumbangan sukarela para orang tua atau murid diantaranya :

- 1) Bangku (bangku murid dan bangku guru);
- 2) Meja (meja murid dan meja guru);
- 3) Papan Tulis ;
- 4) Alat Tulis Papan Tulis (spidol white board, tinta dan penghapus);
- 5) Bingkai Foto Presiden dan Wakil Presiden;
- 6) Peralatan Kebersihan (sapu, pengki, pel, lap, kemoceng);
- 7) Pajangan Kelas (vas bunga, lukisan, jadwal piket, dll).

Pembelajaran sekolah saat ini sudah mulai tatap muka (Luring). Saat pembelajaran tatap muka, guru menjelaskan kepada siswa dan siswi dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sedangkan media yang digunakan juga hanya papan tulis dan buku. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, pendidik memberikan soal atau tugas yang sudah tersedia di buku LKS, dan saat ulangan harian pendidik memberikan lembaran soal untuk dikerjakan siswa. Sehingga membuat beberapa siswa ada yang mengantuk dikelas, berbicara dengan temannya dan kurang semangat dalam mengikuti

evaluasi pembelajaran sejarah.

Tetapi terkadang juga masih menggunakan sistem pembelajaran Daring atau belajar dirumah, dikarenakan ada kegiatan tertentu atau kepentingan guru disekolah yang memutuskan siswa dan siswi MA Darul Huda Giri belajar dirumah, seperti guru harus menghadiri rapat, guru ada kepentingan diluar dan kelas XII yang menghadapi ujian. Karena alasan tersebut, siswa diharapkan belajar dirumah. Saat Daring siswa dan siswi diberikan *link* youtube dan juga soal-soal pelajaran yang tersedia di LKS lewat *Whatsapp Group* dari guru sejarah Indonesia. Hal ini membuat siswa masih ada yang bingung dengan materinya dikarenakan saat ada yang dirasa sulit siswa tidak bisa tanya jawab kepada guru karena harus menonton dan memahami materi lewat youtube dan mengerjakan tugas di LKS yang diberikan oleh guru sejarah Indonesia.

Penelitian ini merupakan penelitian berupa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg and Gall (1998) menyatakan bahwa "*educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational production*". Artinya penelitian dan pengembangan pendidikan adalah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2019: 394). Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti mencoba mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *web wordwall* untuk kelas X MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi.

Adapun langkah-langkah penelitian yang peneliti gunakan adalah menggunakan metode penelitian ADDIE. Tahap-tahap yang dilakukan meliputi tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian dimulai dengan tahap *Analysis* (Analisis). Tujuan tahap ini adalah pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah instrumen evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *web wordwall*. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan terhadap instrumen evaluasi berbasis *wordwall* ini dilakukan menggunakan angket analisis kebutuhan melibatkan guru Sejarah di MA Darul Huda dan 16 siswa kelas X IPA. Hasil dari analisis kebutuhan guru dan siswa yaitu membutuhkan instrumen evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Sedangkan analisis kurikulum didapatkan dari hasil observasi yaitu menggunakan kurikulum 2013 dan untuk silabus dan RPP disesuaikan dengan kurikulum.

Selanjutnya yaitu *Design* (Perancangan). Tujuan tahap ini yaitu untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Pengembangan instrumen evaluasi berbasis aplikasi *web wordwall* ini menampilkan butir soal yang berbasis IT dan jenis desain yang digunakan yaitu jenis kuis. Hal yang diperlukan dalam pengembangan ini adalah koneksi internet yang stabil. Tampilan pada website sudah ditentukan oleh website *wordwall*, sehingga peneliti tidak perlu membuat desain awal dari website. Peneliti dapat mengatur tema, waktu, pengacakan soal, dan juga *leaderbord* pada soal.

Tahap selanjutnya yang peneliti lakukan adalah *Develop* (Pengembangan). Tujuan tahap ini yaitu untuk menghasilkan instrumen evaluasi yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli desain dan guru sejarah. Dari uji validasi ahli materi didapatkan hasil skor berjumlah 76% dengan kategori cukup baik dan tidak perlu revisi. Penilaian ahli desain yaitu berjumlah 98% dengan kategori sangat baik dan tidak perlu revisi. Validasi oleh guru sejarah yaitu 81,3% dengan kategori baik dan tidak perlu revisi. Namun, revisi tetap dilakukan jika terdapat masukan atau saran demi mendapatkan hasil yang lebih baik. Dari penilaian validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa penilaian

ahli telah layak dan penelitian dapat dilakukan ke tahap selanjutnya.

Langkah selanjutnya adalah tahap implementasi yaitu uji coba yang dilakukan pada tanggal 18 April 2022 di MA Darul Huda Giri di Kelurahan Penataban, Kecamatan Giri, Kabupaten Banyuwangi. Uji coba dilakukan kepada 16 siswa kelas X IPA. Tahap ini didapatkan hasil respon pengguna oleh siswa yaitu 96% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X menunjukkan respon yang positif terhadap instrumen evaluasi pembelajaran yang dikembangkan.

Peningkatan hasil belajar ini dilakukan dengan menghitung nilai N-Gain dari hasil *pretest* dan *posttest*. Pada kelas X IPA ini terjadi peningkatan hasil belajar dengan hasil uji coba N-Gain dengan hasil sebesar 62% dengan kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *web wordwall* yang telah dikembangkan layak digunakan berdasarkan penilaian para ahli dan instrumen evaluasi ini berpengaruh positif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, Madrasah Aliyah Darul Huda Giri merupakan tempat penelitian yang didirikan berdasarkan Surat keputusan Kementrian Agama dengan No. SK. Pendirian Kw.13.4/4/PP.03.2/903/SKP/2005 tertanggal 25 April 2005. MA Darul Huda Giri berlokasi di jalan Hayam Wuruk No. 54 dengan nomor NPSN 20579401, Kelurahan penataban Kecamatan Giri kabupaten Banyuwangi, kode pos 68422, dan dipimpin oleh ibu Umi Suprihatin, S.Pd sebagai kepala sekolah MA Darul Huda Giri.

Instrumen Evaluasi Berbasis Aplikasi *Web Wordwall* untuk siswa kelas X IPA MA Darul Huda Giri kabupaten Banyuwangi dapat dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kualitas Instrumen Evaluasi yang dikembangkan berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli desain, dan guru sejarah. Pada penilaian ahli materi mendapatkan skor 76% (Cukup baik), penilaian kelayakan oleh ahli media mendapatkan skor 98% (Sangat baik) dan penilaian kelayakan oleh guru sejarah 81,3% (Baik).

Instrumen evaluasi yang dikembangkan berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X IPA MA Darul Huda Giri kabupaten Banyuwangi yaitu dibuktikan dengan adanya respon baik dengan skor 96% (Sangat Baik) dan adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan hasil uji coba N-Gain dengan hasil sebesar 62% kategori Cukup Efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, F. 2009. *Peran Partisipasi Kegiatan di Alam Masa anak, Pendidikan dan Jenis Kelamin sebagai Moderasi Terhadap Perilaku Ramah Lingkungan*. Disertasi S3. Yogyakarta : UGM.
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*. No. 1
- Rahayu, Erny, E. Listiyadi, A. 2014. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis

- Information and Communication Technologies (ICT) Pada Materi Mengelola Dokumen Transaksi. *Jurnal Pendidikan Akutansi*. No. 02.
- Rahmah, A. N. 2021. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform Wordwall.net Pada Siswa Kelas V SDIT Al-MishbahSumobito Jombang*. Skripsi. Malang : UIN Malang.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharni. 2021. Di Masa Pandemi Pembelajaran IPS Lebih Menarik dengan Edugame. (Online), ([https://www.google.co.id/books/edition/Tiga Belas Ladang Cintaku/-aZCEAAAQBAI?hl=id&gbpv=1&dq=game+edukasi+wordwall&pg=PA127&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Tiga%20Belas%20Ladang%20Cintaku/-aZCEAAAQBAI?hl=id&gbpv=1&dq=game+edukasi+wordwall&pg=PA127&printsec=frontcover)), diakses 18 Oktober 2021.
- Umayah, T. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Covid-19 Pada Siswa SMP. (Online), (<http://www.majalahlarise.com/2021/07/pemanfaatan-aplikasi-wordwall-sebagai.html>), diakses 21 Oktober 2021.
- Undang-undang RI No. 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia. (Online), (<http://www.jdih.bpk.go.id>), diakses 21 Oktober 2021.
- Zahara, N. 2015. Evaluasi Pembelajaran Online berbasis Web Sebagai Alat Ukur Hasil Belajar Siswa pada Materi Dunia Tumbuhan. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*.