



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 6692-6700

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Respon Peserta Didik Terhadap Media Asesmen Berbasis *Game Wordwall* Pada Materi Vektor

Emilia^{1✉}, Agung Hartoyo², Hamdani³

Universitas Tanjungpura

Email: sayaemil12@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap penggunaan media asesmen berbasis *game Wordwall* pada materi vektor. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Alat pengumpulan data menggunakan angket, pedoman wawancara dan lembar observasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Mipa Pontianak berjumlah 37 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media asesmen berbasis *game Wordwall*, dengan rata persentase total respon kognitif, afektif, dan konatif sebesar 81,40%. Hal ini menunjukkan bahwa media asesmen berbasis *game Wordwall* dapat dijadikan alternatif media penilaian hasil belajar peserta didik serta sebagai inovasi baru dalam menciptakan suasana penilaian yang menarik.

Kata Kunci: *Respon Peserta Didik, Media Asesmen Berbasis Game, Wordwall*

Abstract

This study aims to determine and describe the response of students to the use of Wordwall game-based assessment media on vector material. The type of research used is descriptive research with a qualitative approach. Data collection tools used were questionnaires, interview guides, and observation sheets. The subjects of this study were 37 students of class X Mipa Pontianak. The results of the study showed that students gave a positive response to the use of game-based assessment media Wordwall, with a total average percentage of cognitive, affective, and conative responses of 81.40%. This indicates that Wordwall game-based assessment media can be used as an alternative medium for assessing students' learning outcomes as well as a new innovation in creating an attractive assessment atmosphere.

Keywords: *The Response of Students, Game –Based Assesment Media, Wordwall*

PENDAHULUAN

Secara umum asesmen adalah proses pengumpulan informasi dan data terkait dengan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, karakteristik individu atau kelompok. Tujuan dari asesmen adalah untuk mengukur, menilai, dan mengevaluasi tingkat keberhasilan atau pencapaian seseorang dalam suatu area tertentu. Dalam konteks pendidikan, asesmen digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik, kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan perkembangan keterampilan peserta didik dengan pemberian tes. Menurut Maryanti, Hartati & Kurniawan (2022), asesmen merupakan suatu proses atau cara untuk mencari dan mendapatkan informasi mengenai hasil belajar dan pencapaian kompetensi peserta didik. Dilakukannya asesmen, memungkinkan guru mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai (Arikunto, 2018).

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang tidak asing lagi. Salah satu bentuknya adalah media asesmen berbasis teknologi digital yang menggunakan teknologi dan perangkat lunak komputer dalam proses asesmen. Media ini melibatkan penggunaan komputer, tablet, atau perangkat *mobile*, serta aplikasi atau *platform* khusus yang dirancang untuk tujuan asesmen. Media asesmen berbasis teknologi digital memiliki kelebihan tersendiri antara lain lebih praktis, efektif, dan efisien (Afifah & Maslulah, 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan berbagai media asesmen berbasis teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Salah satu inovasi media asesmen berbasis teknologi digital yang dapat digunakan adalah *Wordwall*, sebuah *platform* yang menawarkan berbagai template *game* yang dapat dikreasikan sebagai media pembelajaran dan penilaian hasil belajar sehingga pengguna dapat membuat *game* dengan berbagai template menarik (Wafiqni & Putri, 2021; Fidya & Oktaviana, 2021). Media ini dibuat tidak hanya digunakan ketika kegiatan belajar mengajar

saja, tetapi juga dapat digunakan untuk belajar secara mandiri. *Game* ini diakses secara *online* karena berbasis *website*, sehingga peserta didik dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja tanpa harus mengunduh aplikasi. Selain itu, dapat dicetak dalam bentuk *hard file* menggunakan fitur *printable* kuis. Namun, penggunaan *Wordwall* masih terbatas karena kurangnya sosialisasi dan penerapan dalam kegiatan pembelajaran (Nenohai & Rokhim, 2022).

Terkait hal tersebut, peneliti melakukan observasi awal dengan mewawancarai salah seorang guru mata pelajaran matematika peminatan kelas X SMA Pontianak. Dalam observasi ini, diperoleh bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sudah dilakukan sejak adanya pembelajaran daring, namun belum pernah melaksanakan asesmen menggunakan media berupa *game Wordwall*. Kemudian, dari hasil penyebaran angket kepada 34 orang peserta didik kelas X Mipa-3 diketahui 31 peserta didik menyukai *game* dengan persentase sebesar 91,18% dan 3 orang lainnya tidak terlalu menyukai *game* dengan persentase sebesar 8,82%.

Mempertimbangkan kondisi peserta didik yang sebagian besar menyukai *game* dan sekolah yang mendukung penggunaan *handphone* dalam pembelajaran, peneliti mencoba memberikan variasi pada media asesmen dalam bentuk *game* yang dibuat menggunakan *Wordwall*. Media asesmen yang dibuat oleh peneliti memuat soal-soal matematika pada materi vektor. Media ini diberikan kepada peserta didik guna mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media tersebut.

Dalam penelitian ini, respon peserta didik merujuk pada tanggapan dan reaksi yang diberikan oleh peserta didik sebagai penilaian terhadap penggunaan media asesmen berbasis *game Wordwall* pada materi vektor dalam bentuk ungkapan positif maupun negatif. Respon peserta didik mencerminkan pendapat dan sikap peserta didik seperti ketertarikan, pemahaman, dan motivasi belajar setelah menggunakan media tersebut (Mandayu, Panjaitan & Titin, 2023). Hasil respon peserta didik terhadap media asesmen dapat menjadi indikator baik atau buruknya media yang digunakan dan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan desain pembelajaran berikutnya (Qohar, Humaidi & Raharjo, 2022).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh informasi tentang respon peserta didik setelah menggunakan *Wordwall* sebagai media asesmen pada materi vektor. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X Mipa berjumlah 37 orang yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* dan objeknya adalah respon peserta didik dalam menggunakan media asesmen berbasis *game Wordwall* pada materi vektor.

Alat pengumpulan data menggunakan angket, pedoman wawancara dan lembar observasi. Respon peserta didik akan diukur melalui angket menggunakan skala *likert* berdasarkan tiga subvariabel respon yang disintesis dari Ajzen (Amir, 2015) dan Steven M. Chaffe (Rakhmat, 2018) serta disesuaikan dengan hal-hal yang ingin dievaluasi dari sebuah media asesmen berbasis *game Wordwall*. Adapun tiga subvariabel respon tersebut yaitu respon kognitif, respon afektif dan respon konatif. Angket respon terdiri atas 21 pernyataan dan terbagi atas 11 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif yang diakses melalui *google form*.

Teknik analisis data dilakukan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Kemudian, pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi teknik, yaitu dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda (Sugiyono, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun hasil analisis angket respon peserta didik setelah menggunakan media asesmen berbasis *game Wordwall* pada materi vektor dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik

Subvariabel	Indikator	Respon Peserta Didik	
		Persentase Skor (%)	Kategori
Kognitif	Persepsi peserta didik terkait manfaat yang dirasakan setelah menggunakan <i>game Wordwall</i>	80,24	Sangat Positif
	Persepsi peserta didik terhadap soal-soal yang disajikan pada <i>game Wordwall</i>	82,43	Sangat Positif
	Persepsi peserta didik terhadap tampilan <i>game Wordwall</i>	82,09	Sangat Positif
	Rata-rata respon kognitif	81,59	Sangat Positif

	Motivasi peserta didik terhadap penggunaan <i>game Wordwall</i>	81,25	Sangat Positif
Afektif	Ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan <i>game Wordwall</i>	81,42	Sangat Positif
	Rasa ingin tahu peserta didik terhadap penggunaan <i>game Wordwall</i>	81,42	Sangat Positif
	Rata-rata respon afektif	81,36	Sangat Positif
	Kemudahan peserta didik menggunakan <i>game Wordwall</i>	82,09	Sangat Positif
Konatif	Keinginan peserta didik untuk menggunakan <i>game Wordwall</i>	80,41	Sangat Positif
	Rata-rata respon konatif	81,25	Sangat Positif
	Rata-rata respon secara keseluruhan	81,40	Sangat Positif

Berdasarkan tabel 1, penggunaan media asesmen berbasis *game Wordwall* memperoleh rata-rata respon pada kategori "sangat positif" yakni 81,40% dengan persentase masing-masing respon kognitif sebesar 81,59%, respon afektif sebesar 81,36%, dan respon konatif sebesar 81,25%. Hal ini menunjukkan bahwa media asesmen berbasis *game Wordwall* dapat dijadikan alternatif media penilaian hasil belajar peserta didik serta sebagai inovasi baru dalam menciptakan suasana penilaian yang menarik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media asesmen berbasis *game Wordwall* pada materi vektor yang diukur berdasarkan respon kognitif, respon afektif dan respon konatif.

Respon Kognitif

Respon peserta didik berdasarkan aspek kognitif berkaitan dengan persepsi atau pemikiran peserta didik yang muncul sebagai tanggapan terhadap penggunaan *game Wordwall* sebagai media asesmen. Hal tersebut dapat ditunjukkan melalui keyakinannya terhadap sesuatu (Amir, 2015).

Berdasarkan tabel 1, respon peserta didik pada aspek kognitif memperoleh persentase sebesar 81,59% dengan kategori sangat positif. Peserta didik yakin bahwa dengan berlatih soal menggunakan *Wordwall* dapat melatih keterampilan dalam berpikir dengan cepat dan memperdalam pemahaman tentang materi matematika yang telah dipelajari. Adanya batasan waktu pengerjaan pada *Gameshow Quiz* dan adanya musuh (dinosaurus) dalam *game Maze Chase* membuat peserta didik harus berpikir dengan cepat dan menyusun

strategi untuk dapat menjawab soal dengan benar sehingga kegiatan ini mampu melatih kemampuan berpikir cepat untuk mencari jawaban sehingga dapat menstimulus perkembangan kognitif peserta didik (Lamasitudju, 2022). Selain itu, soal-soal yang terdapat pada *game Wordwall* sudah disajikan dengan kalimat yang sederhana, jelas dan sesuai dengan materi yang dipelajari peserta didik pada semester dua, yaitu vektor. Sejalan dengan Cahdriyana & Richardo (2016), media pembelajaran akan mudah dipahami oleh peserta didik apabila menggunakan bahasa baku, tidak menimbulkan penafsiran ganda dan komunikatif. Media asesmen berbasis *game Wordwall* memiliki tampilan yang menarik. Sebagaimana hasil wawancara, peserta didik mengatakan bahwa media asesmen berbasis *game Wordwall* memiliki *background* yang bagus, warnanya cerah, dan *sound* sesuai dengan tema *game*. Hal ini sejalan dengan Istianah & Wijayanto (2017) bahwa *game* yang dirancang untuk pembelajaran memuat unsur gabungan dari beberapa elemen seperti grafik yang menarik, animasi yang beragam, teks, audio dan video.

Respon Afektif

Respon peserta didik berdasarkan aspek afektif berkaitan dengan perasaan yang timbul ketika peserta didik berinteraksi dengan media asesmen berbasis *game Wordwall*. Hal ini ditunjukkan dari sikap dan ungkapan perasaan seseorang terhadap sesuatu (Amir, 2015). Berdasarkan pada tabel 1, persentase rata-rata respon afektif sebesar 81,36% dengan kategori sangat positif. Pada respon ini, diperoleh informasi bahwa penggunaan *game Wordwall* sebagai media asesmen membuat situasi penilaian hasil belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan.

Peserta didik tertarik untuk mengerjakan soal matematika yang disajikan menggunakan *game Wordwall*. Hal ini dikarenakan sebagai media asesmen, *game Wordwall* tidak hanya menampilkan pertanyaan saja, namun juga disajikan dengan animasi, *sound* dan tampilan menarik yang memberikan pengalaman baru yang dapat merangsang ketertarikan peserta didik. Temuan dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wafiqni & Putri (2021) bahwa peserta didik sangat tertarik untuk mengerjakan soal matematika menggunakan *Wordwall* karena tampilannya.

Kemudian dalam hal rasa ingin tahu, peserta didik merasa tidak puas jika tidak dapat menjawab soal yang disajikan sehingga peserta didik akan mencoba kembali ketika salah menjawab soal yang terdapat pada *game Wordwall*. Ini menyiratkan bahwa dengan adanya tantangan akan menggugah peserta didik untuk menjawab soal-soal evaluasi yang ada dalam *Wordwall* dengan nilai yang memuaskan.

Respon Konatif

Respon peserta didik berdasarkan aspek konatif berkaitan dengan kecenderungan dan keinginan peserta didik sebagai hasil dari interaksi dengan media asesmen berbasis *game Wordwall*. Hal ini dapat ditunjukkan dari ungkapan bagaimana seseorang melakukan atau berkeinginan untuk bertindak terhadap sesuatu (Amir, 2015).

Berdasarkan hasil analisis angket terkait respon konatif, peserta didik juga memberikan respon yang sangat positif yakni dengan rata-rata 81,25%. Hal ini dikarenakan peserta didik dapat mengoperasikan *game Wordwall* dengan baik dan tidak mengalami kendala ketika menggunakannya. Hal ini dikarenakan sebelum memulai kegiatan, guru mendemonstrasikan cara menggunakan *Wordwall* ini terlebih dahulu dan terdapat fitur petunjuk penggunaan pada masing-masing template *game*. Temuan dari penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wafiqni & Putri (2020, h.54) yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* sangat praktis karena peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media *Wordwall*.

Kemudian, peserta didik ingin kembali menggunakan *game Wordwall* baik saat latihan untuk ulangan maupun ketika mengisi waktu luang dengan belajar secara mandiri. Peserta didik juga berencana untuk merekomendasikan media asesmen berbasis *game Wordwall* kepada peserta didik yang lainnya agar dapat merasakan keseruan penggunaan *game* ini dan juga mengetahui bahwa mengerjakan soal matematika tidak hanya menggunakan lembar kerja siswa (LKS) saja namun juga dalam bentuk *game* interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mendukung penggunaan *game Wordwall* sebagai media asesmen dalam mata pelajaran matematika.

Selain dari hasil angket dan wawancara, respon positif yang diperoleh juga diperkuat dari hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik yang tergolong aktif mengikuti kegiatan penilaian hasil belajar matematika menggunakan *game Wordwall*. Peserta didik antusias dan bersungguh-sungguh ketika mengerjakan soal matematika yang disajikan menggunakan *game Wordwall*. Peserta didik berulang kali meminta ijin untuk mencoba kembali mengerjakan soal yang diberikan karena nilai yang diperoleh tidak memuaskan. Selain itu, peserta didik sangat senang ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, terlihat dari ekspresi dan aktivitas peserta didik.

SIMPULAN

Secara keseluruhan peserta didik di kelas X Mipa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media asesmen berbasis *game Wordwall* pada materi vektor dengan rata-rata persentase total respon kognitif, afektif dan konatif sebesar 81,40%. Hal ini menunjukkan bahwa media asesmen berbasis *game Wordwall* dapat dijadikan alternatif media penilaian hasil belajar peserta didik serta sebagai inovasi baru dalam menciptakan suasana penilaian yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, K.R., & Masluhah. (2022). Electronic Portofolio Sebagai Instrumen Penilaian Pembelajaran Siswa di Era Digital. *Jurnal basicedu*. 6(2), 1883–1896. <https://doi.org/10.31004/basicedu>
- Amir, M. T. (2015). *Merancang Kuisisioner (Konsep dan Panduan Untuk Penelitian Sikap, Kepribadian & Perilaku*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahdriyana, R. A & Richardo, R. (2017). Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Computer Untuk Siswa SMP. *Alphamath : Journal of Mathematics Education*, 2(2).1-10. DOI : 10.30595/alphamath.v2i2.1167
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 219–227.
- Ganda, R., Panjaitan, P., & Mandayu, A. G. (2023). *Learning Media Development of Web-Blog E-learning on Respiratory System Material in Class VIII SMP*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(4), 826–841. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i9.28604>
- Lamasitudju, C. A. (2022). *Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-dwiFisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall*. *Jurnal Kreatif Online*, 10(1), 75–84. <https://doi.org/10.22487/jko.v10i1.2040>
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assesment For Learning Educandy & Wordwall*. Bandung : Yayasan Rumah Rawda Indonesia.
- Nenohai, J. A., & Rokhim, D. A. (2022). *Development of Gamification-Based Wordwall Game Platform on Reaction Rate Materials*. *Orbital: The Electronic Journal Chemistry*. 14(15), 116–122.
- Qohar, A., Humaidi, H., & Rahardjo, S. (2022). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Matematika*, 10(2), 153-162. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Rakhmat, J. (2018). *Psikologi Komunikasi : Edisi Revisi*. Bandung : Simbiosis rekta media.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 338-347.