

PENGEMBANGAN EVALUASI BERBASIS MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN TEMATIK TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP DI KELAS IV SDN 106815 MARINDAL I

Thania Shaputri Teno^{1*}, Dara Fitrah Dwi²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Corresponding Author's e-mail : thaniashaputriteno2000@gmail.com^{1*}, darafitrah7@gmail.com²

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 1, No. 5 May 2023

Page: 328-337

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v1i5.506>

Article History:

Received: April, 18 2023

Revised: April, 21 2023

Accepted: April, 23 2023

Abstract : This development research aims to develop an interactive wordwall-based media evaluation on thematic subjects on the theme of caring for living things in grade IV. This research is a type of research and development (Research and Development) using the ADDIE development procedure which consists of 5 stages, namely. Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation) and Evaluation (Evaluation). In this development, the ADDIE development procedure was carried out only up to the development stage. The instruments used were an evaluation expert questionnaire, and a material expert questionnaire to determine the feasibility of the developed Wordwall interactive media-based evaluation. Based on the results of the validation from the material expert validator, a validity score of 78 was obtained with the criteria of "Decent" in the presence of revision notes. After the material was revised, a validity score of 90 was obtained with the "Very Eligible" criteria. And From the results of the validation of media experts, a validity score of 77 was obtained with the criteria of "Decent" in the presence of revision notes. After the revision of the media, a validity score of 82 was obtained with the criteria of "Very Eligible". From the assessment of the two expert validators, it can be said that the wordwall-based interactive media evaluation on thematic subjects on the theme of caring for living things developed "Very Eligible" is used in the learning process in class IV.

Keywords : Caring for Living Things, Evaluation, Interactive Media, Thematic, Wordwall.

Abstrak : Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan evaluasi berbasis media interaktif *wordwall* pada mata pelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu. Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Pada pengembangan ini prosedur pengembangan ADDIE yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*). Instrumen yang digunakan, yaitu angket ahli evaluasi, dan angket ahli materi untuk mengetahui kelayakan Evaluasi Berbasis media interaktif *Wordwall* yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi didapatkan skor kevalidan sebesar

78 dengan kriteria “Layak” dengan adanya catatan revisi. Setelah materi direvisi didapatkan skor kevalidan sebesar 90 dengan kriteria “Sangat Layak”. Dan dari hasil validasi ahli media didapatkan skor kevalidan sebesar 77 dengan kriteria “Layak” dengan adanya catatan revisi. Setelah media direvisi didapatkan skor kevalidan sebesar 82 dengan kriteria “Sangat Layak”. Dari penilaian kedua validator ahli, dapat dikatakan bahwa evaluasi berbasis media interaktif *wordwall* pada mata pelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV.

Kata Kunci : Evaluasi, Media Interaktif, Peduli Makhluk Hidup, Tematik, *Wordwall*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur untuk melahirkan generasi bangsa yang cerdas dan berakhlak mulia. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang.

Pendidikan bisa didapatkan di mana saja, baik secara formal maupun non formal. Pendidikan non formal bisa didapat dari lingkungan sehari-hari. Sedangkan pendidikan formal didapatkan di sekolah melalui proses pembelajaran.

Mengacu pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tahun 2016 proses pembelajaran pada satuan pendidikan harusnya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Menurut Sukmawarti dkk (2022: 202) pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Berbicara tentang pendidikan maka tidak akan lepas dari namanya teknologi yang ada pada era sekarang ini. Proses pembelajaran mengalami perubahan ke dalam proses pembelajaran berbasis teknologi, terutama internet. Pemanfaatan teknologi internet tersebut lebih dikenal dengan IoT (*internet of thing*) atau IoE (*internet of everything*). Menurut Hidayat, dkk (2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Perkembangan teknologi ini memudahkan para tenaga pendidik untuk membuat alat dan bahan ajar menggunakan kecanggihan teknologi untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Saat ini kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum 2013. Menurut Sukmawarti dan Hidayat (2020) Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu. Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran yang penting dalam pengembangan kurikulum 2013. Menurut Indrawini dkk (2014: 2) menyatakan bahwa, pembelajaran tematik, yaitu sebuah teknik pembelajaran terpadu yang menghubungkan konsep bilangan tema sebagai satu kesatuan.

Untuk dapat mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran, maka diperlukan adanya evaluasi yang berguna untuk menguji kemampuan siswa. Evaluasi merupakan salah satu sarana penting dalam meraih tujuan belajar mengajar. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan, penilaian atau evaluasi pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar siswa. Kemampuan melaksanakan evaluasi pembelajaran merupakan kemampuan dasar

yang mesti dikuasai oleh seorang pendidik maupun calon pendidik sebagai salah satu kompetensi profesionalnya. Menurut Elis Ratnawulan dan Rusdiana (2017:21) evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan pengukuran dan penilaian pembelajaran.

Menurut Zainal Arifin (2016:15) Secara umum tujuan evaluasi yaitu untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang akan dijadikan sebagai bukti mengenai taraf perkembangan atau taraf kemajuan yang dialami oleh para siswa, setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu dan mengetahui tingkat efektivitas dari metode-metode pengajaran yang telah dipergunakan dalam proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu.

Dari Observasi yang dilakukan di SDNegeri No. 106815 Marindal I, ditemukan bahwa alat evaluasi yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV hanya berupa pengerjaan soal di dalam buku paket. Hal ini menunjukkan bahwa masih terbatasnya pengembangan instrumen evaluasi, khususnya pada mata pelajaran Tematik Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup.

Dari sudut pandang peneliti, evaluasi yang tidak menarik akan cenderung menurunkan minat dan motivasi siswa dalam mengerjakan evaluasi. Menurut Hidayat dan Khayroiyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran, guru perlu membuat suatu inovasi dalam proses belajar-mengajar. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Wordwall merupakan salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk mengevaluasi pembelajaran secara menarik. *Wordwall* merupakan sebuah *website* yang bisa mempermudah guru dalam membuat kuis ataupun membuat sebuah evaluasi pembelajaran yang menarik. Menurut Sherianto (2020:42) *Wordwall* merupakan suatu platform yang menyediakan fitur pendidikan. Pemanfaatan *Wordwall* pada evaluasi yang berbasis *online* masih belum maksimal. Dimana penggunaan *google form* dalam mengevaluasi masih terbatasnya pengetahuan guru tentang *website wordwall* ini dalam proses evaluasi yang jauh lebih menarik dan praktis dibandingkan *google form*.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis pendekatan kontekstual. Dengan adanya sebuah bahan ajar dengan pendekatan kontekstual diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Sebab melalui pendekatan kontekstual siswa dapat berpikir aktif, kritis dan berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

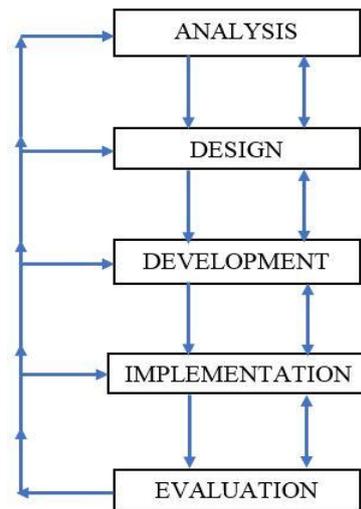
1. Bagaimana pengembangan evaluasi berbasis *wordwall* untuk mata pelajaran Tematik di SDNegeri No. 106815 Marindal I?
2. Bagaimana kelayakan evaluasi berbasis *wordwall* untuk mata pelajaran Tematik di SD Negeri No. 106815 Marindal I?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan evaluasi berbasis *wordwall* untuk mata pelajaran Tematik di SDNegeri No. 106815 Marindal I.
2. Untuk mengetahui kelayakan evaluasi berbasis *wordwall* untuk mata pelajaran Tematik di SD Negeri No. 106815 Marindal I.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasanya disebut *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1
Model Pengembangan ADDIE

Dalam penelitian ini peneliti memodifikasi 5 tahap prosedur ADDIE menjadi 3 tahap, yaitu hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*). Hal ini dikarenakan fokus tujuan peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan. Tahapan-tahapan prosedur yang dilakukan, diantaranya:

- 1) Analisis, yaitu melakukan beberapa tahapan analisis, seperti kebutuhan ke butuhan siswa, analisis kebutuhan media dan analisis kurikulum. Peneliti mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang akan dikembangkan.
- 2) Design, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini. Tahap ini dimulai dengan mengumpulkan materi dan membuat gambar yang akan ditampilkan pada evaluasi berbasis media interaktif wordwall yang dikembangkan.
- 3) Development, pengembangan adalah proses mewujudkan hasil desain menjadi kenyataan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan evaluasi berbasis media interaktif wordwall yang dikembangkan. Proses ini melibatkan beberapa validator, seperti validator ahli media, dan validator ahli materi untuk menilai kelayakan evaluasi berbasis media interaktif wordwall yang dikembangkan.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yaitu berupa angket atau kuesioner. Data yang telah di kumpulkan kemudian terlebih dahulu di ubah kedalam kuantitatif sesuai dengan bobot skor yang diperoleh, perubahan tersebut menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Skor Kevalidan

F = Rata-rata yang diperoleh

N = Skor maksimal

Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan aspek dengan melihat tabel 3.4 dibawah ini.

Tabel 1
Pedoman Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Kemudian untuk kriteria penilaian kelayakan produk media pembelajaran menggunakan prinsip nilai sebagai berikut ini:

Tabel 2
Kriteria Kelayakan

Interval	Kriteria
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Akan tetapi karena keterbatasan peneliti, maka peneliti membatasi sampai kepada tahapan pengembangan saja. Adapun Langkah-langkah dalam pengembangan evaluasi berbasis *Wordwall* untuk mata pelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Peneliti melakukan observasi di SDN No. 106815 Marindal I pada bulan Februari 2022. Observasi dilakukan pada siswa kelas IV pada pembelajaran tematik tema 3. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN No. 106815 Marindal I, peneliti mendapati keberlangsungan proses pembelajaran tidak berjalan efektif, khususnya pada pengerjaan evaluasi pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup. Evaluasi yang diberikan pada siswa hanya berupa lembaran-lembaran soal yang didapat dari buku paket siswa. Dari temuan ini tampak banyak siswa yang tidak memiliki minat dan motivasi dalam menyelesaikan evaluasi. Siswa cepat merasa bosan ketika menyelesaikan evaluasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap analisis, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Dari hasil analisis ini diketahui bahwa karakter siswa kelas IV masih suka bermain, suka melihat gambar-gambar kartun dengan warna yang menarik dan juga suka memainkan game, sesuai dengan usia mereka yang berada pada rentang 9-11 tahun. Maka dari itu diperlukan adanya suatu evaluasi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang didalamnya terdapat unsur game dengan gambar kartun dan warna yang menarik.

b. Analisis Kebutuhan Media

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media di kelas IV. Dengan adanya media yang sesuai dengan karakter siswa kelas IV, tentu minat dan motivasi siswa dalam menyelesaikan evaluasi akan bertambah. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV dapat membuat siswa merasa senang karena mereka dapat menyelesaikan evaluasi sambil bermain dan melihat gambar-gambar yang menarik.

c. Analisis Kurikulum

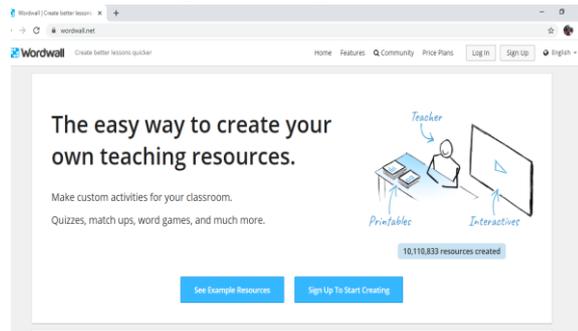
Dari hasil analisis ini peneliti menemukan bahwa materi yang dipelajari siswa, yaitu materi tematik tema 3, yaitu “Peduli Terhadap Mahluk Hidup”. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan sebuah evaluasi berbasis media interaktif *wordwall* pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap mahluk hidup.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Adapun langkah-langkah dalam perancangan, sebagai berikut:

a. Membuka Situs website <http://Wordwall.net>

Langkah awal yang dilakukan adalah masuk ke situs <http://Wordwall.net>. Setelah itu akan muncul gambar seperti berikut:



Gambar 2
Desain Awal Sebelum Login

b. Login

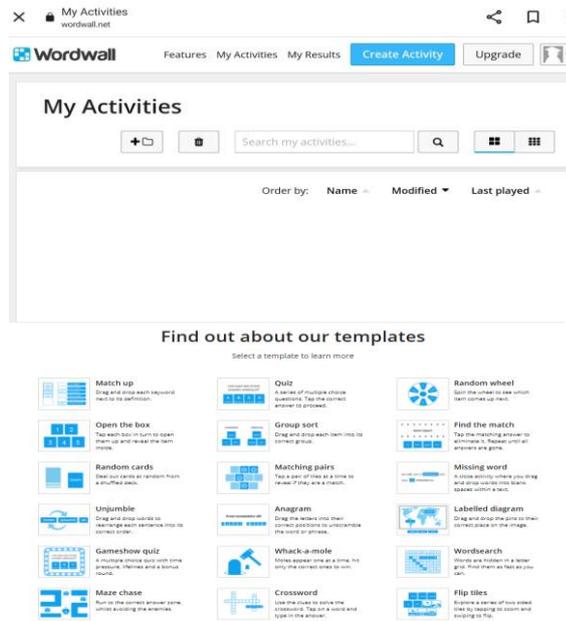
Sebelum membuat kuis, pengguna diharuskan melakukan *login* ke website yang terletak di pojok kanan atas layar. *Login* ini berguna supaya kuis yang dibuat bisa tersimpan ke akun pengguna dan bisa di edit dan juga di bagikan kepada siswa. Untuk melakukan proses login pengguna hanya perlu login melalui akun *google* atau menggunakan email pengguna pada kolom pendaftaran yang sudah disediakan, lalu setelah itu pengguna akan langsung masuk ke dalam website dan memilih jenis evaluasi dan membuat evaluasi.



Gambar 2
Menu Login

c. Membuat Kuis

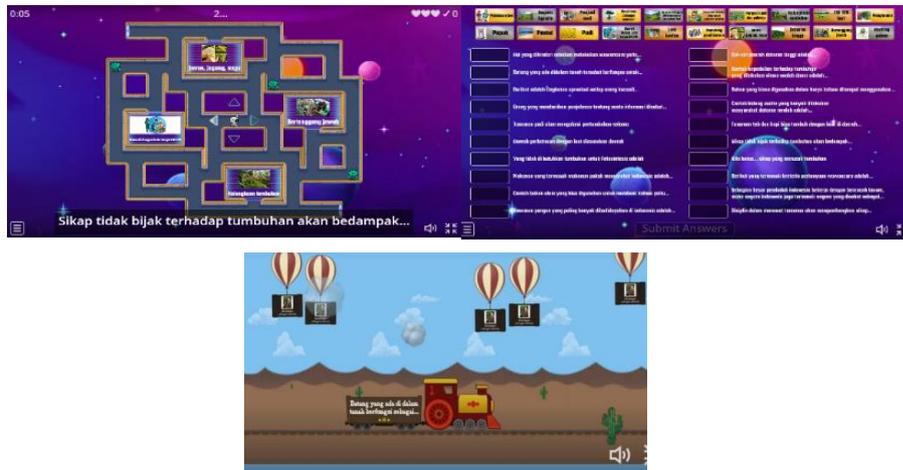
Setelah berhasil login, untuk membuat kuis maka langkah selanjutnya adalah memilih *Create Activity*. Setelah mengklik bagian tersebut, maka akan muncul tampilan jenis-jenis kuis yang bisa digunakan pengguna dalam membuat soal.



Gambar 3
Kuis Pada *Wordwall*

d. Desain Kuis

Website *wordwall* terdiri dari banyak fitur yang digunakan dalam evaluasi. Semua fitur ini bisa digunakan secara gratis dan dapat disesuaikan dengan tes yang digunakan oleh guru. Selain itu fitur-fitur yang disediakan juga sangat menarik dan menyenangkan untuk evaluasi. Berikut ini beberapa desain soal yang digunakan dalam pengembangan, di antaranya sebagai berikut:



Gambar 3
Desain Evaluasi Evaluasi Berbasis *Wordwall*

e. Menambahkan Soal Evaluasi

Langkah terakhir, yaitu peneliti menambahkan materi soal yang akan menjadi isi pada evaluasi. Materi didapat dari buku pelajaran tematik siswa tema 3 “Peduli Terhadap makhluk Hidup” Subtema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku”.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*) peneliti terlebih dahulu melakukan konsultasi dan meminta masukan kepada dosen pembimbing, yaitu Ibu Dara Fitrah Dwi, S.Pd., M.Pd tentang evaluasi berbasis media interaktif *wordwall* pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan sebelum dilakukan validasi oleh beberapa validator ahli.

1. Validasi Ahli Media

Kelayakan evaluasi berbasis media interaktif *wordwall* pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup divalidasi pada tanggal 10 Agustus 2022 oleh seorang dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan, yaitu Ibu Lia afriyanti Nst, M.Pd.

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Media

Kriteria	Skor				
	1	2	3	4	5
1. Ketuntasan Konsep				√	
2. Kejelasan Petunjuk Penggunaan				√	
3. Kejelasan Tampilan Nilai Yang Di Dapati				√	
4. Sajian Soal Menarik				√	
5. Dapat Digunakan Secara Individu/Kelompok				√	
6. Tampilan Kunci Jawaban				√	
7. Komposisi Warna				√	
8. Variasi Isi Kuis				√	
9. Kesesuaian Foto/ Gambar					√
10. Kesesuaian Karakter / Huruf				√	
11. Kemenarikkan Kuis				√	
12. Penampilan Unsur Tata Letak				√	
13. Pewarnaan Tidak Mengacaukan Tampilan Layar					√
14. Website Menggunakan Karakter/ Huruf Sesuai				√	
15. Tampilan Media Menarik				√	
16. Memberikan Motivasi Belajar				√	
17. Kemudahan Mengakses Aplikasi				√	
18. Keefektifan Penggunaan				√	
19. Kepraktisan Penggunaan Evaluasi				√	
20. Menu Dan Fasilitas Evaluasi Mudah Dimengerti				√	

Dari 20 butir pernyataan yang diberikan, nilai rata-rata yang didapatkan dari validator ahli media adalah 4,1. Setelah nilai rata-rata diperoleh, maka untuk mencari skor kevalidan, peneliti menggunakan rumus:

$$\text{Skor kevalidan} = \frac{\text{rerataskoryangdiperoleh}}{\text{skoryangdiharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor kevalidan} &= \frac{4,1}{5} \times 100 \\ &= 82 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa evaluasi berbasis media interaktif *wordwall* pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Validasi Ahli Materi

Kelayakan materi pada evaluasi berbasis media interaktif *wordwall* pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup divalidasi pada tanggal 12 Agustus 2022 oleh seorang guru kelas IV SDN 106815 Marindal I, yaitu Ibu Elfiska Kurniawati, S.Pd.

Tabel 4
Validasi Ahli Materi

Kriteria	Skor				
	1	2	3	4	5
1. Relevansi materi dengan KD				√	
2. Materi yang disajikan sistematis					√
3. Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa				√	
4. Materi sesuai dengan yang dirumuskan				√	
5. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				√	
6. Kejelasan uraian materi Tematik				√	
7. Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas					√
8. Materi jelas dan spesifik				√	
9. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi					√
10. Contoh yang diberikan sesuai materi					√

Dari 10 butir pernyataan yang diberikan, nilai rata-rata yang didapatkan adalah 4,4. Setelah nilai rata-rata diperoleh, maka untuk mencari skor kevalidan, peneliti menggunakan rumus:

$$\text{Skor kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor kevalidan} &= \frac{4,5}{5} \times 100 \\ &= 90 \end{aligned}$$

Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa evaluasi berbasis media interaktif *wordwall* pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa evaluasi berbasis media interaktif *wordwall* pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan sampai pada tahap pengembangan (*Development*), peneliti menyimpulkan beberapa hal, antar lain:

1. Media yang dikembangkan berupa sebuah produk evaluasi berbasis media interaktif *wordwall* pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup.
2. Evaluasi berbasis media interaktif *wordwall* pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan berbentuk sebuah game yang berisi soal-soal tentang pembelajaran tematik tema 4 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” subtema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku”.
3. Skor kevalidan dari validasi akhir yang didapatkan dari validator ahli media adalah sebesar 82, dan dari ahli materi sebesar 90. Maka rata-rata skor dari ketiga validator ahli adalah sebesar 85,4. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa evaluasi berbasis media interaktif *wordwall* pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Elis Ratna Wulan Dan H. A. Rusdiana. *Evaluasi Pembelajaran*. (2016:15). Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayat dan S. Khayroyyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/2/2>

- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education*. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823. <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/12823><https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- Indrawini, T, Amirudin, A, dan Widiati, U. (2014). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Mencapai Pembelajaran Bermakna bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 11, 1489-1497. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 565-572. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848> <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.3848>
- Sherianto, 2020. *Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar*, <http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambilbelajar.html>.
- Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 536. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icsteir-20/125954044><https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/118> <https://doi.org/10.32696/jmn.v4i1.118>
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jrpiipm/article/view/18961> <https://doi.org/10.26740/jrpiipm.v6n1.p78-92>