

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang terarah sehingga peserta didik dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik. Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar (Nasution 2005: 12).

Menurut Benjamin Bloom (dalam Ahmad 2022) membagi konsep pembelajaran menjadi 3 pengertian, yaitu:

1. Pembelajaran dalam Pengertian Kuantitatif Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada murid. Dalam hal ini guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikan kepada siswa dengan sebaik-baiknya.
2. Pembelajaran dalam Pengertian Institusional Secara institusioanal pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasi berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.
3. Pembelajaran dalam Pengertian Kualitatif Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Dari berbagai pengertian pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran

Menurut Benjamin Bloom 1956 (dalam Ahmad 2022) tujuan pembelajaran adalah arah atau sasaran yang ingin dicapai dalam proses pendidikan. Tujuan pembelajaran bertujuan untuk:

1. Meningkatkan Pengetahuan: Membantu peserta didik memahami konsep, fakta, dan teori sesuai dengan bidang yang dipelajari.
2. Mengembangkan Keterampilan: Membekali peserta didik dengan keterampilan praktis dan akademik yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
3. Membentuk Sikap dan Karakter: Menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kepribadian yang baik untuk membangun individu yang bermoral dan bertanggung jawab.
4. Meningkatkan Potensi Individu: Memaksimalkan potensi peserta didik sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.
5. Mencapai Kompetensi: Menyiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan kebutuhan dunia kerja atau masyarakat.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah sasaran yang ingin dicapai dalam proses pendidikan, yaitu meningkatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan, membentuk sikap dan karakter, memaksimalkan potensi individu, serta mencapai kompetensi. Tujuan pembelajaran juga mencakup peningkatan pemahaman konsep dan teori, penguasaan keterampilan praktis dan akademik, pembentukan karakter yang bermoral, pengembangan potensi sesuai bakat dan minat, serta persiapan untuk menghadapi tuntutan dunia kerja dan masyarakat. agar peserta didik dapat beradaptasi dengan kebutuhan dunia kerja dan masyarakat.

2.1.3 Ciri-Ciri Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan per panduan kegiatan siswa atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta guru atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran. Keterpanduan dua aktivitas yang dilakukan guru dan

murid pada waktu yang bersamaan tentunya memiliki ciri-ciri tersendiri. Pembelajaran adalah serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mendukung proses belajar. Ciri-cirinya termasuk adanya komponen siswa, guru, tujuan, metode, media, dan evaluasi. Pembelajaran juga bertujuan menciptakan interaksi efektif antara guru, siswa, dan sumber belajar menurut Gagne 2007 (dalam Ahmad 2022). Adapun ciri-ciri proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Adanya unsur Guru
2. Adanya unsur Siswa.
3. Adanya Aktifitas Guru dan Siswa.
4. Adanya Interaksi antara Guru dan Siswa.
5. Bertujuan kearah Tingkah laku Siswa.
6. Proses dan Hasilnya terencana.

2.1.4 Faktor-faktor Penunjang Proses Pembelajaran

Menurut Robert Gagné (1965) melalui teorinya tentang *The Conditions of Learning* (1965). Gagné menjelaskan bahwa proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai kondisi yang dapat dikategorikan menjadi beberapa faktor utama:

1. Faktor Guru

Faktor guru dapat dilihat dari dua aspek yaitu fisik dan psikis seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi pada proses pembelajaran.

a. Kondisi fisik

1. Kondisi kesehatan fisik secara umum
2. Kondisi fungsi inderawi

b. Kondisi psikis

1. Suasana kejiwaan guru.
2. Kompetensi pedagogis, kepribadian, sosial, dan professional dari seorang guru.

2. Faktor siswa

Hampir sama dengan guru, faktor siswa juga dapat ditinjau dari aspek fisik dan psikisnya.

a. Kondisi Fisik

- 1) Kondisi kesehatan fisik siswa secara umum
- 2) kondisi fungsi inderawi

b. Kondisi Psikis

Kondisi psikis siswa meliputi bakat, minat, kemampuan, motivasi, dan situasi kejiwaan siswa.

3. Faktor tujuan

Menetapkan tujuan pembelajaran sebelum proses pembelajaran dilakukan merupakan salah satu faktor penting dalam kesuksesan suatu proses pembelajaran. Tujuan yang jelas, urgensi, tingkat kesulitan yang diatur sedemikian rupa serta kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan siswa merupakan aspek dalam menentukan tujuan pembelajaran.

1. Faktor materi

Materi merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran, materi yang baik dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan oleh seorang guru. Kejelasan materi, kemenarikan materi, sistematika serta jenis materi yang dipilih merupakan aspek utama dalam proses pembelajaran. Jika faktor materi dapat tersedia dengan baik maka hasil yang didapatkan juga akan lebih baik.

2. Faktor instrumental

Instrumen menjadi faktor penunjang dalam proses pembelajaran, karena tanpa instrumen proses pembelajaran akan terhambat. Maka perlu adanya instrumen yang lengkap, baik dari segi kuantitas dan kualitas, serta kesesuaian instrumen yang digunakan dengan proses pembelajaran yang berlangsung.

3. Faktor lingkungan

Lingkungan yang baik akan mendukung proses pembelajaran kearah yang lebih baik pula, faktor lingkungan sendiri dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Lingkungan Fisik Lingkungan fisik meliputi suhu udara, kelembapan udara, letak bangunan tempat belajar dan beberapa contoh lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

b. Lingkungan Sosial Salah satu contoh lingkungan sosial adalah teman pada saat proses belajar berlangsung.

2.1.5 Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran adalah cara atau strategi umum yang digunakan oleh pendidik dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Pendekatan ini beragam, tergantung pada teori pendidikan yang mendasarinya (Hosnan 2014). Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Menurut Carl Rogers dan B.F (dalam Asrul 2015) dari jenis pendekatannya, pembelajaran dibedakan menjadi dua jenis pendekatan, yaitu:

- a. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (student centered approach) adalah pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat dari seluruh aktivitas pembelajaran. Dalam pendekatan ini, siswa bukan hanya penerima informasi pasif, tetapi aktif terlibat dalam proses belajar, seperti mengeksplorasi, bertanya, memecahkan masalah, dan berkolaborasi. Guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing yang membantu siswa mengarahkan pembelajaran mereka sendiri.
- b. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (teacher centered approach) adalah pendekatan pembelajaran di mana guru menjadi tokoh utama dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai sumber utama informasi dan pengetahuan, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Proses pembelajaran berfokus pada penguasaan materi yang diajarkan oleh guru, dan metode pengajaran sering kali bersifat langsung (direct instruction).

Jadi, dari dua jenis pendekatan pembelajaran di atas menurut Carl Rogers dan B.F dapat disimpulkan bahwa Pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered approach) adalah metode yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas pembelajaran. Siswa berperan aktif dalam mengeksplorasi, bertanya, memecahkan masalah, dan berkolaborasi, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membantu mengarahkan proses belajar. Sebaliknya, pendekatan pembelajaran berpusat pada guru (teacher-centered approach) menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran. Guru menjadi sumber utama informasi, dan siswa bertindak sebagai penerima informasi secara pasif. Pendekatan ini fokus pada penguasaan materi melalui metode pengajaran langsung yang terstruktur. Kedua pendekatan ini memiliki kelebihan masing-masing dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2.1.6 Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah elemen-elemen penting yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Komponen ini mencakup berbagai aspek yang mendukung kelancaran dan keberhasilan proses belajar-mengajar. Menurut Hamalik 2003 (dalam Ahmad 2022) Komponen pembelajaran mencakup semua unsur yang berperan dalam proses pendidikan, seperti tujuan, materi, metode, alat, evaluasi, serta peran guru dan siswa. Setiap komponen ini saling melengkapi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

Berikut adalah penjelasan 6 komponen pembelajaran menurut Daryanto (dalam Harjanto 2015) sebagai berikut:

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran harus mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini berarti pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengetahuan tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan siswa.

2. Materi Pembelajaran

Pentingnya materi pembelajaran yang relevan, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi ini harus dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara sistematis.

1. Guru dan Siswa

Guru merupakan fasilitator pembelajaran yang tidak hanya mengajar tetapi juga membimbing siswa. Di sisi lain, adalah subjek pembelajaran dengan latar belakang, minat, dan kemampuan unik yang memengaruhi proses belajarnya.

2. Metode Pembelajaran

Metode seperti diskusi, tanya jawab, dan eksperimen berfungsi untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Metode ini harus dipilih sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup alat atau sarana yang mempermudah transfer ilmu, seperti proyektor atau bahan ajar digital, untuk meningkatkan pemahaman siswa.

4. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi bertujuan menilai kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ini melibatkan pengukuran hasil belajar secara kualitatif dan kuantitatif.

2.1.7 Instrumen Penilaian

2.1.8 Pengertian Instrumen Penilaian

Instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah suatu pekerjaan, mengukur sesuatu, atau mencapai tujuan tertentu dengan lebih efisien dan akurat. Instrumen bisa bersifat fisik (seperti alat ukur) maupun non-fisik (seperti kuesioner atau pedoman observasi). Dalam kehidupan sehari-hari, istilah instrumen merujuk pada suatu alat yang digunakan untuk membantu seseorang dalam melaksanakan suatu pekerjaan agar lebih mudah, cepat, dan akurat. Instrumen bisa berbentuk alat fisik maupun non-fisik, tergantung pada konteks penggunaannya. Misalnya, dalam dunia kedokteran, termometer adalah instrumen untuk mengukur suhu tubuh; dalam dunia musik, gitar adalah instrumen untuk menghasilkan suara. Demikian pula dalam bidang pendidikan, istilah instrumen memiliki makna yang sangat penting, terutama dalam proses pembelajaran dan penilaian. Instrumen penilaian adalah alat bantu yang digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan atau hasil belajar siswa, baik melalui tes maupun non-tes, Suharsimi Arikunto (2013).

Secara sederhana, instrumen atau alat dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk membantu seseorang menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan dengan cara yang lebih cepat dan efisien. Alat ini bisa sangat bermanfaat dalam berbagai situasi. Misalnya, saat mengupas kelapa, seseorang yang menggunakan parang tentu akan lebih mudah dan cepat menyelesaikan pekerjaan dibandingkan dengan orang yang tidak menggunakannya. Hal ini menunjukkan bahwa alat berfungsi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja.

Dalam konteks penilaian atau evaluasi, instrumen memiliki peran penting sebagai alat bantu untuk memperoleh data atau hasil yang lebih akurat dan mencerminkan kondisi sebenarnya

dari objek yang dinilai. Dengan menggunakan instrumen yang tepat, proses penilaian menjadi lebih terarah dan hasilnya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

2.1.9 Pengertian Instrumen Penilaian Pembelajaran

Instrumen penilaian pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru atau dosen untuk mengukur kemampuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Instrumen ini penting untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami pelajaran, apa yang perlu diperbaiki, dan seberapa jauh tujuan pembelajaran tercapai. Instrumen ini bisa berbentuk soal pilihan ganda, isian singkat, esai, kuis digital, rubrik penilaian, lembar observasi, atau angket. Dengan instrumen penilaian, proses menilai siswa menjadi lebih objektif, terarah, dan bisa dipertanggungjawabkan.

Instrumen penilaian pembelajaran adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik selama proses pembelajaran. Instrumen ini dirancang secara sistematis agar dapat mengumpulkan informasi yang valid, reliabel, dan objektif mengenai kemampuan, keterampilan, sikap, maupun pengetahuan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses penilaian atau evaluasi pembelajaran. Data ini biasanya digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi, menguasai keterampilan, atau memiliki sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contoh instrumen dalam pendidikan: Soal pilihan ganda atau uraian, Lembar observasi, Rubrik penilaian, Angket atau kuesioner, Tes lisan atau praktikum. Instrumen merupakan alat bantu berupa seperangkat pertanyaan atau pedoman yang digunakan untuk memperoleh data tentang kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran, Zainal Arifin (2012).

2.2.3 Tujuan Instrumen Penilaian Pendidikan

Penilaian merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Namun, penilaian tidak akan efektif tanpa instrumen penilaian yang dirancang dengan baik. Instrumen penilaian tidak hanya berguna untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga untuk mengontrol kualitas pembelajaran, mendiagnosis kesulitan belajar, hingga meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. Maka dari itu, tujuan dari penggunaan instrumen penilaian tidak boleh dianggap sepele. Tujuannya bukan hanya untuk “memberi nilai”, melainkan juga sebagai alat ukur, alat refleksi, dan dasar pengambilan keputusan.

1. Tujuan Umum

Untuk mengumpulkan informasi yang valid, reliabel, dan objektif mengenai proses dan hasil belajar peserta didik sebagai dasar pengambilan keputusan pendidikan. Dalam arti luas, penilaian digunakan untuk mengevaluasi ketercapaian kompetensi, memberikan umpan balik terhadap proses belajar-mengajar, serta sebagai alat akuntabilitas pendidikan di berbagai level: kelas, sekolah, hingga kebijakan nasional. Penekanan pada tujuan umum: Mengukur capaian belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik), Menilai efektivitas pembelajaran, Mendukung perencanaan pembelajaran lanjutan, Menyediakan data objektif untuk keputusan pendidikan faktor-faktor yang mendukung atau menghambat keberhasilan dalam pembelajaran sehingga dapat dilakukan upaya perbaikan.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari instrumen penilaian lebih mengarah pada fungsi-fungsi teknis dan operasional penilaian dalam praktik di lapangan. Tujuan khusus dapat bervariasi tergantung pada jenis penilaian yang dilakukan (formatif, sumatif, diagnostik, evaluatif). Berikut adalah rincian tujuan khusus: 1. Menilai Penguasaan Kompetensi Mengukur sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai kompetensi dasar (KD) atau tujuan pembelajaran. Digunakan untuk mengetahui ketercapaian indikator pembelajaran secara

spesifik. 2. Mendiagnosis Kesulitan Belajar Mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi atau tidak mampu menerapkan keterampilan tertentu. Tujuan ini dilakukan melalui penilaian diagnostik. 3. Memberikan Umpan Balik Formatif Membantu guru mengevaluasi proses pembelajaran, termasuk metode, media, dan pendekatan yang digunakan. Memberi refleksi bagi siswa terhadap proses belajarnya. 4. Menentukan Kenaikan atau Kelulusan Menyediakan data obyektif sebagai dasar pengambilan keputusan seperti: Apakah siswa naik kelas atau tidak Apakah siswa lulus mata pelajaran tertentu atau belum 5. Merancang Program Remedial dan Pengayaan Berdasarkan hasil penilaian, guru dapat: Merancang program remedial untuk siswa yang belum tuntas Menyusun kegiatan pengayaan bagi siswa yang sudah menguasai materi 6. Menilai Kinerja atau Produk Dalam penilaian keterampilan atau hasil karya, instrumen digunakan untuk menilai kualitas kinerja (performance assessment) atau produk yang dihasilkan siswa. 7. Meningkatkan Motivasi Belajar Penilaian yang jelas, adil, dan sesuai dengan kemampuan siswa dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa. 8. Mengukur Perkembangan Siswa Secara Berkala Instrumen digunakan untuk mengukur kemajuan belajar siswa dari waktu ke waktu, baik secara individu maupun kelompok

Tujuan umum instrumen penilaian adalah untuk menyediakan informasi objektif dan terpercaya tentang capaian pembelajaran sebagai dasar pengambilan keputusan pendidikan. Tujuan khusus adalah untuk membantu guru dan lembaga pendidikan dalam kegiatan teknis seperti mengevaluasi, memperbaiki, dan meningkatkan proses serta hasil belajar.

2.2.4 Fungsi Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian dalam pendidikan berfungsi sebagai alat yang sangat penting dan strategis untuk memperoleh informasi yang akurat, objektif, dan sistematis mengenai kemampuan dan perkembangan peserta didik, yang tidak hanya digunakan untuk mengidentifikasi kesulitan belajar secara dini melalui fungsi diagnostik, tetapi juga untuk memberikan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung dalam rangka perbaikan metode dan strategi mengajar melalui fungsi formatif, serta menentukan tingkat pencapaian akhir siswa secara menyeluruh pada akhir suatu periode belajar melalui fungsi sumatif, di samping itu instrumen ini juga berperan dalam menyeleksi siswa yang memiliki potensi tertentu untuk mengikuti program atau jenjang pendidikan tertentu melalui fungsi selektif, menempatkan siswa

ke dalam kelompok belajar sesuai dengan kemampuan awalnya melalui fungsi penempatan, mengevaluasi efektivitas program pendidikan seperti kurikulum, media, dan metode pembelajaran dalam fungsi monitoring, serta menjadi sarana akuntabilitas yang menunjukkan pertanggungjawaban atas capaian hasil belajar siswa kepada berbagai pihak terkait seperti orang tua, sekolah, dan pemerintah, dan pada akhirnya semua data yang diperoleh melalui penilaian ini berkontribusi besar terhadap pengembangan dan penyempurnaan instrumen, materi ajar, maupun sistem pembelajaran secara keseluruhan agar lebih efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan siswa dan tuntutan zaman.

2.2.5 Jenis-Jenis Instrumen Penilaian

Menurut Popham (2010) jenis-jenis Instrumen Penilaian dari 3 jenis yaitu sebagai berikut:

1. Tes tertulis : Instrumen ini digunakan untuk mengukur aspek kognitif siswa melalui soal-soal tertulis. Bentuknya bisa berupa: Pilihan ganda, Isian, Benar-salah, Menjodohkan, Uraian/essay. Kelebihan: Mudah dinilai (terutama bentuk objektif), Bisa mencakup materi luas.
2. Tes lisan : Tes ini dilakukan melalui tanya jawab langsung antara guru dan siswa untuk menilai pemahaman konsep, komunikasi, atau penalaran. Contoh untuk : Menilai pemahaman mendalam, Menilai kemampuan komunikasi lisan.
3. Tes perbuatan : Instrumen yang digunakan untuk menilai kemampuan psikomotorik atau keterampilan melalui tindakan nyata. Contoh: Mempresentasikan hasil proyek, Praktik laboratorium Menjahit, menggambar, membuat produk, dll. Dilengkapi dengan: Rubrik penilaian kinerja, Checklist unjuk kerja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Instrumen penilaian merupakan berbagai alat yang digunakan guru untuk menilai kemampuan dan perkembangan siswa dari berbagai aspek, seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Jenis-jenis instrumen ini sangat beragam, di antaranya tes tertulis untuk mengukur pemahaman konsep, tes lisan untuk melihat kemampuan berbicara dan bernalar, serta tes praktik untuk menilai keterampilan secara langsung. Selain itu, guru juga dapat menggunakan observasi untuk melihat perilaku siswa, angket untuk mengetahui sikap dan minat, serta penilaian diri dan antar teman untuk mengembangkan refleksi dan evaluasi sosial. Terdapat pula penilaian berbasis proyek, produk, dan portofolio yang menekankan pada proses serta hasil

kerja nyata siswa. Masing-masing jenis instrumen ini memiliki fungsi dan keunggulan tersendiri dalam mendukung proses pembelajaran yang menyeluruh dan bermakna.

2.2.6 Prosedur Pembuatan Instrumen

Pembuatan instrumen penilaian merupakan proses yang sistematis untuk menghasilkan alat ukur yang valid dan reliabel dalam menilai kemampuan peserta didik. Instrumen penilaian tidak bisa dibuat secara sembarangan, melainkan harus melalui beberapa tahapan yang terstruktur agar hasil penilaian dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan instrumen penilaian

1. Menentukan tujuan penilaian

Langkah awal adalah menetapkan tujuan dari penilaian yang akan dilakukan. Tujuan ini berkaitan erat dengan kompetensi dasar dan indikator yang ingin diukur. Penilaian bisa bersifat formatif (untuk umpan balik selama proses belajar), sumatif (untuk menilai pencapaian akhir), atau diagnostik (untuk mengetahui kelemahan siswa sebelum pembelajaran dimulai).

2. Menyusun kisi-kisi instrument

Kisi-kisi merupakan rancangan dasar dalam penyusunan soal atau instrumen lainnya. Kisi-kisi memuat: a. Kompetensi dasar dan indikator, b. Materi pokok yang diujikan, c. Level kognitif (misalnya: mengingat, memahami, menganalisis), d. Bentuk soal (pilihan ganda, uraian, praktik, dsb.) e. Jumlah soal

Kisi-kisi ini bertujuan untuk menjaga kesesuaian antara soal yang dibuat dengan kompetensi yang ingin dicapai.

3. Menyusun butir instrument

Setelah kisi-kisi selesai, langkah selanjutnya adalah membuat butir-butir soal atau tugas penilaian berdasarkan kisi-kisi tersebut. Dalam tahap ini, penting untuk menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, menghindari soal yang menyesatkan, dan memastikan soal sesuai dengan indikator.

4. Menelaah butir soal

Soal yang sudah dibuat perlu ditelaah terlebih dahulu sebelum digunakan. Penelaahan ini mencakup aspek kesesuaian dengan indikator, kejelasan bahasa, kesesuaian dengan tujuan penilaian, serta potensi bias atau ketidakadilan. Penelaahan dapat dilakukan oleh guru lain, tim MGMP, atau pakar pendidikan.

5. Melakukan uji coba instrument

Instrumen yang telah ditelaah kemudian diuji cobakan kepada sejumlah peserta didik yang mewakili populasi sasaran. Uji coba bertujuan untuk mengetahui kualitas soal, seperti tingkat kesulitan, daya pembeda, dan kejelasan instruksi.

6. Menganalisis hasil uji coba

Hasil dari uji coba dianalisis secara statistik untuk menentukan kualitas butir soal. Analisis ini dapat mencakup: 1. Tingkat kesulitan: mengukur apakah soal terlalu mudah atau terlalu sulit. 2. Daya pembeda: mengukur kemampuan soal membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah. 3. Reliabilitas: mengukur konsistensi instrumen dalam mengukur kemampuan siswa.

7. Merevisi instrument

Berdasarkan hasil analisis uji coba, dilakukan revisi terhadap soal-soal yang kurang baik. Soal yang terlalu sulit, ambigu, atau tidak bisa membedakan kemampuan siswa perlu diperbaiki atau diganti.

8. Menggunakan instrument dalam penilaian

Instrumen yang telah valid dan reliabel dapat digunakan dalam kegiatan penilaian sesungguhnya, baik itu ujian harian, penilaian tengah semester, tugas proyek, maupun penilaian keterampilan.

9. Mengolah dan menganalisis hasil instrument

Setelah instrumen digunakan, hasil penilaian dikumpulkan, diolah, dan dianalisis. Guru dapat menggunakan nilai tersebut untuk menilai ketercapaian kompetensi siswa, memberi umpan balik, atau membuat laporan penilaian.

10. Menindaklanjuti hasil penilaian

Langkah terakhir adalah tindak lanjut dari hasil penilaian. Guru dapat memberikan pengayaan kepada siswa yang telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan memberikan remedial kepada siswa yang belum mencapai standar.

Prosedur pembuatan instrumen penilaian harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan agar alat ukur yang digunakan benar-benar mencerminkan kemampuan peserta

didik. Dengan mengikuti tahapan yang tepat, guru dapat menghasilkan penilaian yang objektif, adil, dan dapat dipertanggungjawabkan.

2.3 Wordwall

2.3.1 Pengetian Wordwall

Wordwall adalah media pembelajaran menarik yang tersedia di browser dan berfungsi sebagai sumber belajar, media, serta alat penilaian yang interaktif bagi siswa. *Platform* ini menyediakan contoh-contoh kreasi dari pendidik lain, memungkinkan pengguna baru untuk mengaksesnya secara gratis dan memperoleh ide untuk menciptakan aktivitas mereka sendiri. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis web yang memungkinkan pembuatan berbagai permainan berbasis kuis yang variatif. Media ini sangat cocok digunakan untuk meninjau kembali materi pelajaran yang sedang atau telah diajarkan, sehingga dapat mendukung tercapainya hasil belajar yang efektif. *Wordwall* adalah platform interaktif yang digunakan dalam pembelajaran untuk menciptakan aktivitas edukatif yang menarik bagi siswa. Menurut Nisa (2022), *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena memiliki fitur yang mendukung berbagai jenis permainan seperti kuis, teka-teki, dan aktivitas mencocokkan, yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran (Nisa 2022).

Wordwall adalah *platform web online* yang berfungsi sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menarik bagi siswa. Situs *Wordwall* menyediakan berbagai contoh kreasi dari guru lain, sehingga memudahkan pengguna baru dalam mendapatkan ide untuk membuat aktivitas mereka. *Wordwall* memungkinkan pengguna untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan, sehingga cocok untuk merancang dan meninjau penilaian pembelajaran. *Platform* ini berorientasi pada evaluasi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tingkatan kelas dan gaya mengajar guru. Melalui *Wordwall*, kegiatan pembelajaran dapat dibuat interaktif dan didukung oleh teknologi yang terhubung dengan internet. *Wordwall* adalah alat bantu pengajaran yang efektif karena mampu mengubah materi pelajaran menjadi aktivitas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Mereka menekankan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam lingkungan belajar daring, dengan menyediakan cara belajar yang variatif dan interaktif (Rahmat 2022).

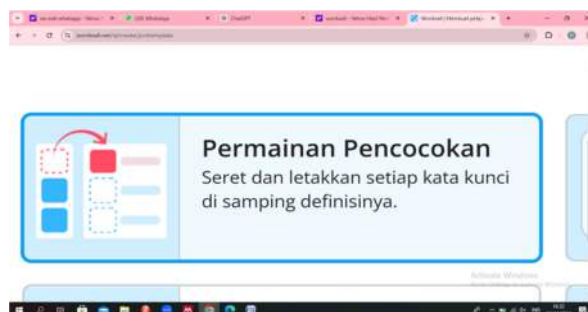
Dari pengertian *Wordwall* di atas dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah *platform* pembelajaran berbasis *web* yang interaktif, menyediakan sumber belajar, media, dan alat

penilaian untuk siswa. Dengan berbagai fitur permainan edukatif seperti kuis dan teka-teki, *Wordwall* mendukung proses belajar yang menarik dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa. Platform ini menyediakan contoh kreasi dari pendidik lain untuk membantu pengguna baru mendapatkan inspirasi dalam membuat aktivitas pembelajaran. *Wordwall* juga efektif dalam membantu guru meninjau dan mengevaluasi materi secara variatif, mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal di kelas maupun dalam pembelajaran daring.

2.3.2 Fitur *Wordwall*

Wordwall sendiri menyediakan delapan belas fitur gratis yang bisa digunakan untuk membuat berbagai model permainan sebagai inovasi dalam pembelajaran (Anisa Auliya 2022) <https://wordwall.net/>.

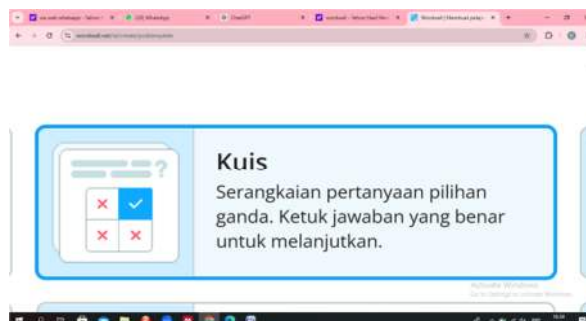
1. Permainan Pencocokan



Gambar 2.1 (Permainan Pencocokan)

Permainan Pencocokan, siswa harus mencocokkan kata kunci dan definisi suatu hal, caranya yaitu siswa menarik setiap kata kunci dan letakkan di samping definisi yang tepat.

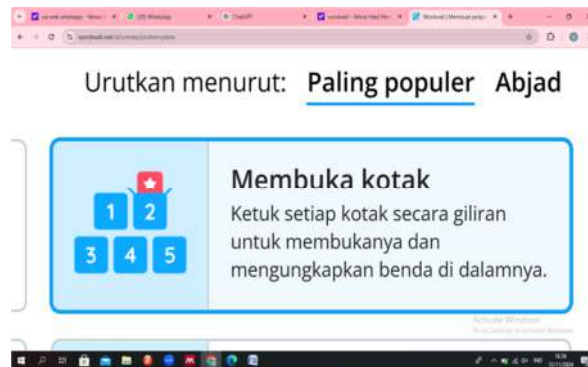
2. Kuis



Gambar 2.2 (Kuis)

Kuis, siswa dihadapkan oleh pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda, pilih jawaban yang benar agar dapat melanjutkan pertanyaan berikutnya.

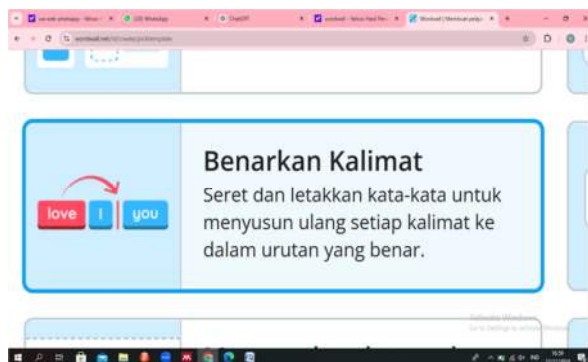
3. Membuka Kotak



Gambar 2.3 (Membuka Kotak)

Membuka Kotak, siswa dapat memilih salah satu kotak secara bergilir, setelah memilih maka akan muncul soal dalam bentuk pilihan ganda.

4. Benarkan Kalimat



Gambar 2.4 (Benarkan Kalimat)

Benarkan Kalimat, permainan ini menyediakan beberapa kata secara acak dan siswa harus menyusun kata tersebut sehingga menjadi satu kalimat yang benar.

5. Kartu Lampu Kilat



Gambar 2.5 (Kartu Lampu Kilat)

Kartu Lampu Kilat, permainan ini digambarkan melalui kartu yang memiliki dua sisi, sisi depan dapat berupa gambar atau pernyataan lalu sisi belakang menggambarkan pernyataan terhadap sisi depan, siswa bertugas untuk menebak apakah antara kedua sisi tersebut benar atau salah.

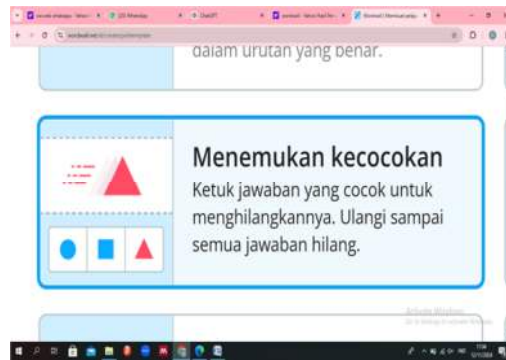
6. Roda Acak



Gambar 2.6 (Roda Acak)

Roda Acak, permainan ini dapat digunakan untuk mengetes siswa dalam mendeskripsikan apa yang didapatkan dari putaran roda tersebut setelah berhenti. Permainan ini juga dapat digunakan untuk memilih siswa secara acak dalam kegiatan penutup pembelajaran untuk menarik kesimpulan suatu pembelajaran karena permainan ini tidak terdapat skor.

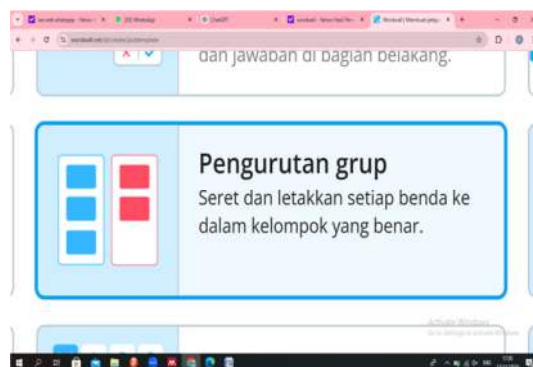
7. Menemukan Kecocokan



Gambar 2.7 (Menemukan Kecocokan)

Menemukan Kecocokan, dalam permainan ini siswa diberikan arahan untuk mencocokkan atau memilih jawaban yang tepat. Jika jawaban benar, maka kata yang sudah dicocokkan akan hilang.

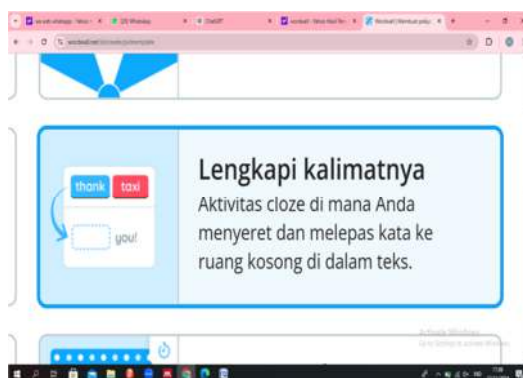
8. Pengurutan Grup



Gambar 2.8 (Pengurutan Grup)

Pengurutan Grup, siswa dalam permainan ini harus mengurutkan atau mengelompokkan jawaban yang benar dan tepat sesuai klasifikasinya.

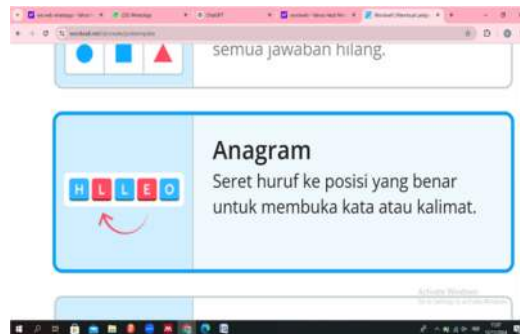
9. Lengkapi Kalimatnya



Gambar 2.9 (Lengkapi Kalimatnya)

Kata yang Hilang, permainan ini mengharuskan siswa mengisi kata yang hilang dalam pernyataan yang telah disediakan. Potongan kata yang hilang telah disediakan, maka tugas siswa hanya memilih agar kata tersebut menjadi suatu kalimat yang padu.

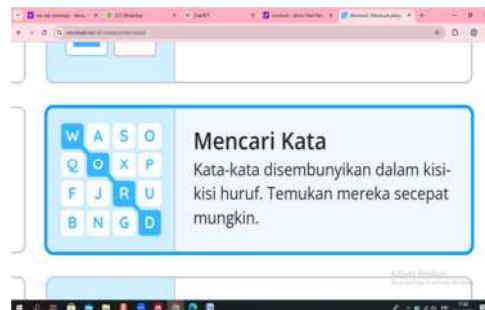
10. Anagram



Gambar 2.10 (Anagram)

Anagram, siswa harus menarik atau memindahkan huruf-huruf yang diacak menjadi kata yang benar.

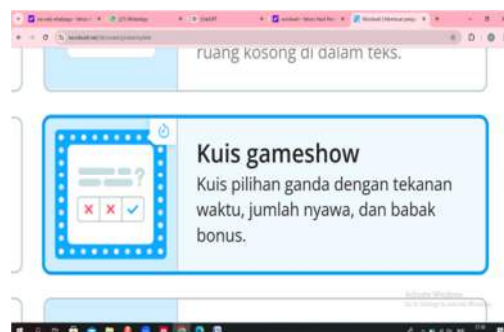
11. Mencari Kata



Gambar 2.11 (Mencari kata)

Mencari Kata, permainan ini membutuhkan konsentrasi siswa dikarenakan siswa harus mencari kata-kata yang disembunyikan dalam kisi-kisi huruf.

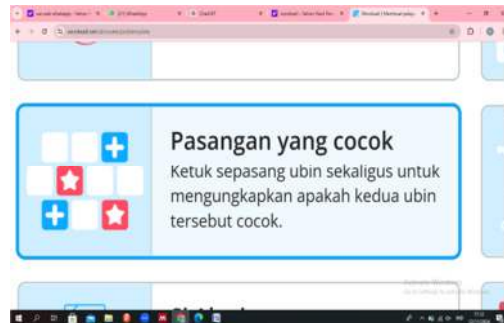
12. Kuis Gameshow



Gambar 2.12 (Kuis Gameshow)

Kuis Gameshow, permainan ini berupa soal pilihan ganda namun terdapat perbedaan yaitu kuis ini terdapat tekanan waktu, jumlah nyawa, dan babak bonus.

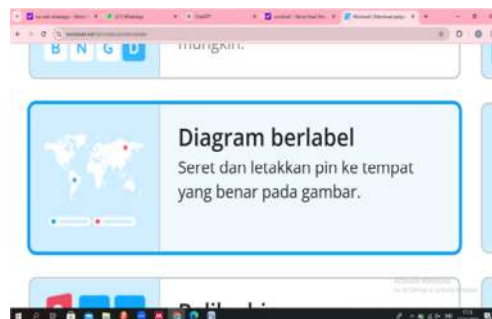
13. Pasangan yang Cocok



Gambar 2.13 (Pasangan yang Cocok)

Pasangan yang Cocok, dalam permainan ini siswa harus menemukan kecocokan atau kesamaan antara dua gambar yang disediakan secara acak dengan cara membuka dua kotak setiap percobaannya, permainan ini dilihat dari kecepatan waktu.

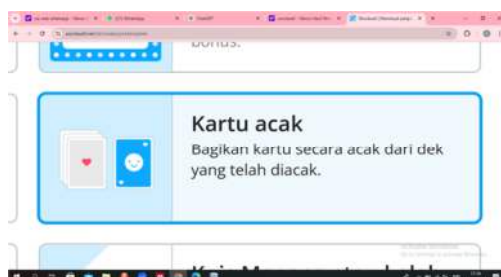
14. Diagram Berlabel



Gambar 2.14 (Diagram Berlabel)

Diagram Berlabel, siswa diberikan gambar dan pin yang berisi jawaban atas bagian-bagian gambar yang disediakan, sehingga harus menarik jawaban ke letak gambar yang sudah disediakan dengan tepat.

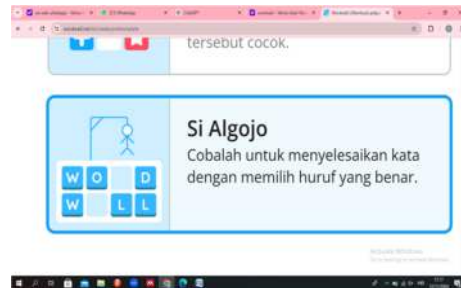
15. Kartu Acak



Gambar 2.15 (Kartu Acak)

Kartu Acak, permainan kartu acak tidak menyediakan skor, permainan ini menggambarkan kartu yang berisi gambar atau pertanyaan yang harus dibagikan kepada siswa. Kartu dapat dikocok terlebih dahulu atau dapat diambil secara langsung.

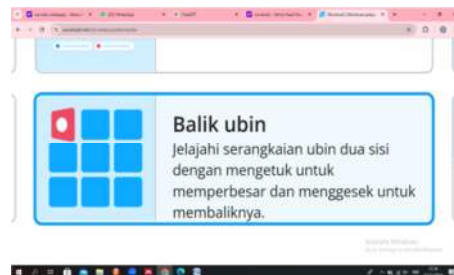
16. Si Algojo



Gambar 2.16 (Si Algojo)

Whack a mole (Memukul Tikus Mondok), permainan ini memerlukan ketelitian siswa karena dalam permainan ini siswa dituntut untuk memukul tikus-tikus yang bermunculan dengan membawa jawaban-jawaban, siswa harus memukul tikus yang membawa jawaban benar.

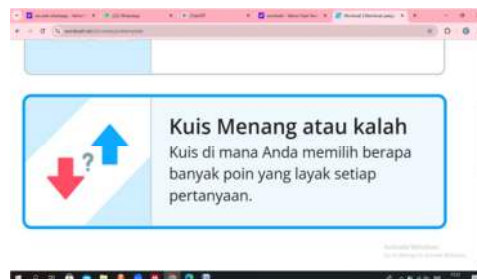
17. Balik Ubin



Gambar 2.17 (Balik Ubin)

Balik Ubin, permainan ini tidak menggunakan skor namun permainan ini hanya menggambarkan ubin-ubin yang tersedia dengan gambar lalu dibelakangnya terdapat keterangan atau pernyataan, permainan ini cocok digunakan dalam tebak-tebakan dalam pembelajaran.

18. Menang atau Kalah



Gambar 2.18 (Menang atau Kalah)

Kuis Menang atau Kalah, permainan ini berupa soal pilihan ganda namun terdapat perbedaan yaitu kuis ini terdapat tekanan waktu, jumlah nyawa, dan babak bonus.

2.3.3 Karakteristik *Wordwall*

Wordwall adalah *platform* pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif melalui berbagai jenis permainan. *Wordwall* bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk berbagai jenis mata pelajaran dan kelompok usia. Guru dapat menyesuaikan konten sesuai kebutuhan siswa (Wijaya 2020).

Menurut Suyanto 2021 Karakteristik *Wordwall* terdiri dari empat karakter sebagai berikut:

1. Tingkat Kesulitan: *Wordwall* menawarkan berbagai jenis permainan dengan karakteristik unik, di mana setiap permainan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Guru atau pengguna juga dapat menyesuaikan level kesulitan sesuai kebutuhan di setiap permainan yang tersedia.
2. Menarik dan Menyenangkan: Media ini membuat siswa lebih antusias dalam belajar, terutama saat proses evaluasi, karena tampilan *Wordwall* yang menarik dan bervariasi. Selain fitur permainan gratis, *Wordwall* juga menyediakan tema dan suara yang beragam untuk setiap permainan, menambah daya tarik bagi pengguna.
3. Mengasah Keterampilan: *Wordwall* membantu siswa mengasah keterampilan dalam menjawab soal, melatih konsentrasi, dan ketelitian. Siswa juga memiliki kesempatan untuk mengulang permainan, yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan mereka.
4. Bisa Dimainkan Secara Individu atau Berkelompok: *Wordwall* menyediakan variasi permainan yang kaya, sehingga proses belajar tidak membosankan. Siswa merasa lebih bersemangat dan menikmati pembelajaran, terutama saat melakukan kegiatan evaluasi yang disediakan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran interaktif yang fleksibel, menarik, dan menyenangkan, dengan beragam tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan, membantu mengasah keterampilan siswa, serta mendukung pembelajaran secara individu maupun berkelompok melalui fitur-fitur yang variatif dan kaya elemen gamifikasi.

2.3.4 Manfaat Menggunakan *Wordwall*

Wordwall.net adalah aplikasi yang berfungsi sebagai alat pengajaran, materi ajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. *Platform* ini menyediakan berbagai contoh kreasi untuk membantu pengguna baru dalam mengembangkan kreativitas mereka. *Wordwall.net* dapat digunakan sebagai tutorial secara online, namun juga mendukung opsi untuk diunduh dan dicetak, sehingga guru dapat menggunakannya dalam pembelajaran di kelas secara langsung. Sebagai lingkungan belajar interaktif, *Wordwall.net* memiliki tampilan yang menarik, yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, aplikasi ini juga memudahkan tugas guru karena penggunaannya yang mudah, fleksibel, dan tersedia gratis. Penggunaan teknologi interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Wordwall* memiliki fitur permainan yang dapat menarik minat siswa, seperti kuis, teka-teki, dan anagram, yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan menurut (Riyana 2020).

Wordwall.net memungkinkan guru membuat sumber belajar berbasis permainan edukatif tanpa memerlukan keterampilan coding, serta menyesuaikan permainan tersebut dengan materi ajar. Dengan *Wordwall.net*, guru dapat merencanakan dan memantau penilaian pembelajaran dengan lebih efisien. *Wordwall* membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih terstruktur dan kreatif. Guru dapat membuat berbagai macam aktivitas, seperti pilihan ganda atau mencocokkan kata, yang bisa disesuaikan dengan topik pembelajaran dan kebutuhan siswa (Susanto 2022). Aplikasi ini memfasilitasi interaksi pembelajaran antara guru dan siswa, serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, tidak hanya sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi pembelajaran.

1. Gratis

Wordwall.net adalah alat pembuatan permainan yang dirancang untuk mendukung pendidikan siswa. *Platform* ini bisa digunakan tanpa biaya, dan meskipun gratis, fitur evaluasinya sudah cukup memadai untuk memudahkan pembuatan media pembelajaran.

2. Tidak Menggunakan Pengunduhan Aplikasi

Menggunakan *Wordwall.net* sangatlah praktis, karena dapat diakses langsung melalui internet tanpa perlu mengunduh aplikasi. Permainan yang dibuat juga bisa dicetak dalam format PDF, yang memudahkan siswa dalam mengerjakan soal *online*. Namun, ada opsi untuk mengunduh aplikasinya bagi mereka yang ingin akses lebih mudah.

3. Berbagai Jenis Permainan Media

Wordwall.net menyediakan setidaknya 18 jenis permainan yang dapat digunakan untuk membuat siswa berpikir kritis, bukan hanya sekadar menyelesaikan tugas secara acak. Guru dapat memilih permainan yang sesuai dan mengatur kuis berdasarkan tingkat kesulitan siswa. Beberapa template gratis yang disediakan antara lain: *Match-Up* (mencocokkan kata dengan definisinya), *True or False* (menjawab benar atau salah dengan batas waktu), *Word Search* (mencari kata tersembunyi), dan *Gameshow Quiz* (pilihan ganda dengan waktu dan bonus).

4. Cocok di Gunakan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

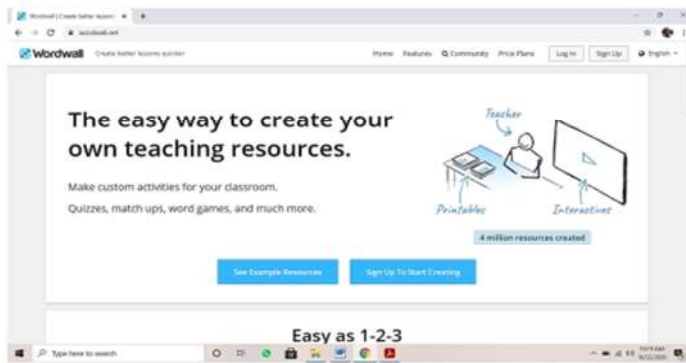
Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis materi membutuhkan beberapa kali pertemuan agar siswa bisa memahami bahasa dengan baik dan benar. Untuk itu, *Wordwall.net* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, karena dapat membantu siswa berlatih mengerjakan berbagai soal yang relevan dengan materi yang disampaikan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa manfaat menggunakan *Wordwall.net* adalah aplikasi interaktif yang mendukung pengajaran, materi ajar, dan penilaian bagi guru dan siswa. Platform ini menyediakan berbagai contoh kreasi untuk memudahkan pengguna baru dan dapat digunakan secara *online* atau *offline* melalui opsi cetak. Dengan tampilan yang menarik, *Wordwall* meningkatkan motivasi siswa melalui permainan edukatif seperti kuis dan teka-teki, yang membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan. Aplikasi ini mudah digunakan, fleksibel, gratis, dan memungkinkan guru menyusun serta menyesuaikan materi ajar tanpa keterampilan *coding*. Selain sebagai alat pembelajaran, *Wordwall* juga memudahkan guru dalam mengevaluasi pembelajaran secara efisien dan kreatif.

2.3.5 Langkah- Langkah Menggunakan atau Mengakses Website *Wordwall*

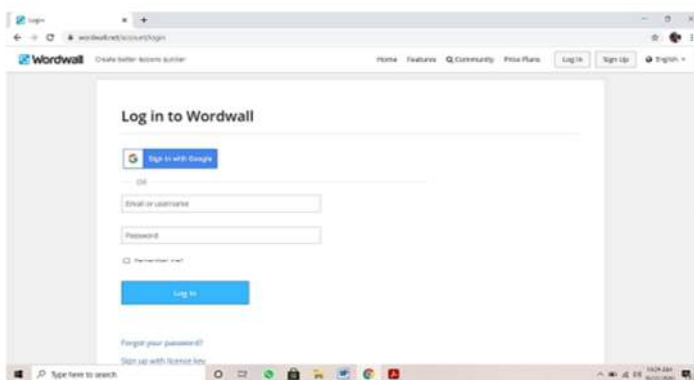
Berikut adalah cara mengakses atau menggunakan website *wordwall*

Sumber dari (Anisa Aulia 2022) <https://wordwall.net/>



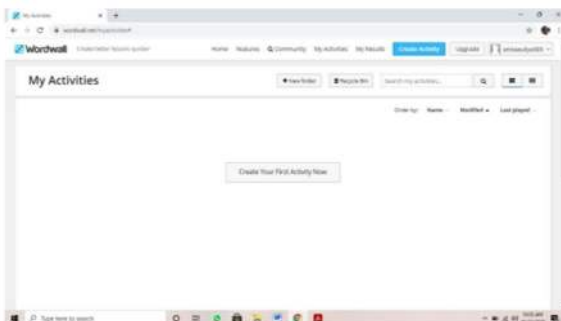
Gambar 3.1 Tampilan Awal Ketika Membuka Website Wordwall

Tampilan di atas adalah tampilan awal ketika pengguna membuka *website wordwall*, untuk membuat sebuah kuis maka pengguna diharuskan untuk login terlebih dahulu. Namun pada tampilan ini pengguna juga bisa melihat beberapa contoh kuis yang sudah dibuat oleh pengguna lain.

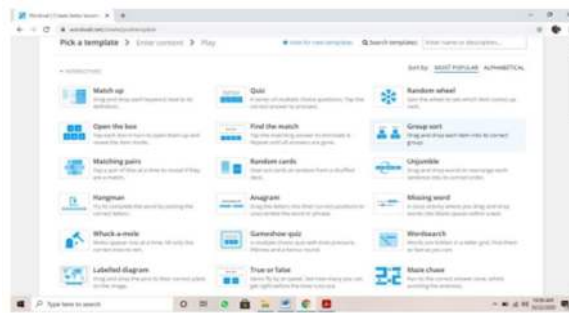


Gambar 3.2 Tampilan Login

Pada tampilan ini pengguna di haruskan untuk mengisi alamat email yang digunakan serta *password* yang diinginkan oleh pengguna.

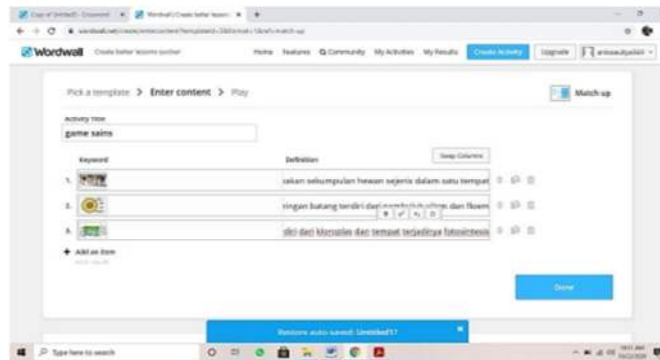


Gambar 3.3 Tampilan Setelah Login



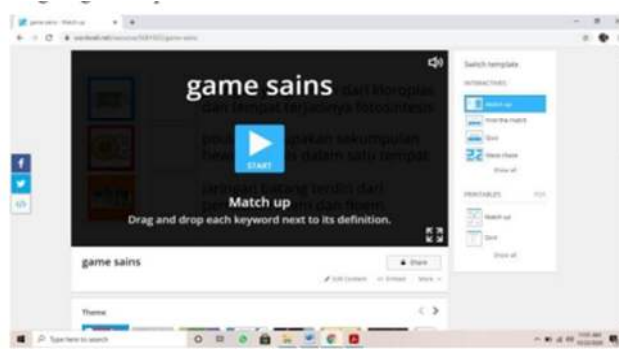
Gambar 3.4 Tampilan *Template* atau *Fitur Wordwall*

Tampilan di atas merupakan tampilan jenis-jenis template yang bisa digunakan untuk membuat suasana lebih interaktif. Kita hanya perlu memilih template jenis apa yang ingin digunakan dan dibutuhkan dalam pembelajaran.



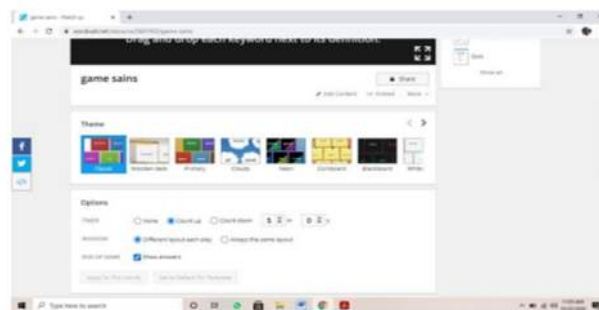
Gambar 3.5 Tampilan *Match Up* Salah Satu *Template Wordwall*

Setelah memilih salah satu jenis template instrumen penilaian yang dibutuhkan silahkan buat soal yang sesuai dengan template, bisa dengan menyertakan gambar atau hanya berupa definisi atau kata-kata saja atau sesuaikan dengan jenis template yang di pakai karena ada beberapa template yang tidak menyertakan gambar dalam kuis. Setelah selesai silahkan klik *done* pada layar dan evaluasi yang pengguna buat akan langsung tersimpan.



Gambar 3.6 Tampilan *Quiz* Setelah disimpan

Pada sebelah kanan game ada switch template yang mana pada menu ini pengguna bisa mengganti template menggunakan template yang lainnya yang sesuai dengan kuis yang di buat. Di bawah *switch* template juga disediakan beberapa fitur berupa kuis *hardcopy* yang mana kuis yang telah dibuat bisa di cetak dan dibagikan kepada siswa menggunakan beberapa template yang mendukung.



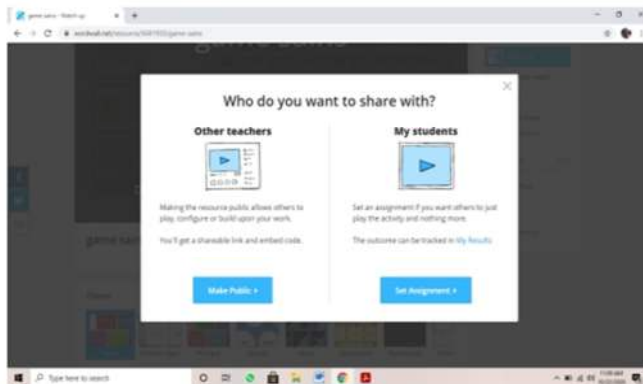
Gambar 3.7 tampilan bagian bawah *quiz*

Dibagian bawah kuis juga tersedia beberapa pengaturan atau setting yang bisa digunakan untuk mengatur waktu pengerjaan pembatasan waktu, serta pengacakan soal yang telah dibuat.



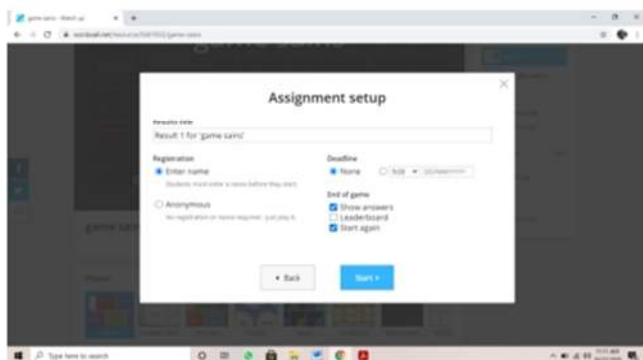
Gambar 3.8 tampilan *leaderboard*

Di bawah pengaturan kuis juga disediakan leaderboard yang mana di dalam tabel akan terlihat nama dan nilai siswa yang sudah mengikuti kuis dan juga lama waktu yang dibutuhkan siswa dalam mengerjakan kuis yang telah dibuat.



Gambar 3.9 tampilan ketika pengguna mengklik *icon* dan *share* pada layar

Pada tampilan ini pengguna punya dua opsi yaitu untuk dibagikan ke guru lainnya atau dibagikan ke siswa.

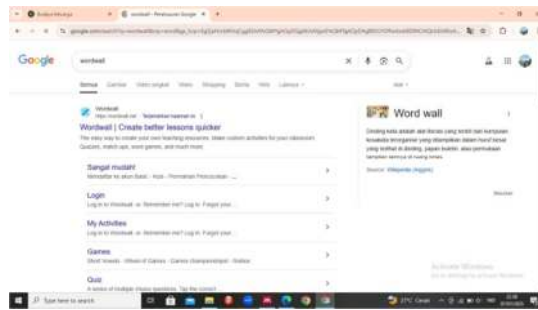


3.10 Tampilan ketika pengguna mengklik *my student*

Pada tampilan ini akan ada pengaturan apakah guru menginginkan siswanya memasukan nama terlebih dahulu sebelum mengerjakan atau tidak serta pengaturan batas waktu pengerjaannya serta apakah guru menginginkan siswa melihat jawaban yang benar dan skor nilai yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan kuis.

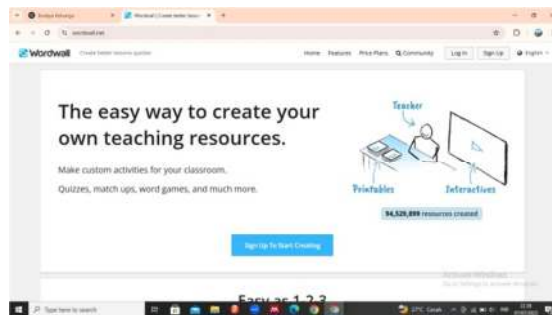
2.3.5 Langkah-Langkah Membuat Instrumen Dalam *Wordwall*

Berikut adalah langkah langkah membuat *wordwall*



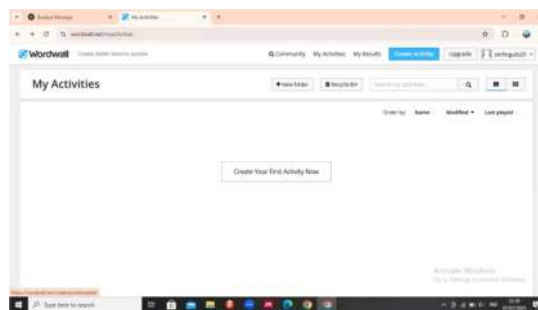
Gambar 3.11 Website Wordwall

Tampilan diatas adalah sebelum masuk ke dalam *website wordwall* terlebih dahulu menjaci *website wordwall*.



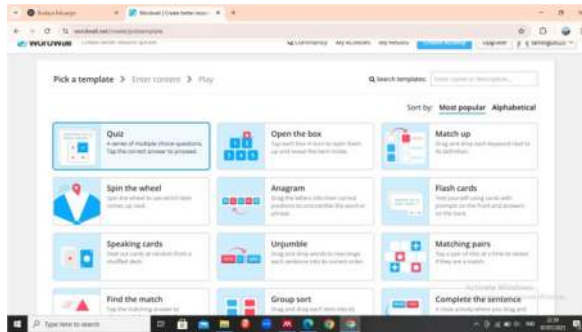
Gambar 3.12 Login Menggunakan Akun Google

Kemudian pada tampilan diatas adalah login kea kun google,untuk dapat mengakses *wordwall*.



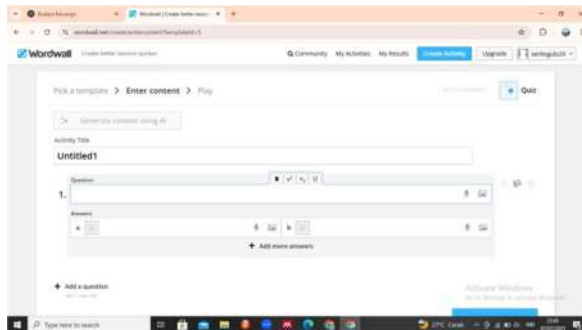
Gambar 3.13 Halaman Utama Wordwall

Kemudian setelah login,akan masuk ke halaman utama yang menunjukkan bahwa akun akun telah sukses login, kemudian klik “*Create Your First Activity Now*”



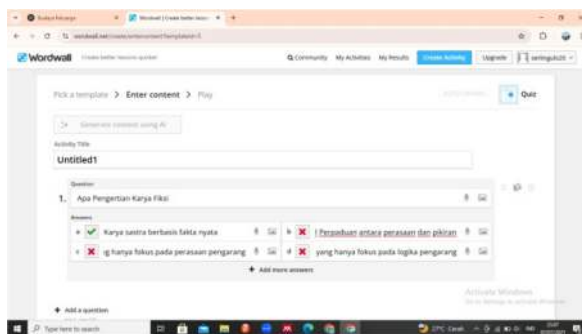
Gambar 3.14 Template Wordwall

Kemudian silahkan pilih *template* yang ingin digunakan dalam membuat bahan evaluasi.



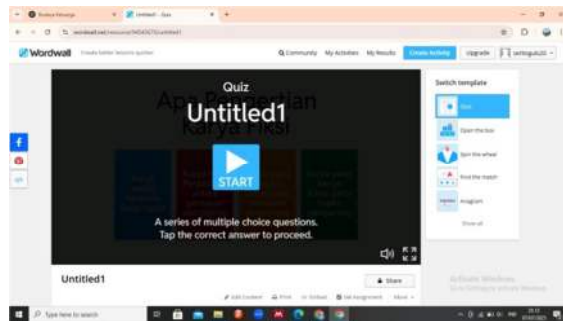
Gambar 3.15 Isi Template Soal

Kemudian isi soal-soal yang sudah di buat yang akan diberikan dan juga beserta kunci jawaban.



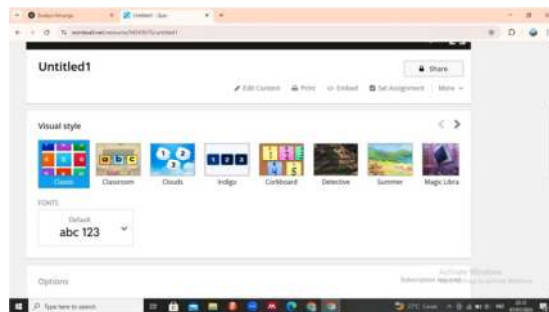
Gambar 3.16 Tampilan Setelah Mengisi Soal

Kemudian setelah menambahkan soal-soal beserta kunci jawabannya dan jika ingin menambahkan soal berikutnya, klik “Add a question” dan setelah semuanya selesai done.



Gambar 3.17 Hasil dari *Template* Kuis

Tampilan di atas adalah hasilnya dan kuis *wordwall* sudah bias di gunakan



Gambar 3.18 Pilihan *Background* Dalam Satu *Template*

Tampilan diatas adalah agar kuis lebih menarik bagi peserta didik, dapat menyesuaikan dengan template di atas.

2.4 Mengulas Karya Fiksi

2.4.1 Pengertian Karya Fiksi

Karya fiksi (sastra) adalah karya hasil perbaduan antara perasaan dan pikiran (Suharianto, 2005). Wellek dan Warren (dalam Maya Lastari Gusfitri 2009) mendefinisikan karya fiksi sebagai cerita atau latar yang bersumber dari imajinasi. Meskipun karya fiksi adalah cerita rekaan yang bersumber dari imajinasi penulis, ada pelajaran penting di dalamnya tentang cara menghadapi masalah dalam kehidupan nyata.

Karya fiksi adalah jenis karya sastra yang isi dan alurnya dibangun dari imajinasi atau rekaan pengarang, bukan berdasarkan kejadian atau fakta nyata. Meskipun fiksi bisa mengandung unsur-unsur yang terinspirasi dari kenyataan, tokoh, peristiwa, dan latar dalam karya fiksi sepenuhnya hasil kreativitas penulis.

Karya fiksi dibagi menjadi beberapa genre, seperti novel, cerpen, dan puisi. Dalam karya fiksi, pengarang bebas mengekspresikan ide, gagasan, atau pesan melalui karakter-karakter yang

ia ciptakan, serta mengembangkan cerita yang sering kali bertujuan menghibur, memberikan wawasan, atau menyampaikan pesan moral. Contoh dari karya fiksi adalah novel, cerita pendek (cerpen), dan dongeng.

Mengulas karya fiksi adalah proses menilai, menganalisis, dan memberikan interpretasi terhadap sebuah karya sastra yang bersifat fiksi, seperti novel, cerpen, atau drama. Tujuan dari ulasan ini adalah untuk memahami lebih dalam unsur-unsur yang membangun karya fiksi, sekaligus memberikan pandangan kritis mengenai kelebihan, kekurangan, serta pesan yang disampaikan oleh pengarang.

2.4.2 Unsur karya fiksi

Unsur karya fiksi adalah elemen-elemen yang membentuk struktur dan isi cerita dalam sebuah karya sastra fiksi, seperti novel, cerpen, atau drama. Unsur-unsur ini bekerja bersama untuk menciptakan alur cerita, suasana, dan karakter yang menarik, serta menyampaikan pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Menurut Nurgiantoro 2013 (dalam buku Maya Lestari Gusfitri 2021). unsur karya fiksi dibagi menjadi dua kategori utama: unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

1. Unsur intrinsik

Unsur-unsur yang ada di dalam teks cerita dan secara langsung membentuk karya fiksi itu sendiri.

- a. Tema: Tema cerita adalah unsur pokok dalam cerita. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tema adalah pokok pikiran atau dasar cerita yang (dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang). Inti atau gagasan utama yang ingin disampaikan penulis, misalnya cinta, persahabatan, konflik sosial, atau perjuangan hidup.
- b. Plot: Alur cerita dari awal hingga akhir, termasuk konflik, klimaks, dan penyelesaiannya. Pengulas biasanya menilai apakah alur cerita menarik, mudah dipahami, atau berbelit-belit. Dalam karya fiksi, jalan cerita disebut juga alur atau plot. Alur berisi rangkaian kejadian yang dihadapi tokoh cerita dari awal sampai akhir. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, alur adalah rangkaian peristiwa yang direka atau dijalin dengan saksama dan menggerakkan jalan cerita melalui kerumitan ke arah klimaks dan penyelesaian. Terdapat tiga macam alur cerita.

- c. Alur maju adalah alur yang diawali cerita kejadian masa kini dengan konflik datar, pada bagian tengah, konflik makin menanjak, dan diakhiri klimaks serta penyelesaian pada akhir cerita.
 - a. Alur mundur adalah alur yang dibuka dengan penceritaan kejadian masa lampau di awal cerita dan diselesaikan dengan konflik pada masa kini.
 - b. Alur campuran (maju-mundur) adalah alur yang mencampurkan kisah kejadian masa kini dan masa lalu secara bergantian.
- c. Tokoh dan Penokohan: Karakter dalam cerita dan bagaimana pengarang menggambarkan sifat, motivasi, serta perkembangan mereka. Ulasan bisa mencakup pendapat tentang kedalaman karakter, relevansi peran, dan cara mereka berinteraksi.
- d. Latar: Latar cerita adalah tempat dan waktu terjadinya cerita. Kalian dapat mengetahui latar suatu cerita dengan melihat nama-nama tempat dan waktu dalam cerita. Tempat dan waktu kejadian dalam cerita. Ulasan dapat menilai apakah latar memperkuat suasana atau alur cerita.
- e. Gaya Bahasa: Cara penulis menyampaikan cerita, termasuk pilihan kata, penggunaan majas, dan narasi. Gaya bahasa dapat membuat cerita terasa lebih hidup atau justru membingungkan pembaca.
- f. Pesan atau Moral:
 - Nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca melalui cerita.
 - Unsur ekstrinsik
 - Unsur-unsur yang berada di luar teks cerita, tetapi mempengaruhi isi dan pembentukan karya fiksi.
 - g. Latar Belakang Penulis: Riwayat hidup, pandangan, dan pengalaman pribadi penulis yang dapat mempengaruhi gaya atau isi cerita.
 - h. Kondisi Sosial Budaya: Situasi sosial, budaya, atau politik pada saat karya diciptakan, yang bisa memberikan konteks atau memperkaya cerita.
 - i. Nilai-nilai Kehidupan: Termasuk nilai moral, agama, sosial, atau filsafat yang dipegang oleh penulis atau yang berlaku di masyarakat tempat cerita itu dibuat.

Mengulas karya fiksi juga melibatkan opini pengulas terhadap kualitas dan dampak karya tersebut terhadap pembaca. Pengulas dapat memberikan rekomendasi bagi calon pembaca yang

mungkin tertarik pada cerita tersebut atau mengemukakan pendapat yang berbeda dari sudut pandang baru.

2.4.3 Penilaian Karya Fiksi

Pembaca akan menilai cerita yang baru saja dibacanya. Jika ia menyukai cerita tersebut, ia akan mengatakan bahwa cerita itu bagus dan memberikan alasan di balik penilaiannya. Pembaca pun bisa menilai sebuah cerita dengan cara yang sama. Yang perlu kalian lakukan adalah mengamati unsur-unsur dalam cerita. Fokuskan perhatian pada kelengkapan informasi dan bagaimana penulis menyajikan informasi tersebut (Maya Lestari Gusfitri 2021). Informasi yang lengkap memungkinkan kalian untuk membayangkan cerita dengan jelas, sementara cara penulisan yang baik membuat cerita lebih menyenangkan untuk dibaca. Unsur-unsur inilah yang mengungkapkan informasi tersebut.

1. Tokoh

Cerita yang baik adalah cerita di mana pembaca dapat memahami karakter tokohnya. Semakin jelas tokoh digambarkan, semakin akrab pembaca meras dengannya. Kalian bisa menikmati cerita dengan lebih baik jika kalian memahami karakter tokoh tersebut. Kalian juga dapat menilai seberapa baik seorang penulis menggambarkan tokohnya melalui informasi tentang data diri, latar belakang, dan sifat-sifat karakter dalam cerita.

2. Data diri

Sebuah cerita pendek kadangkala hanya memuat tiga informasi ini saja, sementara sebuah novel dapat memuat informasi yang lebih banyak, seperti tanggal dan tahun kelahiran, nama-nama anggota keluarga, dan makanan favorit.

3. Latar belakang

Latar belakang adalah alasan yang mendorong tokoh melakukan suatu tindakan, yang juga bisa disebut sebagai motif. Untuk memahami tindakan seorang tokoh, kalian perlu memperhatikan alasan yang diberikan penulis bagi tokoh tersebut dalam bertindak.

4. Sifat tokoh

Karakter tokoh terlihat dari perkataan dan perbuatannya. Perhatikan bagaimana tokoh menghadapi situasi dan amati dialognya. Dari hal-hal tersebut, kalian bisa menyimpulkan sifatnya.

5. Latar cerita

Unsur lain yang penting dalam menilai karya fiksi adalah latar cerita, yang mencakup tempat dan waktu kejadian. Saat membaca cerita fiksi, perhatikan apakah latarnya dijelaskan dengan jelas atau tidak. Jika latar tidak dijelaskan dengan baik, pembaca bisa merasa bingung karena tidak mengetahui kapan dan di mana peristiwa berlangsung. Terkadang, penulis menggambarkan latar dengan pendekatan pancaindra, sehingga pembaca bisa membayangkan bentuknya, mendengar suara, atau bahkan mencium aroma dari latar tersebut.

6. Tema

Setelah memperhatikan tokoh dan latar, kalian juga perlu memperhatikan tema cerita. Apakah kalian bisa memahami maksud yang ingin disampaikan penulis dengan jelas? Apakah pesan yang ingin disampaikan penulis mudah dipahami? Gunakan langkah-langkah mengenali tema yang telah kalian pelajari sebelumnya untuk menemukan jawabannya.

7. Alur atau Jalan Cerita

Alur adalah susunan peristiwa yang dialami oleh tokoh cerita dari awal hingga akhir. Alur ini dapat dikenali melalui bagian pengenalan, konflik, dan penyelesaian cerita. Saat menilai sebuah karya, penting untuk memperhatikan jenis alur yang digunakan serta urutan peristiwanya. Perhatikan juga apakah rangkaian kejadian tersebut menunjukkan adanya perubahan pada tokoh cerita.

2.4.4 Membandingkan Kata Denotasi dan Konotasi Dalam Karya Fiksi

Dalam cerita, pembaca akan menemukan berbagai kata dengan beragam makna. Tidak semua kata memiliki arti yang sesuai dengan makna aslinya, beberapa kata mungkin digunakan dengan makna kiasan atau berbeda dari makna literalnya. Kata-kata dengan makna kiasan ini disebut memiliki makna konotasi. Sebaliknya, makna denotasi adalah arti kata yang sesuai dengan makna langsung atau sebenarnya, tanpa kiasan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, denotasi adalah arti kata atau frasa yang menunjuk pada sesuatu secara jelas di luar bahasa. Biasanya, penulis menggunakan kata-kata konotatif untuk membuat cerita lebih menarik dan hidup (Maya Lestari Gusfitri 2021).

Denotasi adalah makna kata yang bersifat lugas atau literal, sesuai dengan definisi sebenarnya dan tanpa embel-embel tambahan. Makna denotasi ini dapat ditemukan dalam

kamus, karena menunjukkan arti yang umum dan spesifik dari sebuah kata. Contohnya, "rumah" dalam makna denotasi berarti bangunan tempat tinggal manusia.

Konotasi di sisi lain, adalah makna kiasan atau tambahan dari suatu kata, yang seringkali mengandung emosi atau asosiasi tertentu. Kata-kata dengan makna konotasi memiliki arti yang lebih luas dari definisi literalnya dan bisa mencerminkan perasaan atau gagasan tertentu. Misalnya, kata "rumah" dalam konotasi bisa berarti kehangatan, kenyamanan, atau tempat yang penuh kasih sayang.

Dalam bahasa, makna konotatif sering digunakan untuk menambah nuansa atau daya tarik pada kalimat, sementara makna denotatif membantu menyampaikan informasi dengan jelas dan langsung.

2.4.5 Langkah Langkah Penulisan Resensi Karya Fiksi

Ketika sedang membaca koran, majalah, atau membuka situs web pembaca mungkin menemukan artikel resensi buku atau karya fiksi. Artikel ini biasanya berisi ulasan tentang sebuah buku, termasuk kelebihan dan kekurangannya. Penulis resensi kadang juga membandingkan buku tersebut dengan buku lain. Tujuan dari artikel resensi beragam, tetapi umumnya bertujuan untuk memperkenalkan buku baru kepada publik agar orang tertarik untuk membacanya (Maya Lestari Gusfitri 2021).

langkah-langkah penulisan resensi melalui contoh berikut.

Langkah 1.

Lakukan penilaian unsur-unsur cerita di lembar penilaian. Contoh: Judul : Bawang Merah dan Bawang Putih

Penulis : Rifan

Diterbitkan oleh : Majalah Sekolah Cerdas, SMP Kemerdekaan Tokoh cerita dan sifatnya:

1. Bawang Putih mempunyai sifat sabar, suka menolong, tidak suka mengeluh, dan tidak serakah.
2. Bawang Merah mempunyai sifat tidak sabaran, pemalas, dan tamak.
3. Ibu Tiri, tidak dijelaskan oleh penulis.
4. Nenek, nama dan sifatnya tidak dijelaskan oleh penulis. Penilaian : penulis cukup berhasil menggambarkan sifat Bawang Putih dan Bawang Merah. Sifat mereka berdua tergambar melalui tindakan-tindakan mereka.

Latar cerita : di sebuah rumah yang di pinggir sungai. Latar tempat dijelaskan dengan cukup baik.

Tema : kesabaran dan kejujuran membawa keberuntungan.

Jalan cerita : Cerita mengisahkan kehidupan Bawang Putih yang tinggal bersama Ibu Tiri dan saudara tirinya, Bawang Merah, yang sangat pemalas. Suatu pagi Bawang Putih pergi ke sungai untuk mencuci pakaian. Malang, arus sungai yang deras membuat beberapa pakaian hanyut, termasuk pakaian Ibu Tiri. Bawang Putih kemudian mencari pakaian tersebut hingga ke hilir. Di sana ia bertemu dengan seorang nenek yang sedang menjemur pakaian Ibu Tiri. Sebelum meminta pakaian Ibu Tiri, Bawang Putih membantu si Nenek membersihkan rumahnya. Si Nenek sangat terkesan hingga ia memberikan dua labu pada Bawang Putih. Namun, Bawang Putih memilih satu labu saja, yaitu yang berukuran kecil. Begitu kembali ke rumah, Bawang Putih membuka labunya, ternyata di dalamnya banyak sekali perhiasan. Bawang Merah merasa iri melihat keberuntungan Bawang Putih. Ia kemudian meniru apa yang dilakukan Bawang Putih. Ia pergi ke rumah si Nenek dan meminta labu pula. Ia mengambil labu yang berukuran besar. Malang baginya, begitu labu dibelah, isinya ternyata aneka hewan berbisa.

Penilaian : Penulis cukup berhasil membuat alur cerita yang menarik. Pendapat saya tentang cerita ini: Cerita cukup bagus. Penulisan menarik. Cerita ini mengajarkan tentang betapa penting sifat sabar dan tidak serakah dalam kehidupan.

Langkah 2.

Masukkan informasi di lembar penilaian tadi ke dalam artikel. Berikut ini contoh artikel yang ditulis berdasarkan informasi di lembar penilaian.

Ulasan Cerita “Bawang Merah dan Bawang Putih”

Bawang Merah dan Bawang Putih merupakan salah satu cerita rakyat Indonesia yang sangat populer. Cerita ini ditulis ulang oleh Rifan di Majalah Sekolah Cerdas yang diterbitkan SMP Kemerdekaan. Cerita ini memiliki empat tokoh cerita, yaitu Bawang Putih, Bawang Merah, Ibu Tiri, dan Nenek. Cerita ini mengambil tema kesabaran dan kejujuran yang membawa keberuntungan. Topik ceritanya seputar kesabaran Bawang Putih menjalani kehidupan dan menghadapi nasibnya. Kesabarannya ternyata membawa keberuntungan. Diceritakan Bawang Putih yang tinggal bersama Ibu Tiri dan saudara tirinya, Bawang Merah memiliki sifat sangat pemalas. Suatu pagi Bawang Putih pergi ke sungai untuk mencuci pakaian. Malang, arus sungai

yang deras membuat beberapa pakaian hanyut, termasuk pakaian Ibu Tiri. Bawang Putih kemudian mencari pakaian tersebut hingga ke hilir.

Di sana ia bertemu dengan seorang nenek yang sedang menjemur pakaian Ibu Tiri. Sebelum meminta pakaian Ibu Tiri, Bawang Putih membantu si Nenek membersihkan rumahnya. Si Nenek sangat terkesan sehingga ia memberikan dua labu pada Bawang Putih. Namun, Bawang Putih hanya memilih satu labu saja, yaitu labu yang berukuran kecil. Begitu kembali ke rumah, Bawang Putih membuka labunya, Di dalamnya ternyata banyak sekali perhiasan. Melihat keberuntungan Bawang Putih, Bawang Merah menjadi iri. Ia pun kemudian ke rumah si nenek dan meminta labu pula. Ia mengambil labu yang berukuran besar. Malang baginya, begitu labu dibelah, isinya ternyata aneka hewan berbisa. Menurut saya, cerita yang ditulis Rifan ini cukup menarik. Tokoh-tokohnya digambarkan dengan jelas. Rangkaian peristiwanya juga menarik. Lebih dari itu, kita dapat mengambil pelajaran bahwa kesabaran dan kejujuran itu sangat penting. Dua sifat ini akan membawa kebaikan pada diri kita.

2.5 Hasil Riset yang Relevan

Penelitian yang Relevan adalah Penelitian yang telah di lakukan sebelumnya dan memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahamn dan pengembangan topik ini sehingga tercipta solusi yang efektif. Selain itu, Validasi produk melalui uji coba dan evaluasi berkelanjutan menjadi aspek yang tidak kalah pentingnya, karena dapat memastikan bahwa produk yang di kembangkan benarbenar memenuhi standar kualitas dan memberikan manfaat nyata bagi pengguna. Sugiyono menyatakan bahwa riset adalah kegiatan ilmiah yang melibatkan metode ilmiah untuk memperoleh data yang valid dan reliabel. Riset yang relevan berarti penelitian yang datanya mampu memberikan solusi langsung terhadap pertanyaan penelitian. Dengan merujuk pada hasil penelitian tersebut, dapat memperkuat argumen bahwa pengembangan yang sistematis dan terencana akan menghasilkan inovasi yang bermanfaat dan relevan.

Penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Anisa Aulia mahasiswa dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan judul **“Pengembangan Instrumen Evaluasi berbasis *Wordwall* untuk mata pelajaran IPA dan IPS SMP kelas VII”** kesimpulannya yang diperoleh yaitu : berdasrkan hasil Pengembangan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPA dan IPS di kelas VII tahun ajaran 2022/2023 memberikan dampak positif. Media ini meningkatkan

keaktifan siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana yang menyenangkan, dan mempermudah proses penilaian. Hal ini tercermin dari hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa menikmati variasi permainan, tema menarik, serta kemudahan akses melalui smartphone. Dengan karakteristik yang menarik, media Wordwall berhasil menumbuhkan antusiasme siswa, membuat suasana kelas lebih efektif dan menyenangkan. Hasil belajar siswa juga menunjukkan pencapaian yang sangat baik, dengan rata-rata nilai yang tinggi pada dua model permainan pertama (91,5 dan 100), serta hasil yang baik pada permainan ketiga (79,17), yang digunakan untuk memperkuat pemahaman kaidah kebahasaan tanpa dijadikan dasar penilaian utama. Secara keseluruhan, penggunaan media ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

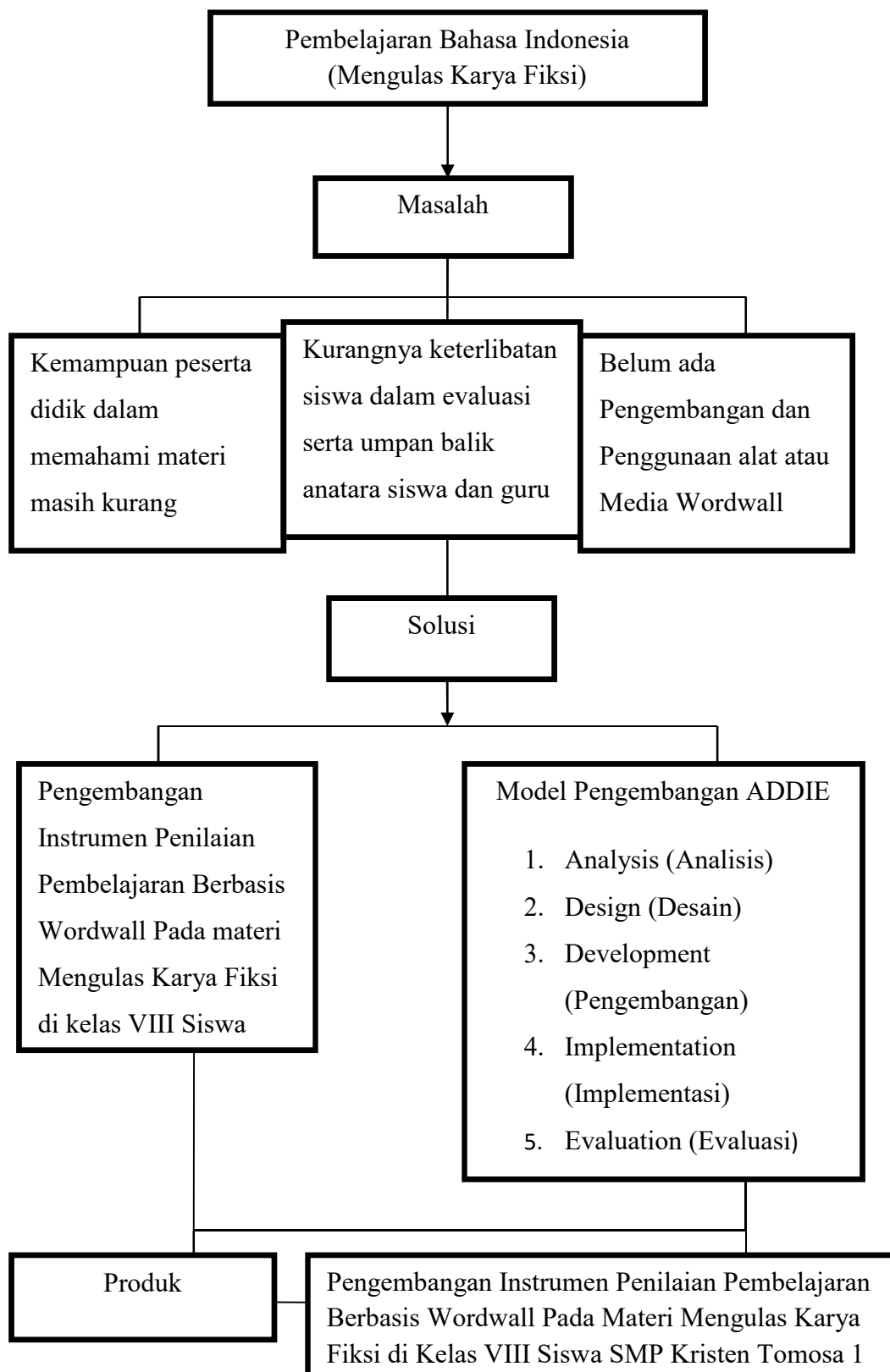
Pada penelitian yang relevan ini, adapun sedikit kesamaan dan perbedaan dengan apa yang dilakukan oleh penulis tentang evaluasi. Hal yang pertama adalah adanya materi yang akan disiapkan dan dikembangkan melalui media *wordwall* pada instrumen pembelajaran pembelajaran yang kedua adalah sama sama menggunakan *web online wordwall*. Sedangkan perbedaannya terletak pada ahli validasi materi yang tidak digunakan oleh penulis Anisa Aulia pada penelitiannya, sedangkan saya sendiri sebagai penulis menggunakannya.

Lalu penelitian kedua yang relevan adalah **“Pengembangan instrumen tes kemampuan berpikir tingkat tinggi berbasis Wordwall pada tema siaga bencana untuk siswa kelas VIII SMP.”** Kesimpulan yang diambil yaitu berdasarkan hasil pengembangan instrumen tes Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan tes, lalu dianalisis dengan uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinilai sangat valid (nilai rata-rata kevalidan: ahli media 89%, ahli materi 85%), sangat praktis (respon siswa 92%, respon guru 100%), dan sangat efektif (nilai N-Gain 0,76). Dengan demikian, instrumen berbasis *platform Wordwall.net* untuk kelas II SD dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Adapun sedikit persamaan dan perbedaan yang dilakukan oleh penulis tentang instrumen penilaian. Persamaannya yaitu terletak pada penggunaan *web online wordwall*, sedangkan perbedaannya terletak pada teknik pengumpulan data yang dimana penulis Umi Latifah menggunakan wawancara, angket dan tes, sedangkan saya sebagai penulis hanya menggunakan angket dan tes.

2.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah landasan intelektual yang menyatukan teori, data empiris, observasi, dan kajian literatur untuk memberikan pijakan yang kuat dalam menyusun karya ilmiah. Tujuan kerangka berpikir ini adalah menjelaskan konseptualisasi penelitian yang akan dilakukan, serta memberikan pandangan yang terstruktur dan jelas mengenai topik yang dikaji. Oleh karena itu, kerangka berpikir bukan sekadar gambaran visual dalam bentuk diagram yang menghubungkan berbagai elemen penelitian, tetapi juga berfungsi sebagai alat berpikir yang memandu proses analisis dan penulisan secara sistematis dan terpadu.

Dalam penelitian, variabel-variabel sering kali dijelaskan melalui kerangka berpikir. Menurut Sugiyono, kerangka berpikir adalah representasi konseptual yang menjadi dasar teori yang relevan dengan faktor-faktor yang menjadi fokus penelitian. Dengan kerangka berpikir, peneliti dapat mengatur variabel-variabel penelitian dalam struktur yang koheren, mempermudah pemahaman hubungan antarvariabel, dan memberikan dasar teoritis yang kuat bagi penelitian tersebut. Pembelajaran adalah proses untuk mengajarkan peserta didik. Komalasari (2013:3) menyatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai suatu proses yang direncanakan dalam mengajarkan peserta didik



Bagan 2.6 Kerangka Berpikir