

127/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/16/Agustus/2022

**ANALISIS EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MATERI BILANGAN CACAH KELAS II SEKOLAH DASAR
MENGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL***

(Penelitian Analisis Deskriptif Kuantitatif pada Materi Bilangan Cacah
Kelas II Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh
Sherin Nadhifa Salsabila
1807280

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
2022**

**ANALISIS EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
BILANGAN CACAH KELAS II SEKOLAH DASAR
MENGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL***

(Penelitian Analisis Deskriptif Kuantitatif pada Materi Bilangan Cacah
Kelas II Sekolah Dasar)

Oleh:
Sherin Nadhifa Salsabila

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Sherin Nadhifa Salsabila
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian,
dengan dicetak ulang difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SHERIN NADHIFA SALSABILA

**ANALISIS EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
BILANGAN CACAH KELAS II SEKOLAH DASAR
MENGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL***

(Penelitian Analisis Deskriptif Kuantitatif pada Materi Bilangan Cacah Kelas II
Sekolah Dasar)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

ABSTRAK

ANALISIS EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH KELAS II SEKOLAH DASAR MENGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL*

Sherin Nadhifa Salsabila
1807280

Evaluasi pembelajaran matematika merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar peserta didik yang didalamnya tidak hanya sekedar penilaian hasil belajar, melainkan proses yang telah dilalui oleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, khususnya pada pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* serta keefektifannya. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas II SDS Kemala Bhayangkari I semester genap tahun ajaran 2021/2022. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes dan ulangan menggunakan aplikasi *Wordwall*, lembar angket, dan lembar wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan evaluasi pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* termasuk dalam kategori sangat baik dengan perolehan nilai rata-rata angket sebesar 3,74. Hasil tes yang diberikan kepada peserta didik selama 3 pertemuan diperoleh hasil yang sangat tinggi dengan persentase 83,3% pada pertemuan pertama; 80,3% pada pertemuan kedua; dan 83,3% pada pertemuan ketiga. Hasil ulangan yang dilakukan pada pertemuan keempat dinyatakan sebanyak 27 dari 30 siswa termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase 90%. Respon siswa juga diperkuat dengan melakukan wawancara lebih lanjut kepada 6 siswa yang diantaranya termasuk dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi. Hasil wawancara mendapatkan respon positif dari siswa dalam kegiatan evaluasi yang dilakukan mulai dari proses hingga akhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Dengan demikian penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah kelas II sekolah dasar dikatakan efektif.

Kata kunci: Evaluasi Pembelajaran Matematika, Bilangan Cacah, Aplikasi *Wordwall*

ABSTRACT

EVALUATION ANALYSIS OF MATHEMATICS LEARNING OF WHOLE NUMBERS MATERIAL FOR GRADE II ELEMENTARY SCHOOL USING THE WORDWALL APPLICATION

Sherin Nadhifa Salsabila
1807280

Evaluation of learning mathematics is a process carried out to determine the achievement of student learning outcomes in which it is not only an assessment of learning outcomes, but the process that has been passed by students during learning activities, especially in learning mathematics. This study aims to determine the results of the evaluation of mathematics learning on the material of whole numbers using the Wordwall application and its effectiveness. The research method used is descriptive kuantitatif. The subjects of this study were 30 grade II students of SDS Kemala Bhayangkari I even semester of the 2021/2022 school year. The instruments used in this study were test questions and tests using the Wordwall application, questionnaire sheets, and interview sheets. The result of this study is the application of the evaluation of mathematics learning on the material of whole numbers using the Wordwall application is included in the excellent category with an average questionnaire score of 3.74. The test results given to learners during the 3 meetings obtained very high results with a percentage of 83.3% at the first meeting; 80.3% at the second meeting; and 83.3% at the third meeting. The results of the test conducted at the fourth meeting stated that 27 of the 30 students were included in the complete category with a percentage of 90%. The student response was also strengthened by conducting further interviews with 6 students, among whom were included in the low, medium, and high categories. The results of the interview received a positive response from students in the evaluation activities carried out starting from the process to the end of learning using the Wordwall application. That way, using Wordwall application in the evaluation of mathematics learning on the material of grade II elementary school whole numbers is said to be effective.

Keywords: Mathematics Learning Evaluation, Whole Numbers, Wordwall Application

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
MOTTO PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Evaluasi Pembelajaran.....	8
2.1.1 Hakikat Evaluasi Pembelajaran.....	8
2.1.2 Prinsip-prinsip Evaluasi Pembelajaran.....	10
2.1.3 Tujuan dan Evaluasi Pembelajaran.....	12
2.1.4 Fungsi Evaluasi Pembelajaran.....	12
2.2 Pembelajaran Matematika di SD.....	14
2.3 Media Pembelajaran.....	15
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.3.2 Prinsip-prinsip Media Pembelajaran.....	15
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	17
2.3.4 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	17
2.3.5 Kriteria Media Pembelajaran.....	18
2.4 Aplikasi <i>Wordwall</i>	20
2.4.1 Pengertian Aplikasi <i>Wordwall</i>	20
2.4.2 Fitur Aplikasi <i>Wordwall</i>	20
2.4.3 Template Permainan dalam Aplikasi <i>Wordwall</i>	22
2.4.4 Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam Pembelajaran.....	28
2.4.5 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Wordwall</i>	33
2.5 Bilangan Cacah.....	35
2.6 Penelitian yang Relevan.....	37
2.7 Kerangka Berpikir.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1 Desain Penelitian.....	42
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	43
3.3 Populasi dan Sampel.....	44
3.4 Instrumen Penelitian.....	44
3.5 Prosedur Penelitian.....	48
3.6 Analisis Data.....	49

Sherin Nadhifa Salsabila, 2022

ANALISIS EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH KELAS II SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Temuan	55
4.1.1 Penerapan Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Materi	55
4.1.2 Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Materi Bilangan Cacah	59
4.1.3 Respon Siswa dalam Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Materi Bilangan Cacah.....	62
4.2 Pembahasan.....	70
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Implikasi	75
5.2.1 Implikasi Teoritis	75
5.2.2 Implikasi Praktis	76
5.3 Rekomendasi.....	76
5.3.1 Bagi Sekolah	76
5.3.2 Bagi Guru dan Siswa	76
5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	82
RIWAYAT HIDUP	191

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press
- Aghni, R.I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akutansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI (1). 98-107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aisyah., Panjaitan, R.G.P. dan Marlina, R. 2016. Respon Siswa terhadap Media EComic Bilingual Sub Materi BagianBagian Darah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3): 1-12.
- Anggito, A & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anwar, K. (2019). Urgensi Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Rausyan Fikr*, vol.17(2), 108-144. <http://dx.doi.org/10.31000/rf.v17i1.4183>
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan Game Kuis Interaktif sebagai Instrumen Evaluasi Formatif pada Mata Kuliah Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, VI (1). 92-103.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arini, W & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Alat Prioritas Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 2(2): 95-104. <http://dx.doi.org/10.21043/thabiea.v2i2.5950>
- Ariyanto, Rahmawati, dan Haris. (2020). Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5478>
- Asrul, Ananda, R. and Rosinta (2014). *Evaluasi Pembajalaran*. Ciptapustaka Media. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Aulia, Rahmawati, dan Permana. (2020). Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika* 1(1). <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22>
- Auliya, A. (2021). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri: Bengkulu.

- Bafadal, I. (2012). *Manajemen Peningkatan Mutu Sekolah Dasar Dari Sentralisasi menuju Desentralisasi*. Jakarta: Bumi Aksara (Roliscai)
- Chotib, S. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1 (2). <https://ejournal.iaitaboh.ac.id/index.php/awaliyah/article/download/351/283>
- Creswell, John W. (2016). *Research Design : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Edisi Keempat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damayanti, E. (2013). *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Melayani Makan dan Minum Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Ambal Kebumen*. Skripsi: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Enshanty, Yulia dan Priyono. (2020). *Resonansi Pemikiran Ke-11 Meraih Hikmah Dibalik Covid-19 dalam Pembelajaran Daring*. Muhammadiyah University Press.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fitriati, I. dkk. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian*. 1(1), 307–312. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>
- Handayani, dkk. (2020). Penyakit Virus Corona 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia*, 40 (2). <https://doi.org/10.36497/jri.v40i2.101>
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Huljannah, M. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Elementary Education Journal*, 2(2), 2745-4253 hal 49-63. <https://doi.org/10.54045/educator.v2i2.416>
- Ismail, I. (2019). *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Kaharuddin. (2021). Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(1).
- Kemendikbud. (2013). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khotimah, S. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.857>

- Latif, I. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2):921. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1655265>
- Linarwati, Fathoni & Minarsih. (2016). Studi Deskriptif Pelatihan dan Pengembangan Sumberdaya Manusia serta Penggunaan Metode Behavioral Event Interview dalam Merekrut Karyawan Baru di Bank Mega Cabang Kudus. *Journal of Management*, 2(2). <http://jurnal.unpand.ac.id/index.php/MS/article/download/604/588>
- Magdalena, Fauzi & Putri. (2020). Pentingnya Evaluasi dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Magdalena, Mulyani, Fitriyani, dan Delvia. (2020). Konsep dasar Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar di SD Negeri Bencong. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 2(1). <https://doi.org/10.36088/pensa.v2i1.818>
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nuryanto, A. *Materi Media Pembelajaran*. Staff Site Univeritas Negeri Yogyakarta. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta. <https://123dok.com/document/y8105e0z-staff-site-universitas-negeri-yogyakarta.html>
- OECD. (2012). Results from PISA 2012: Indonesia. *OECD Publishing*, 1–8. <https://www.oecd.org/pisa/keyfindings/pisa-2012-results-overview.pdf>
- Okur, M., & Aygenc, E. (2018). Video games as teaching and learning tool for environmental and space design. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 14(3): 977–985. doi:10.12973/ejmste/80932
- Purnamasari, S dan Herman, T. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis, Serta Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, VIII (2). 178- 185.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Syarif Hidayatullah: Jakarta.

- Rijali, A. (2018). Analisis data Kualitatif. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33) 81-95.
<http://dx.doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Roliscai, Rendik dan Achadiyah, Bety. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk *Online* Berbasis *E-Learning* Menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* Dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA Brawijaya *Smart School* (BSS).
- Savitri, Adelia dan Kusnarto. (2021). Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring di Perguruan Tinggi. *Organized by Faculty of Letters, Universitas Negeri Malang*.159-166.
<http://isolec.um.ac.id/proceeding/index.php/issn/article/view/95>
- Suarga. (2021). Hakikat, Tujuan dan Fungsi Evaluasi dalam Pengembangan Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2).
<https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.12344>
- Sugiyono, P. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (D. Sutopo. S. Pd, MT, Ir. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sun'iyah, S. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *Dar El Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 7(1).
<http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/dar/article/view/2024>
- Suwarsih, Sri (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah Melalui Alat Peraga. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (3). <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i3.155>
- Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning* 35(3): 407–420. doi:10.1111/jcal.12347
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Widoyoko. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Zubaidillah, M.H. (2018). Prinsip dan Alat Evaluasi dalam Pendidikan Islam.
<https://osf.io/4tgfm/>

Sherin Nadhifa Salsabila, 2022

ANALISIS EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH KELAS II SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

