

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di Sekolah Menengah Atas (SMA) diajarkan menggunakan pendekatan yang terpisah dengan melibatkan empat mata pelajaran yang berdiri sendiri yang meliputi pelajaran ekonomi, sejarah, geografi, dan sosiologi. Geografi merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan pada siswa tingkat SMA khususnya pada kelas jurusan IPS. Geografi merupakan mata pelajaran cabang IPS yang mempelajari tentang keruangan bumi. Keanekaragaman hayati menjadi salah satu materi dalam pelajaran geografi kelas XI yang penting penting untuk dipelajari. Namun, beberapa siswa masih merasa materi keanekaragaman hayati ini sangat membosankan untuk dipelajari karena isi dari materinya terlalu bersifat hapalan¹. Akibatnya semangat belajar siswa menjadi menurun sehingga pemahaman siswa pada materi juga tidak maksimal. Seiring dengan perkembangan zaman dimana saat ini kita hidup di era globalisasi menjadi seorang guru haruslah pintar dalam mengoperasikan perangkat media pembelajaran. Menurut teori belajar, media pembelajaran adalah segala bentuk

¹ Nindy Puji Nabilah dan Attin Warmi, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games Terhadap Motivasi Belajar Matematika Di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 4, no. 2 (2023): 1454–64.

alat dan sarana pengutaraan informasi yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran baik keinginan siswa dalam menciptakan situasi belajar yang dapat terkendali². Selama proses belajar, penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memperjelas pemahaman materi yang sebelumnya telah disampaikan oleh guru secara lisan ataupun tertulis. Hal ini tentu juga dapat membuat pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Ketepatan pemilihan media pembelajaran juga sangatlah perlu diperhatikan. Pemanfaatan media tertentu secara berkelanjutan juga bisa menyebabkan kebosanan pada siswa terutama pada media pembelajaran yang tidak memiliki fitur-fitur tambahan yang beragam, siswa SMA cenderung lebih suka sesuatu yang baru dan menarik. Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat dan bervariasi dapat membuat siswa mudah bosan dan jenuh sehingga dapat mengakibatkan menurunnya aktivitas belajar siswa³. Hal ini setara dengan hasil pengamatan prapenelitian yang dilaksanakan pada hari Rabu 27 Maret 2024 di SMAN 1 Karanganyar Trenggalek, ketika pembelajaran berlangsung terdapat beberapa murid yang terlihat acuh tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Bahkan ada juga siswa yang malah asik bermain *handphone*, tidur dan mengobrol sendiri dengan temannya.

² Nur Isroatul Khusna, Ana Richlatul Auliyak, Binti Khofifah dkk., "Pemanfaatan Video Youtube Sebagai Media Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di Tingkat SMP," *JESS: Jurnal Education Social Science* 2, no. 1 (2022): 2809–3763.

³ Nur Eviani dkk., "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Media Flip Chart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas VII MTS PSM Tanen Rejotangan," *Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2023): 240–52.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 13 Februari 2025, saat wawancara kepada guru geografi di sekolah SMAN 1 Karang Trenggalek selama penyampaian materi metode yang kerap kali digunakan adalah metode ceramah yang berpusat pada buku teks modul sehingga mengakibatkan pembelajaran terkesan kurang menarik dan membosankan. Sedangkan alat evaluasi asesmen pembelajaran yang sering digunakan yakni media cetak berupa lembaran kertas. Selain metode ceramah sebenarnya beliau sudah mulai menerapkan metode pembelajaran lain yang juga melibatkan media pembelajaran. *Website google form* menjadi salah satu pilihan yang sering digunakan sebagai media asesmen pembelajaran kepada siswa dengan penyebaran melalui grup *WhatsApp* kelas. Meskipun demikian, hasil dari observasi menunjukkan bahwa pemanfaat media *google form* ini kurang efektif apabila diterapkan secara keberlanjutan. Batasan waktu yang tidak bisa ditentukan pada media tersebut membuat beberapa siswa tidak langsung mengakses guna mengerjakan soal tersebut dan lebih mengedepankan aktivitas lain.

Penggunaan media pembelajaran *google form* mungkin dinilai sudah efektif dalam menunjang keberlangsungan pembelajaran terutama pada saat penilaian baik untuk assesmen sumatif maupun assesmen formatif. Bagi guru penggunaan *google form* sangatlah efektif dalam melakukan penilaian pada pekerjaan siswa,

baik dari segi waktu, tenaga maupun biaya⁴. Akan tetapi, tanpa disadari penggunaan *google form* secara keberlanjutan dalam kegiatan pembelajaran dapat menyebabkan siswa cepat bosan, dan tidak teliti dengan perintah serta soal-soal yang terus rutin. Akibatnya banyak dari mereka yang menyepelekan dan malas mengerjakan setiap tugas yang diberikan, sering melakukan kerjasama dengan teman-temannya, dan mengerjakan soal tidak tepat waktu. Berdasarkan peristiwa ini penggunaan media pembelajaran perlu adanya pemilihan secara tepat karena nyatanya tidak semua media pembelajaran akan memberikan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Pengelolaan pembelajaran dalam kelas sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara seorang guru dapat mengelola pembelajaran yang berkualitas adalah dengan membuat kelas menjadi tempat yang nyaman dan menyenangkan. Semakin menarik proses pembelajaran yang ditawarkan oleh guru, semakin besar kemungkinan siswa menerimanya dengan baik⁵. Salah satu materi geografi yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa di kelas XI SMA adalah materi keanekaragaman hayati. Namun, ada siswa yang merasa materi pelajaran tersebut terlalu rumit dan bersifat hapalan, sehingga pelajaran menjadi membosankan apabila tidak diselingi pembelajaran yang lebih interaktif dengan melibatkan siswa secara langsung. Dengan hal ini, seorang guru harus lebih

⁴ Ida Elfira, Syamsurizal, dan Lufri, "Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan *Google Form* Untuk Evaluasi Pembelajaran," *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2023): 93–109.

⁵ M. Sarip, Sri Amintarti, dan Nurul Hidayati Utami, "Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 1 (2022): 43–59, <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol1.iss1.30>.

inovatif lagi dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai terhadap karakteristik siswa⁶.

Selain model pembelajaran ceramah sebenarnya guru juga bisa menerapkan model pembelajaran interaktif berupa *game* kuis di akhir penjelasan materi guna mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan siswa pada materi yang sudah disampaikan oleh guru. Menurut Sardiman para siswa akan menjadi lebih giat belajar apabila mengetahui akan ada kuis diakhir pembelajaran⁷. Telah kita ketahui di era globalisasi ini banyak dari remaja yang senang bermain *game* baik secara online maupun offline. Bahkan mereka pun rela mengeluarkan biaya untuk bisa mengakses *game* online tersebut. Saat ini pembuatan kuis sudah tidak hanya dibuat secara tertulis dan berbentuk soal biasa dalam lembaran saja, tetapi dengan bantuan media pembelajaran interaktif kuis bisa dibuat dengan lebih menarik dan bervariasi seperti *game* yang memiliki tantangan untuk memenangkannya. Sehingga siswa menjadi tidak mudah bosan serta lebih interaktif dan tertarik untuk mengerjakan *game* kuis tersebut.

Salah satu cara yang dapat dilakukan seorang guru untuk mengurangi tingkat kebosanan pada siswa adalah dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Cara ini bisa dilakukan dengan menerapkan media yang bersifat lebih interaktif. Media interaktif dapat membantu guru dalam

⁶ Nofamataro Zebua, "Pengembangan Media Pembelajaran Keanekaragaman Hayati Berbasis Scientific Terintegrasi Dalam Blogspot Untuk Siswa Sma Negeri 1 Telukdalam," *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan* 1, no. 2 (2022): 143–54.

⁷ Mulza Rois dan Ridha Mahayeni, "Pengaruh Pemberian Tes Kecil (Kuis) Di Akhir Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS," *Jurnal Tunas Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 21–30, <https://doi.org/10.52060/pgsd.v1i2.67>.

menyampaikan pembelajaran geografi, terutama tentang materi keanekaragaman hayati. Dengan memanfaatkan media interaktif, diharapkan siswa dapat lebih aktif, merasa nyaman, dan tidak cepat bosan ketika pembelajaran berlangsung⁸. Sejalan dengan pendapat Mustikasari dalam penelitiannya yang berpendapat tentang beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain yaitu, materi dapat tersampaikan dengan jelas, menarik dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa selain itu, media pembelajaran juga mampu menanamkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran⁹.

Berdasarkan beberapa permasalahan diatas, pembelajaran interaktif dinilai lebih efektif dalam menunjang aktivitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan bantuan media pembelajaran interaktif diyakini dapat menarik perhatian dan semangat belajar siswa, sehingga materipun dapat tersampaikan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran. Saat ini media pembelajaran interaktif berbasis *website* banyak dipilih oleh kalangan guru sebagai alat penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran. Pemilihan media berbasis *website* dinilai lebih praktis, karena dapat menghemat waktu dan biaya. Cara akses media ini juga sangat mudah dilakukan oleh siswa yang tentunya sudah faham dalam mengoperasikan perangkat *gadget*.

⁸ Aldi Anugrah dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara,” *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2022): 208–16.

⁹ Nabilah dan Warmi

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam melakukan asesmen pembelajaran yang terus berkelanjutan, guru dapat memanfaatkan alat evaluasi pembelajaran berupa *game* atau permainan interaktif lainnya pada teknologi seperti *handphone*, komputer dan laptop. Dalam hal ini salah satu inovasi media pembelajaran interaktif yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi keanekaragaman hayati adalah media asesmen pembelajaran berbasis *website wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi online berbentuk permainan kuis, diskusi, dan survey yang mengikutsertakan siswa untuk menyelesaikan setiap tantangannya¹⁰. *Wordwall* dapat diakses menggunakan internet dengan dilengkapi beragam bentuk template *game* seperti bentuk mengelompokkan, essai pendek, menjodohkan dan *game* kuis yang bisa diunduh secara gratis. Penggunaan aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif memiliki tujuan sebagai media, sumber belajar, sekaligus menjadi alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa karena setelah selesai mengerjakan kuis di *game* tersebut mereka bisa langsung melihat nilai yang diperoleh¹¹.

Wordwall game tidak hanya menyenangkan, namun dari segi penggunaannya juga dapat membantu siswa untuk terus tertarik dalam belajar karena ada pola yang mengharuskan mereka untuk menyelesaikan tantangan yang ada dalam

¹⁰ Sulfi Purnamasari dkk., “Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Game* Online *Word Wall*,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2020): 177–80.

¹¹ Nabilah dan Warmi

permainan. Para siswa juga akan termotivasi untuk terus belajar dan mencoba agar tidak mengulangi kegagalan yang sama ketika memainkannya. *Wordwall game* dilengkapi dengan berbagai macam fitur permainan yang menarik dan bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan dengan tampilan game yang diberikan.

Pada zaman teknologi saat ini pembelajaran interaktif model permainan berbasis *website* sangat digemari oleh siswa SMA karena tampilannya yang menarik sesuai dengan karakteristik mereka¹². Berbagai teknologi dapat digunakan untuk mempermudah dan menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar¹³. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran ini akan difokuskan pada media asesmen pembelajaran berbasis *website wordwall game* yang praktis dan efisien. Asesmen materi keanekaragaman hayati ini dapat dimodifikasi berbentuk *game* soal kuis melalui *website wordwall*. Berdasarkan uraian tersebut maka disusunlah sebuah konsep penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Wordwall Game* Dalam Asesmen Pembelajaran Keanekaragaman Hayati Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Karang Trenggalek”**

¹² Mia Oktaviani dan Prima Gusti Yanti, “Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (*Wordwall*) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik”. *Ejurnal.Unmuhjember Ac Id7*, no. 2, (2022): 275–84

¹³ Nur Isroatul dkk., “New Technologies for Project-Based Empathy Learning in Merdeka Belajar (Freedom to Learn): The Use of inaRISK Application and Biopore Technology,” *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 16, no. 22 (2022): 94–110, <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i22.36153>.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pernyataan pada latar belakang peneliti, maka identifikasi masalah penelitian antara lain:

1. Metode pembelajaran yang diterapkan cenderung konvensional berupa ceramah yang berpusat pada buku dan modul ajar akibatnya siswa menjadi jenuh ketika pembelajaran berlangsung
2. Kurangnya ketepatan dalam memilih media pembelajaran dan penerapan yang terus keberlanjutan tanpa adanya inovasi baru sehingga siswa menjadi cepat bosan dengan media pembelajaran yang itu-itu saja.
3. Guru geografi belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif selama pembelajaran dikelas. Melalui media evaluasi pembelajaran berbasis *website wordwall game* pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan interaktif.

C. Batasan Masalah

Peneliti menetapkan batasan masalah sebagai fokus penelitiannya sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall* yang didalamnya terdapat asesmen pembelajaran
2. Pokok pembahasan hanya pada mata pelajaran geografi yakni materi keanekaragaman hayati
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 1 Karang Trenggalek

4. Hasil belajar yang diteliti hanya pada ranah kognitif yaitu C1-C6

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dalam asesmen pembelajaran keanekaragaman hayati pada siswa kelas XI SMAN 1 Karangan Trenggalek?
2. Bagaimana hasil kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dalam asesmen pembelajaran keanekaragaman hayati pada siswa kelas XI SMAN 1 Karangan Trenggalek?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dalam asesmen pembelajaran keanekaragaman hayati pada siswa kelas XI SMAN 1 Karangan Trenggalek?
4. Seberapa besar tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dalam asesmen pembelajaran keanekaragaman hayati pada siswa kelas XI SMAN 1 Karangan Trenggalek?

E. Tujuan Penelitian

Dengan adanya permasalahan yang telah disebutkan diatas, sehingga didapati tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dalam asesmen pembelajaran keanekaragaman hayati pada siswa kelas XI SMAN 1 Karanganyar Trenggalek?
2. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dalam asesmen pembelajaran keanekaragaman hayati pada siswa kelas XI SMAN 1 Karanganyar Trenggalek?
3. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dalam asesmen pembelajaran keanekaragaman hayati pada siswa kelas XI SMAN 1 Karanganyar Trenggalek?
4. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dalam asesmen pembelajaran keanekaragaman hayati pada siswa kelas XI SMAN 1 Karanganyar Trenggalek?

F. Spesifikasi Produk

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Nama Produk

Nama dari produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu “Media Pembelajaran Interaktif Geografi Fase F”.

2. Cara Akses

Media pembelajaran dapat dengan mudah diakses menggunakan semua jenis perangkat yang sudah terhubung dengan internet dengan menggunakan *platform* wordwall.net yang kemudian diletakkan pada *website* sehingga berbentuk link <https://wordwall.net/>

3. Deskripsi Produk

Produk yang dihasilkan berupa media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *website* yaitu *wordwall* dengan materi yang didasarkan pada mata pelajaran geografi kelas XI SMA kurikulum merdeka. Produk ini disertai dengan materi dan asesmen pembelajaran berupa kuis *wordwall* yang disatukan melalui *google sites* sehingga membentuk link pembelajaran yang dapat diakses menggunakan internet.

4. Modul Aplikasi

Bagian awal media terdapat beberapa gambar dan tombol pilihan menu yang dapat diakses untuk membukanya. Menu pada media pembelajaran ini terbagi menjadi lima jenis antara lain yaitu:

- a. Menu petunjuk, pada bagian menu ini terdapat informasi tata cara penggunaan media pembelajaran yang benar.
- b. Menu tujuan pembelajaran, pada menu ini berisi tujuan pembelajaran materi keanekaragaman hayati yang disesuaikan dengan alur tujuan pembelajaran.

- c. Menu materi, pada bagian menu ini berisi materi keanekaragaman hayati yang dibagi menjadi lima sub bab materi dengan penyajian yang terpisah-pisah. Materi dapat dibuka dengan cara klik setiap gambar atau tombol abjad materi yang tersedia.
- d. Menu kuis, pada menu ini terdapat soal asesmen pembelajaran sebanyak 20 soal yang dibagi menjadi tiga tipe soal yakni, pilihan ganda, menjodohkan, dan pilihan ganda kompleks.
- e. Menu profil pengembang, pada menu ini berisi informasi tentang peneliti dan pengembang dari media pembelajaran ini.

G. Kegunaan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* merupakan salah satu upaya peneliti untuk membantu siswa dalam mempelajari geografi khususnya pada materi “Keanekaragaman Hayati” pada siswa kelas XI SMAN 1 Karang Trenggalek.

Adapun manfaat pengembangan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Dari Segi Teoritis

Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan pada bidang geografi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* yang valid dan sesuai dengan karakteristik

siswa. Selain itu juga sebagai referensi penelitian dan pengembangan berikutnya.

2. Dari Segi Praktis

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan harapan agar dapat membantu siswa untuk mengembangkan daya ingat dan pemahaman terhadap pembelajaran geografi khususnya pada materi kelas XI di Bab 2 mengenai “Keanekaragaman Hayati”.

b. Bagi Guru

Pengembangan media ini dapat membantu meningkatkan kinerja para guru dengan memberikan inovasi baru yang menarik untuk menjelaskan materi geografi di kelas XI dengan menyenangkan dan tentunya akan memberikan dampak yang positif.

c. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman, wawasan dan keterampilan peneliti di kehidupan kerja kelak terutama saat menjadi pendidik atau akademisi lainnya.

H. Penegasan Istilah

1. Secara konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi dan alat evaluasi pembelajaran yang dapat merangsang pikiran dan perhatian siswa untuk menjadikan mereka ikut berkontribusi dalam proses pembelajaran

b. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pengajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar dikelas yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga komunikasi juga menjadi lebih aktif dari berbagai arah.

c. Kuis

Kuis adalah permainan berbentuk soal yang diciptakan dengan tujuan untuk meningkatkan daya pikir, konsentrasi serta untuk memecahkan masalah. Kuis menjadi salah satu *game* edukasi yang digunakan dalam proses mengajar yang unik dan menarik.

d. *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi media pembelajaran berbasis *web* yang berisi berbagai jenis permainan edukasi dengan tema yang bermacam-

macam bentuk mulai dari kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, pengelompokkan, dan sebagainya. Aplikasi wordwall memiliki karakteristik yang sangat cocok dengan siswa di zaman teknologi saat ini. Apabila aplikasi ini diterapkan kemungkinan besar dapat merangsang keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

e. Materi keanekaragaman hayati

Keanekaragaman hayati merupakan salah satu materi yang ada didalam mata pelajaran geografi kelas XI yang mempelajari tentang persebaran, jenis-jenis, dan manfaat flora dan fauna baik di dunia maupun di Indonesia.

2. Secara operasional

Pesatnya perkembangan teknologi di era saat ini mengharuskan seorang pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif untuk memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis internet bukanlah sesuatu yang asing lagi bagi dunia pendidikan, terutama dalam proses asesmen pembelajaran pada siswa. Telah kita ketahui selama ini penyajian asesmen pembelajaran menggunakan media cetak berupa lembaran kertas yang tentunya akan memakan banyak biaya dan waktu. Penelitian ini mengembangkan sebuah produk media asesmen pembelajaran berbasis *website wordwall game*. Media *wordwall* dapat memudahkan seorang

pendidik dalam melakukan penilaian pada siswa karena lebih efektif dan efisien untuk diterapkan. Tampilan media juga sangat beragam sehingga dapat meminimalisir tingkat kebosanan siswa serta dapat menarik siswa untuk mengerjakan soal-soal yang ada didalamnya. Selain itu, hasil penilaian bisa dilihat secara langsung ketika selesai mengerjakan soal. Kelebihan yang dimiliki media pembelajaran *wordwall* ini diyakini akan lebih efektif apabila diterapkan dalam proses asesmen pembelajaran pada siswa.