

## ABSTRAK

**Rado Mayson Silalahi, 2022. Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Gamifikasi Menggunakan Media *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Kanisius Bambanglipuro. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Universitas Sanata Dharma.**

Banyak masalah yang muncul dalam proses evaluasi pembelajaran, terutama pada pembelajaran matematika. Permasalahan tersebut salah satunya disebabkan oleh guru, dimana guru mengalami kesulitan memvariasi metode yang akan di pakai dan kurangnya kreativitas guru memanfaatkan teknologi berbasis daring sebagai alat evaluasi pembelajaran matematika yang praktis. Evaluasi pembelajaran sering dilakukan dalam bentuk tes menggunakan media konvensional. Oleh sebab itu, penelitian ini difokuskan dalam pengembangan alat evaluasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi menggunakan media daring yaitu *wordwall* yang dituangkan dalam rumusan masalah penelitian yaitu : (1) Bagaimana proses pengembangan alat evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan media *wordwall* pada pembelajaran matematika kelas VIII di SMP Kanisius Bambanglipuro? (2) Bagaimana validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda dan pengecoh butir soal pada penggunaan alat evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan media *wordwall* pada pembelajaran matematika kelas VIII di SMP Kanisius Bambanglipuro? (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap kepraktisan alat evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan media *wordwall* pada pembelajaran matematika kelas VIII di SMP Kanisius Bambanglipuro?

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Objek penelitian ini adalah perangkat evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi melalui *wordwall* dengan melihat tingkat kepraktisan penggunaan media gamifikasi *wordwall* serta validasi butir soal tes evaluasi. Metode penelitian ini adalah melakukan tes yang disajikan dalam media gamifikasi berbasis daring serta angket mengenai respon peserta didik setelah menggunakan alat evaluasi tersebut. Hasil penelitian ini diperoleh : (1) Pengembangan alat evaluasi melalui tujuh tahap, yaitu Analisis Potensi Masalah, Mengumpulkan Informasi, Perencanaan Pengembangan Produk, Validasi Produk, Revisi Produk, Uji Coba Lapangan, Uji Coba Kepraktisan Tes Evaluasi dan Implementasi (2) Berdasarkan hasil uji validitas butir soal tes evaluasi diperoleh kesimpulan bahwa seluruh butir soal tes evaluasi valid, reliabilitas tes evaluasi dengan templat *Mazechase* didapat 0,772563677 dan hasil reliabilitas tes evaluasi menggunakan templat *Gameshow Quiz* didapat 0,700664872, uji tingkat kesukaran diperoleh 6 butir soal dengan kesulitan sedang dan 14 butir soal mudah, daya beda pada tes evaluasi yang dibuat memiliki hasil 20 butir soal dari kedua kategori kesulitan soal masuk kriteria sangat baik, dari uji kelayakan opsi pengecoh menggunakan Ms. Excel dengan rata-rata masuk pada kriteria sangat buruk, oleh karena itu opsi pengecoh akan diperbaiki agar layak digunakan. Sehingga dari proses validasi kualitas butir soal tes evaluasi yang dibuat di peroleh 14 soal digunakan dengan revisi dan 6 butir soal digunakan tanpa revisi. (3) Hasil angket respon peserta didik terhadap alat evaluasi yang dibuat menunjukkan skor rata-rata 80,42% dengan kategori sangat praktis.

**Kata Kunci** : Evaluasi Pembelajaran, Alat Evaluasi, Gamifikasi, *Wordwall*.

## ABSTRACT

***Rado Mayson Silalahi, 2022. Development of Gamification-Based Evaluation Tools Using Wordwall Media in Class VIII Mathematics Learning at Kanisius Bambanglipuro Junior High School. Undergraduate Thesis. Mathematics Education Study Program. Sanata Dharma University.***

Many problems arise in the process of learning evaluation, especially in mathematics learning. One of these problems is caused by teachers, where teachers have difficulty varying the methods to be used and the lack of creativity of teachers using online-based technology as a practical mathematics learning evaluation tool. Evaluation of learning is often carried out in the form of tests using conventional media. Therefore, this research is focused on developing gamification-based mathematics learning evaluation tools using online media, namely wordwall which is outlined in the formulation of research problems, namely: (1) What is the process of developing gamification-based evaluation tools using wordwall media in class VIII mathematics learning at Kanisius Bambanglipuro Junior High School? (2) How is the validity, reliability, level of difficulty, differentiability and deceiving the question items in the use of gamification-based evaluation tools using wordwall media in learning mathematics class VIII at Kanisius Bambanglipuro Junior High School? (3) How do students respond to the practicality of gamification-based learning evaluation tools using wordwall media in class VIII mathematics learning at Kanisius Bambanglipuro Junior High School?

The type of research used is development research. The object of this study is a gamification-based learning evaluation tool through wordwall by looking at the level of practicality of using wordwall gamification media and validation of evaluation test questions. The method of this study is to conduct tests presented in online-based gamification media and questionnaires regarding student responses after using the evaluation tool. The results of this study were obtained: (1) Development of evaluation tools through seven stages, namely Analysis of Potential Problems, Collecting Information, Product Development Planning, Product Validation, Product Revision, Field Trials, Practicality Trials of Evaluation and Implementation Tests. 2) Based on the results of the validity test of the evaluation test questions, it was concluded that all the items of the evaluation test questions were valid, the reliability of the evaluation test with the Mazechase template was obtained 0.772563677 and the reliability results of the evaluation evaluation test using the Gameshow Quiz template were obtained 0.700664872, the difficulty level test was obtained 6 items of questions with moderate difficulty and 14 items of easy questions, the difference in the evaluation test made had the results of 20 questions from both categories of difficulty of the entrance questions the criteria are excellent, from the due diligence of the deceiver option using Ms. Excel with the average entry on the criteria is very poor, therefore the deceptor option will be corrected to make it worth using. So that from the validation process of the quality of the evaluation test questions made in obtained 14 questions used with revisions and 6 question items used without revision. (3) The results of the questionnaire of student responses to the evaluation tool made showed an average score of 80.42% with a very practical category.

**Keywords :** Learning Evaluation, Evaluation Tools, Gamification, Wordwall.