

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah proses yang dilaksanakan oleh setiap individu untuk mencapai perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan yang didapatkan dari berbagai materi yang telah diajarkan. Sedangkan Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara guru dengan peserta didik di dalam lingkungan sekolah. Untuk menyempurnakan komunikasi antara guru dengan peserta didik agar terciptanya komunikasi yang efektif yaitu dengan diperlukannya media atau alat komunikasi (Djamaluddin, 2019).

Pada pembelajaran abad ke 21, pendidik dituntut untuk tidak hanya dapat mengajar dan mengelola kelas dengan baik dan efektif. Tetapi, pendidik juga harus mampu memanfaatkan teknologi yang didukung pada saat ini untuk membangun hubungan yang efektif dengan peserta didik. Efektifitas di sini dapat diartikan sebagai salah satu standar mutu pendidikan yang dapat diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran atau ketepatan "*doing the right things*" dalam menghadapi situasi (Miarso, 2004). Efektifitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama pembelajaran yaitu seperti respon dan penguasaan peserta didik terhadap pembelajaran.

Dengan demikian, teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengubah pola belajar dan pembelajaran yang dilakukan ke arah yang lebih flexibel yaitu dapat meningkatkan mutu pembelajaran serta melakukan perbaikan praktik pembelajaran (Pribadi, 2017). Salah satu caranya yaitu dengan memanfaatkan teknologi pada media pembelajarannya. Media pembelajaran adalah sebuah perantara yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan membantu dalam menyediakan materi kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Dalam menggunakan media pembelajaran, pendidik di anjurkan menggunakan media yang menarik. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan kreatifitas seorang pendidik terutama dalam menciptakan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Pemanfaatan teknologi tersebut tidak terlepas dari penggunaan aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan sebagai alat pendukung pelaksanaan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran saja, tetapi media pembelajaran juga dapat digunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Secara harfiah, evaluasi berarti penilaian atau penaksiran. Sedangkan evaluasi pembelajaran merupakan proses penilaian untuk mengukur efesiensi dan efektifitas pembelajaran. Hal ini meliputi tujuan, metode, konsep bahan ajar, media, bahan ajar, suasana pembelajaran, dan

metode penilaian (Nasryah, 2019). Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses penilaian yang berfungsi untuk menilai dan meningkatkan efektifitas pembelajaran. Dimana pendidik harus mampu menilai sejauh mana peserta didik mencapai hasil belajar selama proses pembelajaran. Hal ini sangat penting karena pencapaian hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan seorang pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pada era digital seperti sekarang ini, terdapat metode pembelajaran yang sesuai untuk di operasikan dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya dalam melakukan evaluasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran Game Based Learning. Game Based Learning adalah metode pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan game. Game yang digunakan sebagai media pembelajaran bersifat edukatif atau umumnya disebut dengan *education games*. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai acara pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal. Tujuan dari pemilihan metode pembelajaran Game Based Learning adalah untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif meskipun bahasan materi pembelajarannya sulit atau berat. Salah satu media dalam metode pembelajaran Game Based Learning yang dapat digunakan untuk melaksanakan kegiatan evaluasi belajar adalah dengan menggunakan media *game wordwall*.

Media *game wordwall* adalah aplikasi kuis interaktif berbasis web yang menyediakan kuis dalam berbagai macam bentuk untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Kuis merupakan suatu bentuk evaluasi yang terdiri dari berbagai pertanyaan-pertanyaan yang tujuannya untuk mengukur kemajuan belajar peserta didik. Media evaluasi kuis yang ada di dalam media *game wordwall* sangat bervariasi, yaitu kuis mencari kata, Teka-teki Silang, kartu acak, Anagram, lengkapi kalimat, kuis gameshow, kuis gambar, meneja kata, dan lain-lain yang sangat cocok digunakan dalam pelaksanaan penilaian atau asesmen baik secara luring maupun daring. Dalam mengoperasikan media *game wordwall* tidak hanya menggunakan komputer atau handphone saja, tetapi bisa juga dengan di unduh dan di cetak pada kertas. Media *game wordwall* memiliki 18 template kuis yang dapat diakses secara gratis dan sangat mudah untuk di mainkan oleh pengguna atau peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMAN 31 Jakarta, dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran yang tidak ada variasinya seperti tes tertulis pada pembelajaran Sejarah di SMAN 31 Jakarta dinilai masih sangat monoton sehingga peserta didik tidak terlalu antusias pada saat melakukan evaluasi pembelajaran sejarah. Dimana dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran sejarah harus ada keterbaharuan khususnya dalam penggunaan media pembelajarannya. Oleh karena itu, pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini dengan menggunakan

media game interaktif guna menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik.

Dari hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan Ibu Christin Mitradewi yang merupakan guru sejarah kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta, terdapat salah satu media game interaktif yaitu media *game wordwall* menjadi inovasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah kelas X di SMAN 31 Jakarta. Dimana guru sejarah kelas X mengakses link *wordwall* <https://wordwall.net/myactivities> untuk membuat evaluasi pembelajaran sejarah. Dengan demikian, melihat dari latar belakang tersebut peneliti mengambil judul “Efektifitas Penggunaan Media *Game wordwall* Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 31 Jakarta”.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran sejarah yang tidak bervariasi seperti menggunakan tes tertulis, dapat menyebabkan rasa kurangnya minat dan ketertarikan peserta didik dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran sejarah. Sehingga dengan kurangnya minat dan ketertarikan peserta didik dapat menyebabkan proses kegiatan evaluasi pembelajaran sejarah menjadi kurang efektif. Dengan demikian guru sejarah kelas X SMA Negeri 31 Jakarta mencoba menggunakan media evaluasi pembelajaran interaktif berupa media *game wordwall* yang diharapkan mampu menghidupkan suasana kelas, mampu

menarik perhatian peserta didik, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga guru dapat menciptakan proses kegiatan evaluasi pembelajaran sejarah yang efektif.

C. Fokus dan subfokus penelitian

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada penggunaan media evaluasi pembelajaran sejarah yang mampu menciptakan proses kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi efektif, dengan judul "*Efektifitas Penggunaan Media Game wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 31 Jakarta*". Aspek-aspek yang menjadi Subfokus penelitian ini adalah:

1. Efektifitas penggunaan Media *Game wordwall* dalam evaluasi pembelajaran Sejarah kelas X di SMAN 31 Jakarta
2. Faktor yang mempengaruhi efektifitas Penggunaan Media *Game wordwall* dalam evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 31 Jakarta

D. Pertanyaan Penelitian

Sesuai dengan fokus dan subfokus penelitian di atas, maka pertanyaan dari penelitian skripsi ini adalah:

1. Bagaimana efektifitas penggunaan Media *Game wordwall* dalam evaluasi pembelajaran Sejarah kelas X di SMAN 31 Jakarta?

2. Apa saja faktor yang mempengaruhi efektifitas Penggunaan Media *Game wordwall* dalam evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 31 Jakarta?

E. Kerangka Konseptual

1. Efektifitas Media *Game wordwall*

1) Efektifitas Pembelajaran

Menurut Sadiman (1987) (Al-Tabany, 2017), efektifitas pembelajaran merupakan hasil yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kemudian menurut (Zainal Abidin, 2020) efektifitas pembelajaran merupakan suatu standar mutu pendidikan yang diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran setelah dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar. Standar tersebut membagikan kesempatan kepada peserta didik untuk melaksanakan aktivitas seluas-luasnya selama proses pembelajaran.

Menurut Benjamin S. Bloom, Bloom mengembangkan taksonomi Bloom yang mengkategorikan tujuan pembelajaran ke dalam enam tingkatan yaitu pemahaman, pengetahuan, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi pembelajaran. Efektifitas pembelajaran menurut Bloom mencakup kemampuan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada berbagai tingkat tersebut (Ihwan Mahmudi, 2022).

Sedangkan menurut (Rusman, 2018), pembelajaran dikatakan efektif apabila dapat memberikan pengalaman baru

kepada peserta didik, membantu mengembangkan keterampilan, dan membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Selain itu, pembelajaran yang efektif juga memerlukan partisipasi aktif peserta didik dan bergantung pada suasana belajar yang sesuai. Oleh karena itu, pendidik harus mampu mengelola kegiatan pembelajaran, materi pembelajaran, dan sumber belajar. Meningkatkan efektifitas proses pembelajaran dan pencapaian pembelajaran yang efektif harus dilakukan secara menyeluruh, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Dengan demikian, pendidik harus memperhatikan beberapa hal untuk menciptakan pembelajaran yang efektif yaitu seperti pengelolaan peserta didik, tempat belajar, kegiatan pembelajaran, materi, media, dan sumber belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa efektifitas pembelajaran juga dapat merujuk pada sejauh mana suatu metode dalam proses kegiatan pembelajaran berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Dimana dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *game based learning* dengan memanfaatkan media *game wordwall* untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran sejarah.

Dalam penelitian ini, untuk menentukan efektifitas penggunaan media *game wordwall* dalam evaluasi pembelajaran sejarah, diberikannya angket berjumlah 12 pertanyaan dengan skala

1 sampai 4 sebagai pilihan jawaban. Dimana skor tertinggi di dalam angket adalah 4 dan skor terendahnya adalah 1.

Tabel 1. 1 Skala Skor

No	Alternatif Jawaban	Bobot Skor (+)	Bobot skor (-)
1	Sangat Setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak Setuju	2	3
4	Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber: (Sugiyono, 2014)

Pada keterangan yang ada menunjukkan bahwa jumlah skor tertinggi adalah 48 (4 x 12) dan jumlah skor terendah adalah 12 (1 x 12). Untuk menentukan jarak interval setiap jenjang dapat menggunakan rumus berikut (Widyoko, 2012).

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

Dari rumus mencari jarak interval tersebut, maka dapat menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval} &= \frac{48 - 12}{4} \\ &= 9 \end{aligned}$$

Tabel 1. 2 Kategori efektifitas media game wordwall

Skor Peserta Didik	Keterangan
39-48	Sangat Efektif
30-38	Efektif
21-29	Kurang Efektif
12	Tidak Efektif

2) Media pembelajaran

Secara etimologi, media merupakan sebuah perantara atau pengantar. Menurut (Djamarah dan Zain, 2006), media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Sehingga dalam perspektif belajar mengajar, media merupakan perantara yang dimanfaatkan oleh guru untuk menjelaskan materi pembelajaran agar proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan efektif.

Menurut (Muhammad Hasan, 2021), media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan oleh pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara penuh dan bermakna dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat bantu pada proses kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu media

pembelajaran memiliki peran besar untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.

Menurut (Hamzah Pagarra, 2022), pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran, memotivasi peserta didik dalam memaknai materi pelajaran yang ingin di capai, dan menciptakan aktivitas belajar yang menarik, menyenangkan, serta beragam. Adapun fungsi dari media pembelajaran adalah untuk memusatkan fokus perhatian peserta didik, mengaktifkan respon peserta didik untuk terlibat aktif dalam memahami makna pembelajaran, dan membangkitkan emosi serta motivasi peserta didik. Apabila pendidik menggunakan media pembelajaran yang menarik dan beragam dalam proses pembelajaran di kelas, maka akan membuat suasana kelas lebih hidup.

Menurut (Kristanto, 2016) media pembelajaran memiliki jenis dan karakteristik tertentu yang berbeda-beda, antara lain:

a) Media grafis

Media grafis adalah media jenis visual berupa gambar/foto, sketsa, bagan, diagram/skema, grafik, dan poster. Salah satu kelebihan dalam menggunakan media grafis adalah memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini karena grafik membantu memperjelas materi yang sulit dipahami hanya dengan teks.

b) Media tiga dimensi

Media tiga dimensi adalah media yang mempunyai dimensi panjang, lebar, tinggi, dan volume, serta dapat dilihat dari segala arah. Contoh dari media pembelajaran tiga dimensi adalah realia dan model. Kelebihan dalam menggunakan media ini adalah dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena pengalaman tiga dimensi cenderung lebih melekat dalam ingatan peserta didik.

c) Media proyeksi

Dalam pembelajaran, media proyeksi di bagi menjadi dua jenis yaitu media proyeksi diam dan media proyeksi gerak. Media proyeksi diam adalah media yang dapat disajikan secara visual dengan cara diproyeksikan menggunakan alat proyeksi OHP (*overhead projector*). Sedangkan media proyeksi gerak adalah media yang dapat diungkapkan melalui film dan slide powerpoint.

d) Media audio/radio

Media audio/radio merupakan media pembelajaran yang isi pesannya hanya dapat diterima melalui pendengaran saja. Media audio untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Maka dianjurkan menggunakan bahasa audio sederhana yang menggabungkan

antara suara, musik, dan efek suara. Contoh media pembelajaran audio ini adalah radio dan kaset/CD.

e) Media video dan televisi

Media video dan televisi adalah media pembelajaran audio-visual yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan isi materi pembelajaran kepada peserta didik. Kedua media pembelajaran tersebut mempunyai keunggulan dalam menyajikan pesan audio-visual secara obyektif. Hal ini memungkinkan peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih nyata dan konkret.

f) Media komputer multimedia

Media komputer multimedia merupakan suatu kesatuan dari perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan komponen pendukung lainnya. Media ini memiliki cakupan dan keterbatasan yang sangat luas karena dapat beroperasi sebagai media audio maupun visual. Semua fungsi yang dimiliki oleh media-media sebelumnya dapat ditemui pada media komputer multimedia ini.

Salah satu model komputer multimedia ini adalah model *games* (permainan). Dalam penelitian ini jenis model multimedia yang digunakan adalah model *games* (permainan) *wordwall* yang merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan format permainan dengan tujuan

menciptakan lingkungan yang memfasilitasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

3) **Media *Game wordwall***

Pada era digital sekarang ini teknologi informasi telah banyak di manfaatkan untuk membantu proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, teknologi informasi dapat digunakan mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk melakukan evaluasi belajar antara lain seperti media *Game wordwall*.

Wordwall merupakan salah satu *software* yang di manfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran seperti kahoot, Quizz, dan lain sebagainya. Kelebihan dari media *wordwall* adalah salah satu media yang dapat di kreasikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Arrum Intan Setya Yuniar, 2021). Dalam penggunaan *game wordwall*, pendidik dapat membuat berbagai jenis game edukasi seperti teka-teki silang, mencari kata, anagram, kuis, benar atau salah, dan lain-lain. Game yang sudah di buat oleh pendidik kemudian dapat di *share* ke berbagai jenis platform dan pengerjaannya dapat dilakukan menggunakan laptop maupun smartphone. Selain itu, peserta didik juga dapat segera memeriksa nilai yang mereka dapatkan dan melihat peringkat yang mereka raih

dengan mengklik *leaderboard*. Peringkat tertinggi ditentukan berdasarkan seberapa cepat mereka menyelesaikan tantangan serta menjawab pertanyaan dengan benar.

Menurut (Khairunisa, 2021), aplikasi *Wordwall* memiliki sejumlah keunggulan. Salah satunya adalah beragamnya fitur yang tersedia, dan penggunaannya dapat dilakukan secara gratis atau dengan membayar. Dengan memasukkan elemen permainan, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan membutuhkan konsentrasi tinggi, sehingga perhatian peserta didik terfokus pada materi yang diajarkan. Untuk mencapai hasil gamifikasi yang lebih efektif, disarankan melakukan analisis terlebih dahulu terhadap peserta didik untuk menentukan metode gamifikasi yang paling tepat.

Selain memiliki keunggulan, *Wordwall* juga memiliki kekurangan baik dalam segi penggunaannya maupun pembuatannya. Dalam penggunaannya rentan terjadi kecurangan dan meskipun aplikasi *Wordwall* dapat digunakan secara gratis namun versi gratis ini memiliki batasan seperti hanya bisa membuat lima game saja pada akun gratis dan apabila sudah melebihi lima game maka akan diarahkan oleh *wordwall* untuk menaikkan level akun dari *basic* (gratis) ke standar ataupun *pro*.

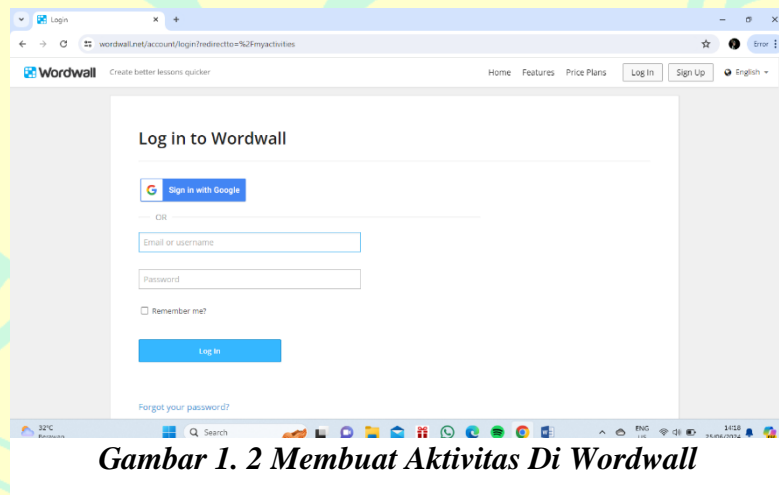
Penggunaan media *game wordwall*, melibatkan tahapan atau langkah-langkah sebagai berikut:

a. Membuat akun:



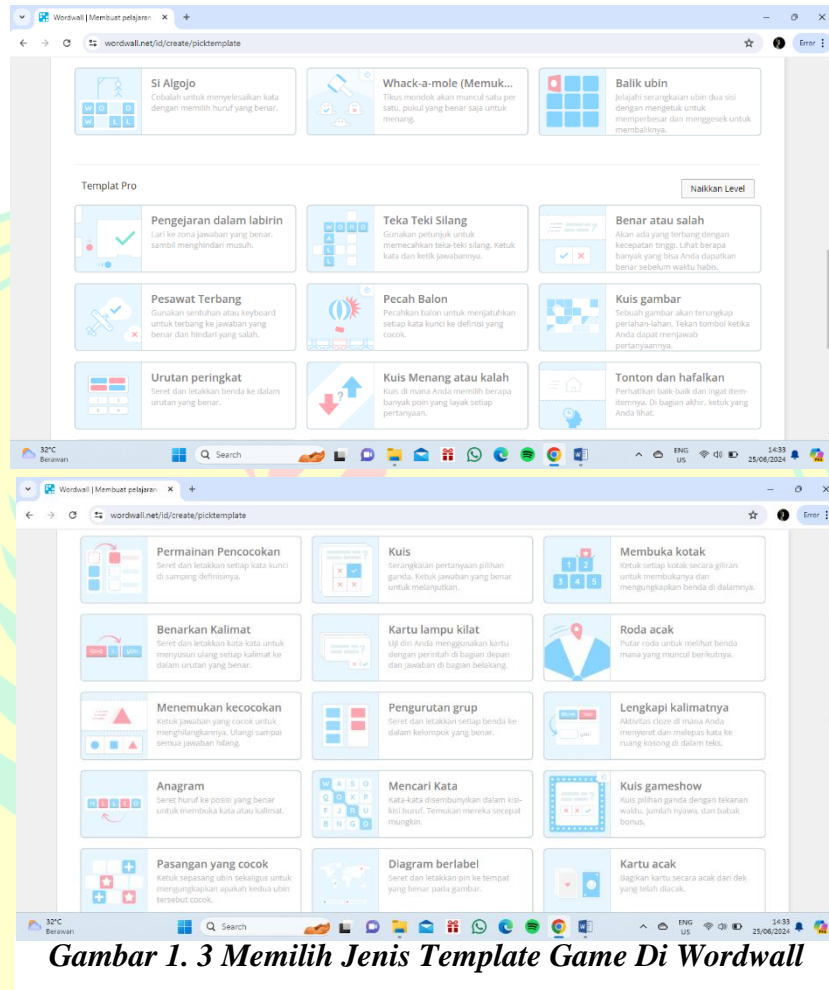
Membuka situs web *Wordwall* dan buat akun pengguna atau masuk dengan akun yang sudah ada dengan memasukkan *Email* pengguna.

b. Membuat aktivitas:



Setelah masuk, pilih opsi "buat aktivitas" atau "Create" untuk mulai membuat aktivitas baru.

c. Memilih jenis aktivitas:



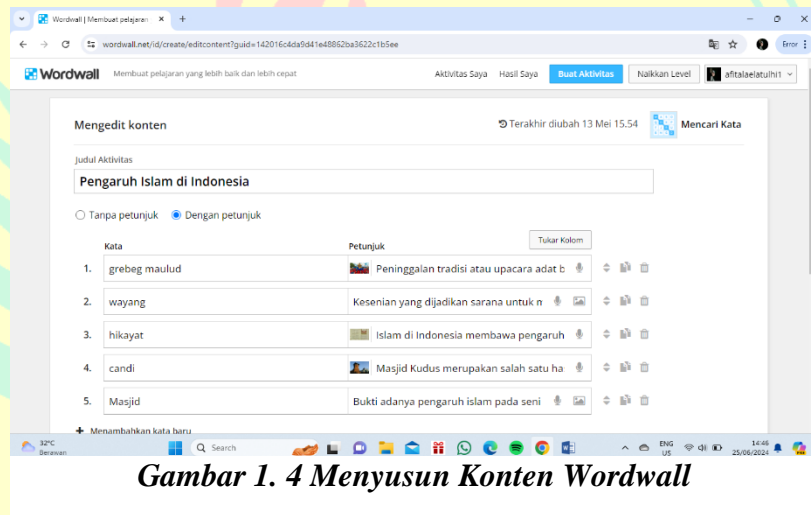
Gambar 1. 3 Memilih Jenis Template Game Di Wordwall

Wordwall menawarkan berbagai jenis aktivitas seperti permainan kata-kata, papan permainan, kartu memori, dan lain sebagainya. Kemudian pilih jenis aktivitas yang ingin dibuat. Di dalam penelitian ini, jenis aktivitas yang digunakan adalah mencari kata dan TTS (Teka-Teki Silang).

d. Mengatur konfigurasi akun:

Sesuaikan pengaturan dan konfigurasi aktivitas sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini dapat mencakup menambahkan daftar kata-kata, memilih jenis permainan, dan mengatur preferensi lainnya.

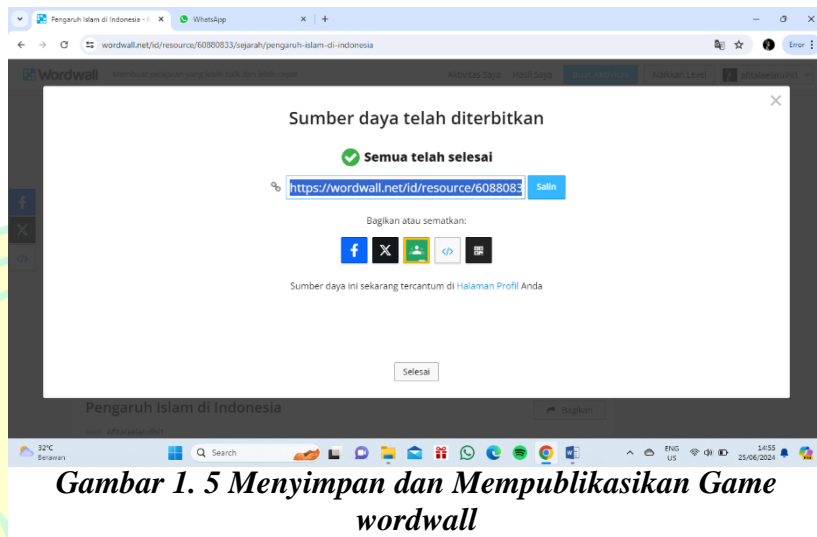
e. Menyusun konten:



Gambar 1. 4 Menyusun Konten Wordwall

Masukkan kata-kata, pertanyaan, atau materi pembelajaran ke dalam aktivitas. Sesuaikan setiap elemen sesuai dengan instruksi atau tipe permainan yang dipilih.

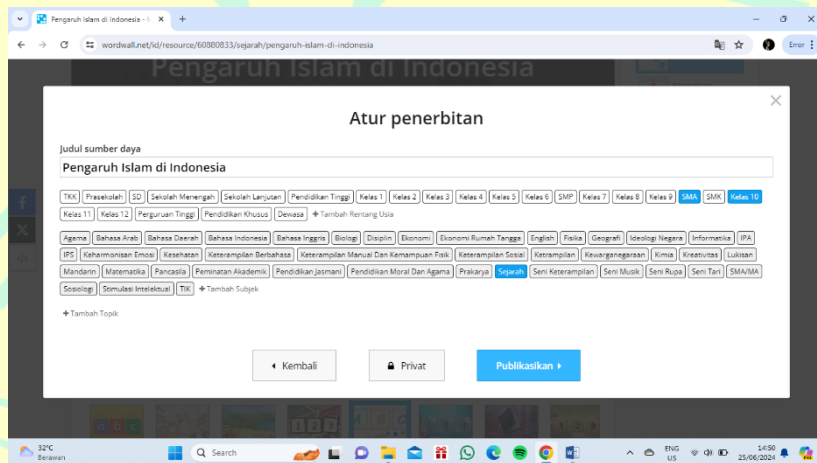
f. Menyimpan dan memublikasikan:



Gambar 1. 5 Menyimpan dan Mempublikasikan Game wordwall

Setelah menyusun konten, simpan aktivitas yang telah dibuat. Jika sudah siap, pengguna dapat memilih untuk memublikasikan aktivitas sehingga dapat diakses oleh peserta didik.

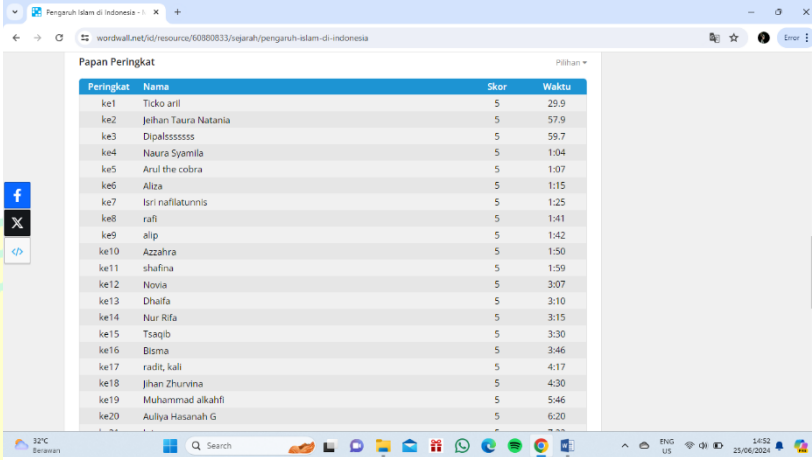
g. Mengakses aktivitas:



Gambar 1. 6 Mengakses Aktivitas Wordwall

Peserta didik dapat mengakses aktivitas melalui tautan yang diberikan atau kode akses yang disediakan oleh pendidik.

h. Monitor dan nilai hasil:



The screenshot shows a web browser window displaying a Wordwall leaderboard. The browser's address bar shows the URL: wordwall.net/id/resource/60380833/sejarah/pengaruh-islam-di-indonesia. The page title is "Papan Peringkat". The table below lists 20 participants with their names, scores, and completion times.

Peringkat	Nama	Skor	Waktu
ke1	Tiko aril	5	29.9
ke2	Jelhan Taura Natania	5	57.9
ke3	Dipalsssss	5	59.7
ke4	Naura Syamila	5	1.04
ke5	Arul the cobra	5	1.07
ke6	Alta	5	1.15
ke7	Iri nafilaturnis	5	1.25
ke8	rafi	5	1.41
ke9	alip	5	1.42
ke10	Azzahra	5	1.50
ke11	shafina	5	1.59
ke12	Novia	5	3.07
ke13	Dhaifa	5	3.10
ke14	Nur Rifa	5	3.15
ke15	Tsaqib	5	3.30
ke16	Blisma	5	3.46
ke17	radit, kali	5	4.17
ke18	Jhan Zhurvina	5	4.30
ke19	Muhammad alkahfi	5	5.46
ke20	Auliyah Hasanah G	5	6.20

Gambar 1. 7 Papan Peringkat

Setelah peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas, pendidik dapat memantau kemajuan peserta didik dan menilai hasilnya jika diperlukan.

i. Refleksi dan penyesuaian:

Tinjau hasil dari aktivitas tersebut dan pertimbangkan apakah ada perubahan atau penyesuaian yang perlu dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

j. Lanjutkan dan variasikan:

Teruslah menggunakan *Wordwall* untuk membuat berbagai jenis aktivitas dan terapkan dalam berbagai konteks pembelajaran.

2. Evaluasi Pembelajaran Sejarah

1) Evaluasi Pembelajaran

Di dalam pendidikan, evaluasi selalu dihubungkan dengan hasil belajar peserta didik. Adapun definisi evaluasi menurut beberapa ahli seperti Ralph Tyler (1950), evaluasi adalah suatu proses untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran bisa dilaksanakan. Proses mendapatkan atau membuat keputusan dan memberikan informasi, di kemukakan oleh Stufflebeam dan Shinkfield (1971). Sedangkan menurut Michael Scriven (1967), evaluasi merupakan bentuk kajian penilaian untuk menilai keunggulan dan kekurangan (tayibnaps, 2000).

Menurut (Setiawan, 2017), evaluasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Proses evaluasi mencakup segala aspek yang ada dalam proses pembelajaran, termasuk peran pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana, media pembelajaran, dan sebagainya. Melalui evaluasi, akan terlihat apakah tujuan pembelajaran yang dilakukan telah tercapai atau masih memerlukan perbaikan. Kemudian hasil dari evaluasi tersebut dapat membantu pendidik dalam merencanakan pembelajaran yang lebih efektif yaitu pendidik dapat menyesuaikan metode/strategi dan media pengajaran berdasarkan kebutuhan dan pemahaman peserta didik.

Menurut (Annurahman, 2019), terdapat berbagai macam evaluasi pembelajaran yang biasa dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, yaitu:

1. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif merupakan penilaian yang dilakukan pada akhir setiap pembahasan suatu pokok bahasan. Tujuan evaluasi formatif adalah untuk mengetahui sejauh mana kemajuan proses pembelajaran sesuai yang telah direncanakan. Dengan kata lain evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai. Dari hasil evaluasi ini akan diperoleh gambaran siapa saja yang telah berhasil dan yang dianggap belum berhasil, sehingga pendidik dapat mengambil tindakan-tindakan yang tepat.

2. Evaluasi Sumatif

Evaluasi Sumatif adalah evaluasi yang dilaksanakan pada setiap akhir suatu periode pengajaran tertentu yang mencakup lebih dari satu pokok bahasan yaitu meliputi beberapa atau semua unit pelajaran yang diajarkan dalam satu semester, atau setelah pembahasan suatu bidang studi selesai.

3. Diagnostik

Evaluasi diagnostik adalah penilaian yang dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari tahap awal, selama proses pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Pada tahap awal, evaluasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan awal atau pengetahuan prasyarat yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Tahap proses evaluasi ini diperlukan untuk mengetahui bahan-bahan pelajaran mana yang masih belum dikuasai sepenuhnya, sehingga pendidik dapat memberikan bantuan lebih awal untuk memastikan peserta didik tidak tertinggal jauh. Sedangkan pada tahap akhir evaluasi diagnostik adalah untuk menentukan penguasaan peserta didik atas semua materi yang telah diajarkan.

Dengan demikian, evaluasi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses penilaian terhadap pencapaian dan kemajuan belajar peserta didik. Dan dapat disimpulkan bahwa di dalam pendidikan, evaluasi dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu evaluasi formatif, evaluasi sumatif, dan diagnostik. Evaluasi formatif merupakan evaluasi atau penilaian yang dilakukan oleh pendidik pada dua waktu dalam rentang pembelajaran yaitu seperti pre test atau sebelum pembelajaran dimulai dilakukan tes terlebih dahulu, dan tes formatif proses yang dilakukan pada saat proses

pembelajaran. Evaluasi sumatif adalah penilaian hasil belajar peserta didik yang dilakukan pada akhir penilaian atau sesudah semua pembelajaran berlangsung. Sedangkan Diagnostik adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui keunggulan dan kekurangan peserta didik sehingga nantinya dapat diberikan perlakuan yang tepat. Jenis evaluasi yang digunakan didalam penelitian ini adalah jenis tes formatif proses, dimana tes dilaksanakan pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

2) Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan proses peserta didik berkomunikasi atau berinteraksi dengan guru untuk mencapai perubahan tingkah laku pada pertumbuhan diri secara komprehensif. Pembelajaran memiliki tujuan yang lebih di arahkan kepada taksonomi Bloom dan Krathwohl yaitu seperti kawasan kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan, kawasan afektif yang berkaitan dengan sikap, dan kawasan psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan (Setiawan, 2017).

Pembelajaran sejarah merupakan suatu disiplin ilmu yang bertujuan untuk menanamkan kesadaran kepada peserta didik akan makna waktu dan tempat sebagai proses dari masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Agar peserta didik menyadari bahwa

mereka adalah bagian dari bangsa Indonesia yang mempunyai rasa bangga dan cinta tanah airnya, serta mengimplementasikannya dalam berbagai kehidupan (Widja, 1989). Jadi pembelajaran sejarah ini memiliki peran yang sangat penting yaitu peran untuk membentuk karakter peserta didik.

Menurut Salinan keputusan kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan. Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 022/H/KR/2023 mengenai satuan pendidikan pelaksanaan implementasi kurikulum merdeka tahun ajaran 2023/2024, pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk memahami dan menghubungkan berbagai peristiwa yang telah terjadi di masa lalu dengan situasi saat ini, bertujuan untuk mengevaluasi dan mengarahkan kehidupan ke arah yang lebih baik di masa depan. Komponen pembelajaran sejarah melibatkan pendidik, peserta didik, lingkungan belajar, materi pembelajaran, dan alat pembelajaran.

Dalam Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk menciptakan kesadaran sejarah, pemahaman tentang jati diri individu dan kolektif sebagai bagian dari bangsa. Selain itu, tujuan tersebut juga mencakup menumbuhkan rasa bangga, nasionalisme dan patriotisme, serta penguatan nilai-nilai moral dan gotong royong. Pembelajaran sejarah juga mengembangkan pengetahuan tentang dimensi manusia, ruang, dan waktu, sekaligus

melatih keterampilan berpikir diakronis, sinkronis, kausalitas, kreatif, kritis reflektif, dan kontekstual. Selain itu, pembelajaran sejarah juga mencakup pelatihan keterampilan yang berkaitan dengan pencarian sumber, melakukan kritik sumber, pemilihan sumber, analisis, dan sintesis sumber, serta menulis sejarah. Pada tingkat yang lebih lanjut, pembelajaran ini juga melibatkan kemampuan mengolah informasi sejarah baik secara digital maupun non-digital.

Dalam penelitian ini, materi yang dibahas adalah tentang pengaruh kerajaan islam di Indonesia sampai saat ini yang memiliki tujuan pembelajaran agar Peserta didik mampu menganalisis jenis pengaruh (sosial, budaya, politik dan agama) sejarah kerajaan islam di Indonesia di masa kini dan bertujuan untuk menciptakan kesadaran sejarah. Proses kegiatan pembelajaran khususnya dalam evaluasi pembelajarannya dilaksanakan secara digital dengan menggunakan media *game wordwall*.