

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN  
PANTUN BERBASIS HOTS BERBANTUAN *WORDWALL*  
SISWA KELAS VII SMP ISLAM AL-AZHAR 33 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Nurhidayat Kamil Pratama**

**NIM: 06021381823050**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PANTUN  
BERBASIS HOTS BERBANTUAN WORDWALL SISWA KELAS VII SMP  
ISLAM AL-AZHAR 33 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Nurhidayat Kamil Pratama**

**Nomor Induk Mahasiswa: 06021381823050**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.  
NIP 196902151994032002

Pembimbing,



Dra. Sri Utami, M.Hum.  
NIP 195812061985032001



**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PANTUN  
BERBASIS HOTS BERBANTUAN WORDWALL SISWA KELAS VII SMP  
ISLAM AL-AZHAR 33 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**NURHIDAYAT KAMIL PRATAMA**

**NIM: 06021381823050**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Kamis**

**Tanggal : 14 April 2022**

**1. Ketua : Dra. Sri Utami, M.Hum.**  \_\_\_\_\_

**2. Anggota : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.**  \_\_\_\_\_

**Indralaya, Mei 2022**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**

**NIP 196902151994032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhidayat Kamil Pratama

NIM : 06021381823050

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 21 Mei 2022

Yang membuat pernyataan,



Nurhidayat Kamil Pratama

NIM 06021381823050

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Pada penulisan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Sri Utami, M.Hum. selaku pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. *Hartono*, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Dr. Didi Suhendi. S.Pd., M.Hum., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada ibu Hayanin Puspitasari, S.Pd., selaku guru bahasa Indonesia SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang yang sudah memberikan bantuan dan kemudahan kepada penulis dalam melakukan penelitian.

Rasa terima kasih penulis ucapkan kepada papah Asep Endang Sudirman dan mamah Ermayanti, sebagai orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan restu kepada penulis. Kemudian rasa terima kasih juga penulis ucapkan kepada Muhammad Eman Mansyur, S.Pd., selaku kakak tingkat yang selalu membimbing dalam penulisan skripsi, rekan-rekan Kos Radial, Kos Ijo, Kos Edo, Kos Villa Sejahtera, Pengembangan Squad, Kalong Squad, teman-teman PBSI 2018 Palembang (HIMASANTUY), dan teman-teman lain yang selalu menyediakan waktunya untuk berdiskusi dalam proses penulisan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

“;

Palembang, 21 Mei 2022

Penulis,

Nurhidayat Kamil Pratama  
NIM 06021381823050

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	I
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	II
PERNYATAAN.....	III
PRAKATA.....	IV
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR TABEL.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	IX
ABSTRAK.....	X
<i>ABSTRACT</i> .....	XI
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	7
2.2 Evaluasi Pembelajaran.....	7
2.3 <i>Wordwall</i> .....	7
2.3.1 Kekurangan dan Kelebihan <i>Wordwall</i> .....	8
2.3.2 Langkah-langkah Mengakses <i>Wordwall</i> .....	9
2.3.3 Variasi Permainan <i>Wordwall</i> .....	12
2.4 Pembelajaran Materi Pantun.....	12
2.5 Taksonomi Bloom pada Ranah Kognitif.....	13
2.5.1 Revisi Taksonomi Bloom.....	13
2.6 <i>High Order Thinking Skill (HOTS)</i> .....	14
2.6.1 Indikator <i>High Order Thinking Skill (HOTS)</i> .....	15
2.6.2 Karakteristik <i>High Order Thinking Skill (HOTS)</i> .....	14
2.7 Penelitian Relevan.....	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	18
3.1 Metode Penelitian.....	18
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	19

3.3	Lokasi dan Subjek Penelitian .....	21
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	21
3.5	Teknik Analisis Data .....	26
3.5.2	Analisis Hasil Observasi dan Wawancara .....	26
3.5.3	Analisis Hasil Validasi .....	26
3.6	Lembar Instrumen Penelitian .....	28
3.6.1	Lembar Validasi .....	14
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>31</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	31
4.1.1	<i>Planning</i> (Perencanaan) .....	31
4.1.1.1	Mendefinisikan Ruang Lingkup .....	31
4.1.1.2	Analisis Kebutuhan .....	32
4.1.2	<i>Design</i> (Desain) .....	44
4.1.2.1	Konsep Desain Awal .....	44
4.1.2.2	<i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard Development</i> .....	45
4.1.2.3	Sumber Materi dan Soal Evaluasi .....	50
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan) .....	50
4.1.3.1	Tampilan Media .....	50
4.1.3.2	Uji Alfa (Uji Kelayakan) .....	66
4.1.3.3	Revisi Validasi .....	72
4.1.3.4	Uji Beta (Uji Kepraktisan) .....	74
4.1.3.5	Revisi Akhir Produk .....	85
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>88</b>
5.1	Kesimpulan .....	88
5.2	Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA .....		90

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ranah Kognitif Taksonomi Bloom .....	14
Tabel 2.2 Indikator <i>Higher Order Thinking Skill</i> (HOTS) .....	15
Tabel 3.1 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan .....	22
Tabel 3.2 Kisi-kisi Analisis Uji Kepraktisan Siswa.....	23
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Isi/Materi.....	24
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Media .....	25
Tabel 3.5 Kategori Kebutuhan .....	27
Tabel 3.6 Kategori Kelayakan Media .....	28
Tabel 3.7 Lembar Validasi .....	28
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i> .....	46
Tabel 4.6 Tampilan Pembuatan Media dengan Aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i> .....	51
Tabel 4.7 Tampilan Media .....	55
Tabel 4.8 Tampilan Soal-soal Evaluasi Pilihan Ganda.....	60
Tabel 4.9 Tampilan Soal-soal Evaluasi Sambung Baris .....	63
Tabel 4.10 Tampilan Soal-soal Evaluasi Cipta Pantun.....	65
Tabel 4.11 Hasil Validasi Materi .....	67
Tabel 4.12 Hasil Validasi Media.....	69
Tabel 4.13 Revisi Validasi .....	72
Tabel 4.16 Revisi Akhir Produk .....	85



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Halaman <i>Browser</i> .....	9
Gambar 2.2	Halaman Awal <i>Wordwal</i> .....	9
Gambar 2.3	Halaman <i>Login</i> .....	10
Gambar 2.4	Halaman untuk membuat aktivitas baru Revisi Akhir Produk.....	10
Gambar 2.5	Halaman Pilihan Template .....	10
Gambar 2.6	Halaman untuk mengatur soal dan pilihan jawaban.....	11
Gambar 2.7	Halaman Permainan .....	11
Gambar 2.8	Halaman membagikan tautan .....	11
Gambar 3.1	Langkah-langkah Penelitian.....	19
Gambar 3.2	Rumus Perhitungan Angket Analisis Kebutuhan.....	27
Gambar 4.1	Tampilan Pembuatan Media Evaluasi (Soal-soal) .....	52
Gambar 4.2	Tampilan Pembuatan Media Evaluasi <i>Wordwall</i> Pilgan.....	53
Gambar 4.3	Tampilan Pembuatan Media Evaluasi <i>Wordwall</i> Sambung Baris ....	54
Gambar 4.4	Tampilan Pembuatan Media Evaluasi <i>Wordwall</i> Cipta Pantun .....	54
Gambar 2.3	Revisi Akhir Produk.....	85

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan Siswa .....	93
Lampiran 2 Uji Validasi Materi .....	96
Lampiran 3 Uji Validasi Media.....	103
Lampiran 4 Lembar Usul Judul .....	133
Lampiran 5 SK Pembimbing.....	134
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	136
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian Disdikbud.....	137
Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	138
Lampiran 9 Persetujuan Seminar Proposal .....	139
Lampiran 10 Persetujuan Ujian Akhir Program.....	140
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	141

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PANTUN BERBASIS  
HOTS BERBANTUAN WORDWALL SISWA KELAS VII SMP ISLAM AL-  
AZHAR 33 PALEMBANG**

**Oleh: Nurhidayat Kamil Pratama**

**Pembimbing: Dra. Sri Utami, M.Hum.**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Kamilpratama77@gmail.com**

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip (2001:210). Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang, (2) menghasilkan rancangan Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang, (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang, (4) mengetahui kepraktisan Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa observasi, wawancara, dan angket analisis kebutuhan, uji kelayakan, dan uji kepraktisan. Pengembangan media ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang memberikan kesimpulan bahwa guru dan siswa butuh terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang. Penilaian validasi (Uji Alfa/Uji Kelayakan) dilakukan terhadap dua aspek yaitu media dan materi. Kedua penilaian itu menunjukkan hasil bahwa media layak untuk diujicoba dengan catatan merevisi sesuai saran validator. Berdasarkan hasil uji coba produk (Uji Beta/Uji Kepraktisan) kepada guru dan tiga siswa dengan kategori berkemampuan tingkat tinggi, sedang, dan rendah dengan metode *one to one*, hasil total yang didapatkan ditarik kesimpulan yaitu media sangat praktis.

**Kata-kata kunci:** penelitian pengembangan, media evaluasi pembelajaran, HOTS, *wordwall*, pantun

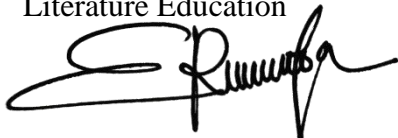
**Development of HOTS-Based Pantun Learning Evaluation Media with  
Wordwall for Class VII Students of Al-Azhar 33 Islamic Middle School  
Palembang**

**ABSTRACT**

This research is a research and development (Research and Development) using the development model of Alessi and Trollip (2001:210). This study aims to (1) describe the results of the needs analysis of students and teachers on the HOTS-Based Wordwall-Assisted Poetry Evaluation Media for Class VII students of Al-Azhar Islamic Middle School 33 Palembang, (2) produce a design for HOTS-Based Pantun Learning Evaluation Media with the help of Wordwall for Class VII students. Al-Azhar 33 Islamic Middle School Palembang, (3) describing the results of expert validation on Wordwall-Based Poetry Learning Evaluation Media for Class VII students of Al-Azhar 33 Islamic Middle School Palembang, (4) knowing the practicality of HOTS-Based Pantun Learning Evaluation Media with Wordwall Assisted Class VII SMP students Islam Al-Azhar 33 Palembang. Data collection techniques in this study were in the form of observation, interviews, and needs analysis questionnaires, feasibility tests, and practicality tests. The development of this media is based on the results of a needs analysis which concludes that teachers and students need Wordwall-Based Poetry Learning Evaluation Media for Class VII students of SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang. Validation assessment (Alpha Test/Feasibility Test) is carried out on two aspects, namely media and material. Both assessments show the results that the media deserves to be tested with a note of revising according to the validator's suggestions. Based on the results of product trials (Beta Test / Practicality Test) to the teacher and three students with high, medium, and low ability categories with the one to one method, the total results obtained were concluded that the media was very practical.

**Keywords:** development research, learning evaluation media, HOTS, wordwall, pantun

Clarified by,  
Coordinator Study Program of  
Indonesian Language and  
Literature Education



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D  
196902151994042002

Advisor,



Dra. Sri Utami, M.Hum.  
NIP 195812061985032001

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kegiatan Belajar Mengajar di sekolah membutuhkan sebuah media yang dapat menunjang siswa dalam memahami materi pembelajaran. Siswa akan lebih mudah jika media yang digunakan merupakan media terbaru dengan mengadaptasikan teknologi yang sudah berkembang saat ini. Menurut Lestari dkk. (2019) penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar akan membuat motivasi, semangat, minat, keingintahuan, dan rangsangan belajar siswa meningkat, bahkan membawa pengaruh-pengaruh positif terhadap psikologis siswa.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang menjadi perantara pesan dengan melalui berbagai akses yang dapat merangsang keingintahuan dan motivasi belajar siswa, guna mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga banyak informasi yang didapat, oleh sebab itu tujuan dari pembelajaran dapat berjalan baik (Hamid, dkk., 2020). Secara jelasnya media pembelajaran akan sangat membantu guru maupun siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehubungan dengan berkembangnya teknologi dan informasi yang sangat cepat, media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan di dalam dunia pendidikan, terkhusus pembelajaran di sekolah. Semangat belajar siswa akan meningkat jika mereka dihadapkan dengan sesuatu yang baru dan menarik, penggunaan media kreatif dan inovatif menjadi jawaban dari permasalahan minat belajar siswa di kelas. Menurut Budiman dalam Ahmadi, F. & Ibda (2021) teknologi yang telah berkembang ini membuat institusi pendidikan di Indonesia terdorong untuk beradaptasi dengan jejaring internet, penggunaan *software* media pembelajaran, dan memberikan akses kepada peserta didik untuk menggunakan media berbasis teknologi sebagai media pembelajaran.

Hal tersebut juga seiring dengan kebijakan Merdeka Belajar yang disuarakan oleh Nadiem Makarim selaku Mendikbudristek RI, dengan mendorong guru-guru di sekolah untuk menjadi guru penggerak bagi sekolahnya masing-masing. Guru

yang terbuka dengan teknologi, mau berusaha belajar dan beradaptasi dengan kemajuan era digital, dan dapat menciptakan suasana kelas dengan penuh semangat.

Peneliti melakukan observasi ke sekolah tempat peneliti akan melakukan penelitian yaitu SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang. Peneliti dapatkan informasi bahwa mengenai kurikulum darurat, di mana kurikulum tersebut mengalami pemangkasan materi, materi-materi yang diajarkan yaitu materi yang dinilai esensial, artinya materi yang dinilai penting untuk siswa dalam melanjutkan tingkat pendidikan. Kurikulum ini memangkas materi-materi kesastraan, hanya menitikberatkan pada materi-materi kebahasaan. Namun, guru merasa masih perlu mengajarkan siswa materi-materi kesastraan, karena jika siswa hanya mengetahui bidang-bidang bahasa, tentu siswa dikhawatirkan akan awam terhadap pembelajaran sastra, sehingga perlu dibuat media yang dapat memberikan pemahaman siswa terhadap pembelajaran sastra. Selanjutnya, peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa di sekolah sudah menerapkan pembelajaran digital dengan menggunakan *ipad* dan komputer sebagai sarana evaluasi pembelajarannya. Peneliti bermaksud untuk memanfaatkan lagi *ipad* dalam evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan informAI yang peneliti dapatkan, peneliti berupaya mengembangkan media evaluasi pembelajaran pantun berbasis HOTS berbantuan *wordwal*. Peneliti mengembangkan *wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran. *Wordwall* merupakan *website* penyedia permainan-permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran terkhusus pada evaluasi pembelajaran. Media ini akan membuat siswa bersemangat untuk belajar karena yang kita tahu bersama bahwa generasi saat ini kehidupannya sangat dekat dengan *game*. Jika kita mengolaborasikannya dengan baik maka akan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Sejalan dengan Suryawiwawati dalam Naimah, J., dkk. (2019), permainan edukasi adalah media pembelajaran yang mengarahkan siswa belajar dengan cara bermain, menciptakan suasana yang menyenangkan, namun tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran, cara ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan semangat.

Selain itu, guru pun akan terbantu dengan *wordwall* ini, karena mudah untuk digunakan sebagai media penilaian terhadap kemampuan siswa. Berbasis HOTS

adalah solusi untuk meningkatkan kemampuan siswa, karena siswa dituntut untuk berpikir dengan tingkatan yang lebih tinggi dan kritis. Sedangkan, pembelajaran pantun akan menjadi solusi untuk guru, agar tetap menyisipkan pembelajaran kesastraan di tengah berlakunya kurikulum darurat yang hanya menitikberatkan pembelajaran kebahasaan. Dengan media ini, siswa akan tetap menerima pembelajaran kesastraan.

Dengan kondisi dan fenomena yang peneliti rasakan ini, guna memberikan dampak positif terhadap pembelajaran di sekolah, peneliti akan melakukan penelitian yaitu **Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang.**

### **1.1 Rumusan Masalah**

Dengan adanya latar belakang tersebut, peneliti merumuskan beberapa permasalahan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan siswa terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang?
2. Bagaimana bentuk rancangan Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang?
3. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang?

### **1.2 Tujuan Penelitian**

Dengan adanya latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian ini, pada akhirnya penelitian ini bertujuan, sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang.

2. Menghasilkan rancangan Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis *Wordwall* Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Azhar 33 Palembang.

### **1.3 Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian dan pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* ini terbagi menjadi dua, yakni manfaat teoretis dan praktis. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut.

1. Manfaat secara teoretis yaitu diharapkan penelitian dan pengembangan ini memberikan kontribusi terhadap pengetahuan baru mengenai Media Evaluasi Pembelajaran Pantun Berbasis HOTS Berbantuan *Wordwall* dan dapat menjadi acuan dalam pengembangan-pengembangan media evaluasi lainnya.
2. Manfaat secara praktis yaitu diharapkan penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan kontribusi bagi siswa, guru, dan peneliti lain.
  - a) Bagi siswa, dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan kemampuan menganalisis materi pantun.
  - b) Bagi guru, dapat dijadikan instrumen penilaian dalam kemampuan siswa dalam menganalisis materi pantun.
  - c) Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menjadi referensi untuk dilakukannya penelitian yang berkaitan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Absor, U., Asrofah, A., & Umayana, N. M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teks Pantun Dengan Media Lirik Lagu Berbasis Kepedulian Sosial Untuk Mts Di Kabupaten Demak. *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.26877/teks.v5i1.6335>
- Ahmadi, F. & Ibda, H. (2021). *Desain Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran Daring* (B. Wijayama (ed.)). Qahar Publisher.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Allyn & Bacon.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Auliya, A. (IAIN B. (n.d.)). *SKRIPSI ANISA IKA.pdf*.
- Candra Rolisca, R. U., & Achadiyah, B. N. (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). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v12i2.2706>
- Dewi, A. (2020). KISI-KISI ANGKET PENILAIAN VALIDASI GAME EDUKASI TIPE SIDE SCROLLING GAME ( THE BATTLE OF MATH ) OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN No Aspek Perangkat lunak Indikator a . Maintainable ( dapat dipelihara / dikelola dengan mudah ) b . Usable ( mudah digunakan (Vol. 10). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Lestari, S., Mulyadi, P., Purnomo, E., Pd, M., Saripudin, A., & Ed, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Video Scribe untuk*

*Peserta Didik Kelas X SMK BSI Palembang. 87, 82–99.*

Naimah, J., Winarni, D. S., Widyawati, Y. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Science Adventure untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7 No 2.

Oktariyanti, D. dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5 (5), 4093–4100.

Pribadi, B. . (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.

Sari, A. (2021). *Asyiknya Menulis Pantun, Syair, dan Puisi Akrostik Keren*. Palembang: Bening Media.

Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. PT RajaGrafindo Persada.

Syahrinsi, A. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Geografi Materi Hidrosfer di Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Universitas Sriwijaya.

Wulandari, D., & Suwardana, O. (2020). *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Media Penilaian Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Google Form pada Materi Matriks*. *Jurnal Stkip Kusuma Negara*, 115.