
PENGEMBANGAN ASESMEN BERBASIS WEBSITE WORDWALL PADA ELEMEN KOMPUTER AKUNTANSI

Shofiana Hidayatul Janah¹, Joni Susilowibowo²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya,

Email: shofianahidayatul.20008@mhs.unesa.ac.id¹, jonisusilowibowo@unesa.ac.id²

KATA KUNCI

Asesmen; Pembelajaran; Pengembangan; Wordwall

ABSTRAK

Asesmen dimanfaatkan sebagai tolak ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah di dilaksanakan selama proses belajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kurangnya inovasi dalam pelaksanaan asesmen. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui proses pengembangan, menganalisis kelayakan dan respons peserta didik dalam pelaksanaan asesmen berbasis website wordwall. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode Reserch and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menyatakan pengembangan asesmen mendapatkan penilaian dari ahli materi oleh guru praktisi 97% interpretasi "Sangat Layak", ahli materi oleh dosen praktisi 80% interpretasi "Layak", ahli bahasa 70% interpretasi "Layak", ahli asesmen oleh guru praktisi 93% interpretasi "Sangat Layak" dan dosen praktisi 89% interpretasi "Sangat Layak". Seluruh peserta didik dalam uji coba memberikan respon baik atas asesmen yang dikembangkan dengan tingkat persentase 98,4% interpretasi "Sangat Menarik".

KEYWORDS

keyword1; Assessment Development, Learning, Wordwall.

ABSTRACT

Assessment is used as a benchmark for the achievement of learning objectives that have been implemented during the learning process. Based on observations, it is known that there is a lack of innovation in the implementation of assessments. The purpose of the study was to determine the development process, analyze the feasibility and response of students in the implementation of wordwall website-based assessments. The development procedure used in this study refers to the ADDIE development model which has five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Reserch and Development (R&D) m ethod was used in this research. The results of the study stated that the development of assessments received an assessment from material experts by practicing teachers 97% interpretation of "Very Feasible", material experts by practicing lecturers 80% interpretation of "Feasible", linguists 70% interpretation of "Feasible", assessment experts by practicing teachers 93% interpretation of "Very Feasible" and practicing lecturers 89%

interpretation of "Very Feasible". All students in the trial gave a good response to the assessment developed with a percentage level of 98.4% interpretation of "Very Interesting".

PENDAHULUAN

Perkembangan era globalisasi yang semakin pesat membawa kita pada peradaban bahwa teknologi sangat dibutuhkan, termasuk di bidang Pendidikan (Listiadi & Rochmawati, 2024). Kurikulum merdeka memungkinkan guru dan peserta didik untuk mengeksplorasi kumpulan pengetahuan yang terus berkembang dengan merancang kegiatan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik. Santrock, (2014;78) mengungkapkan, pembelajaran berpusat instruksi memindahkan fokus dari guru ke peserta didik. Hal ini dimaksudkan bahwa, peserta didik memberi makna pada instruksi dan kegiatan belajar karena merekalah pemimpin pembelajaran. Sebagai hasilnya, proses pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing peserta didik dan didukung oleh teknologi (Kurniawan et al., 2020). Pendidikan di Indonesia mengalami transformasi signifikan melalui penerapan Kurikulum Merdeka yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Kurikulum ini bertujuan untuk menciptakan pendidikan berkualitas tinggi yang merata, memperhatikan keberagaman sosial, ekonomi, dan geografis (Kemendikbud, 2020). Dalam konteks ini, penerapan metode pembelajaran berpusat pada peserta didik menjadi semakin penting, sejalan dengan tuntutan integrasi teknologi dalam pendidikan.

Implementasi kurikulum merdeka mengharapkan adanya partisipasi penuh dari tenaga pendidik dalam upaya pengembangan inovasi baru terhadap cara belajar peserta. Dalam hal pedagogi, kurikulum merdeka beralih dari pendekatan standar ke pendekatan heterogen yang lebih komprehensif (Sumarsih et al., 2022). Kurikulum merdeka memungkinkan guru dan peserta didik untuk mengeksplorasi kumpulan pengetahuan yang terus berkembang dengan merancang kegiatan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik (Damiati et al., 2024). Untuk dapat mengukur kualitas penguasaan peserta didik khususnya terkait pemahaman materi, maka diperlukannya penilaian pembelajaran (Arikunto, 2013) (dalam Swandari, 2023). *Asesmen* atau penilaian dalam kurikulum merdeka merupakan tahapan yang menjadi satu kesatuan dalam proses belajar mengajar. *Asesmen* dapat diartikan sebagai proses untuk mendapatkan informasi dalam bentuk apapun yang dapat dipergunakan sebagai bahan dasar pengambilan keputusan tentang peserta didik baik yang berhubungan dengan kurikulum, program pembelajaran, maupun kebijakan sekolah (Noviansah, 2020). *Asesmen* dimanfaatkan sebagai tolak ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah di dilaksanakan selama proses belajar berlangsung (Indah Rahmawati et al., 2023)

Asesmen menekankan pentingnya memperhatikan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar (Hera Adinda et al., 2021). Pelaksanaan *asesmen* elektronik merupakan salah satu upaya meningkatkan kemampuan peserta didik sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilaksanakan di SMK Negeri 4 Surabaya didapati sarana dan prasarana yang memadai untuk dimanfaatkan secara penuh dalam pelaksanaan *asesmen*. Nantinya sarana dan prasarana tersebut akan dimanfaatkan dengan menimplementasikannya dalam elemen kompetensi keahlian khususnya pada elemen komputer akuntansi. Peserta didik dikatakan mampu atau mengerti apabila memiliki kemampuan untuk menjelaskan konsep tertentu dengan bahasa dan kata-katanya sendiri, mampu melakukan perbandingan, perbedaan serta pertentangan suatu konsep dengan konsep yang lain (Hidayat & Aripin, 2019).

Komputer akuntansi merupakan elemen kompetensi keahlian yang berfungsi membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki kompetensi teknologi komputer untuk menjalankan program atau aplikasi yang digunakan dalam pengolahan data transaksi akuntansi dan pembuatan laporan keuangan yang berguna bagi perusahaan atau individu. Proses pembelajaran elemen ini dalam batas-batas tertentu berbeda dengan elemen akuntansi lainnya karena elemen ini merupakan kombinasi dua disiplin berbeda yaitu disiplin berbasis teknologi dan akuntansi (Sovia, 2016). Elemen ini dalam pembelajaran sebagian besar dilakukan dengan cara praktikum yang memungkinkan kurang terorganisir kelompok tingkat pemahaman peserta didik. Adapun jenis komputer akuntansi yang akan digunakan yaitu MYOB (*Mind Your Own Business*) *Accounting*. MYOB diartikan oleh (Dewi

et al., 2020) MYOB (*Mind Your Own Business*) ialah sebuah program *software* yang berguna bagi pengguna untuk membuat laporan keuangan berbantuan sistem komputer secara cepat, tepat dan akurat.

Maka dari itu, peneliti mengusulkan inovasi dalam *asesmen* yang berbasis *Wordwall*. Shiddiq (2021) mengungkapkan bahwa hal menarik dari *Wordwall* adalah kemampuan untuk melihat dan memainkan permainan yang telah dibuat oleh pengguna lainnya. Para guru dapat belajar secara kreatif dan kolaboratif dengan anggota lain karena strukturnya yang berbasis komunitas. Secara khusus, *asesmen* ini dapat diakses melalui tautan yang terintegrasi pada situs *Wordwall*. *Wordwall* dapat membantu peserta didik belajar sendiri di luar kelas selain berfungsi sebagai materi pembelajaran (Hasram et al., 2021). Peserta didik dapat dengan mudah terlibat dalam kegiatan pembelajaran melalui platform *Wordwall*.

Berbagai penelitian dalam dekade terakhir menunjukkan dampak positif dari teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Shiddiq (2021) menunjukkan bahwa penggunaan platform interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Selain itu, studi oleh Nissa & Renoningtyas (2021) menekankan kemudahan penggunaan *Wordwall* dalam asesmen pembelajaran, yang memberikan berbagai opsi untuk menyampaikan materi. Namun, meskipun telah banyak penelitian terkait penerapan teknologi dalam pendidikan, terdapat sedikit kajian yang khusus membahas integrasi *Wordwall* dalam konteks pendidikan vokasional, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK, terutama dalam pelajaran akuntansi. Artikel yang membahas terkait *Wordwall* yakni pada studi yang dilakukan oleh (Ardiningsih, 2019) mendapatkan perolehan hasil dari implementasi permainan kuis interaktif berbasis *game* dapat memotivasi mahasiswa untuk menilai kemampuan mereka dengan berpikir cepat, dengan waktu penyelesaian tercepat selama 20 menit, dan juga dapat menghasilkan suasana evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Maryanti et al., 2022) yaitu, penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis permainan edukasi yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak sebagai media pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini akan mengembangkan asesmen berbasis *Wordwall* yang dirancang untuk menarik minat peserta didik. Dengan memanfaatkan media interaktif, asesmen ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik memahami materi akuntansi dengan lebih baik. Proses pengembangan asesmen akan melibatkan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta prinsip-prinsip pengembangan asesmen yang efektif. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan asesmen berbasis *Wordwall* yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah terbentuknya asesmen yang tidak hanya efektif dalam mengukur pemahaman peserta didik, tetapi juga menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan output yang menunjukkan bahwa *Wordwall* sebagai alat bantu asesmen dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK, serta memberikan kontribusi positif terhadap kompetensi dan keterampilan peserta didik di bidang akuntansi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan inovasi dalam asesmen pendidikan vokasional di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Metode Research and development (R&D) dipergunakan dalam membuat dan menilai kelayakan sebuah ciptaan (Sugiono, 2016). Menurut Cahyadi (2019) Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, model *ADDIE* disusun secara sistematis sehingga dapat digunakan untuk memecahkan masalah belajar bagi peserta didik dengan tetap memperhatikan kebutuhan peserta didik yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu 1) Tahap analisis terkait analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis tujuan pembelajaran serta analisis karakteristik peserta didik, 2) Tahap desain yaitu perancangan produk berupa sketsa dan visualisasi produk dalam website, 3) Tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan telaah dan validasi oleh para ahli yang terdiri dari dua orang ahli materi, satu orang ahli bahasa dan dua orang ahli asesmen 4) Tahap Implementasi dilakukan uji coba terbatas terhadap 27 peserta didik kelas XI Akuntansi 3 di SMK Negeri 4 Surabaya.

Setelah dilakukan uji coba terbatas, kemudian dilakukan pengisian lembar angket untuk mengetahui respon peserta didik, 4) Tahap evaluasi berisikan perbaikan atau evaluasi yang didasarkan pada saran, kritik atau masukan yang membangun dalam setiap tahapan sebelumnya.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar telaah dan validasi dari para ahli serta angket respon peserta didik. Lembar validasi akan menghasilkan data deskriptif kuantitatif yang didefinisikan melalui kategori penilaian menggunakan skala linkert tabel 1.

Tabel 1. Kategori Penilaian Ahli

Pernyataan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Sugiyono (2014)

Metode analisis data digunakan guna menganalisis angket validasi ahli. Rumus untuk menentukan tingkat kelayakan materi yaitu:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{jumlah skor}} \times 100\%$$

Rumus 1. Tingkat Kelayakan Materi

Hasil yang didapatkan dari persentase perolehan, dapat dibagi ke setiap kriteria interpretasi skor tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Validasi Ahli

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Sumber: (Ridwan, 2013)

Berdasarkan kriteria kelayakan interpretasi skor di atas, asesmen berbasis Wordwall mendapatkan persentase kelayakan jika penilaian ahli materi, ahli bahasa, ahli asesmen ada pada posisi layak sampai sangat layak atau memiliki nilai $\geq 61\%$. Selanjutnya persentase penilaian lembar angket respon peserta didik menerapkan skala Guttman table 3.

Tabel 3. Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	2

Sumber: (Ridwan, 2013)

Nilai persentase pada evaluasi dapat diperhitungkan dengan rumus, yaitu:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Rumus 2. Nilai Persentase Evaluasi

Keterangan:

K = Persentase kriteria kelayakan

F = Jumlah keseluruhan jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Jumlah Responden

Sumber: (Ridwan, 2013)

Hasil yang didapatkan dari persentase perolehan dapat dibagi ke setiap kriteria interpretasi skor tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skor Angket Evaluasi Asesmen

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Menarik
61%-80%	Menarik
41%-60%	Cukup Menarik
21%-40%	Kurang Menarik
0%-20%	Tidak Menarik

Sumber: (Ridwan, 2013)

Jika hasil evaluasi memiliki persentase $\geq 61\%$, maka *asesmen* berbasis website *Wordwall* dinilai menarik dan bermanfaat dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, saran dan komentar evaluasi akan diperhitungkan untuk peningkatan model.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini memberikan penjelasan secara jelas dan mendalam tentang hasil pengembangan secara keseluruhan, yang merupakan solusi dari rumusan masalah setelah pelaksanaan prosedur pengembangan sebelumnya. Hasil dan pembahasan berikut difokuskan pada proses pengembangan, kelayakan dan respon dari peserta didik terkait *asesmen* berbasis *wordwall* yang dikembangkan.

A. Proses pengembangan *asesmen* berbasis website *wordwall*

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE oleh Dick and Carey (1996). Tahapan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*) akan digunakan untuk menjelaskan proses pengembangan sebelum peneliti menggapai rumusan masalah.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan tiga kegiatan selama tahap analisis: analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Diketahui bahwa pemanfaatan sarana prasarana belum dilakukan secara maksimal. Pada tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui apa saja hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, baik bagi guru maupun peserta didik. Adapun hal yang diperoleh dari observasi adalah perlu adanya inovasi dalam pelaksanaan asesmen pembelajaran tentunya dengan mengintegrasikan perkembangan teknologi agar lebih efektif dan menarik. Tahapan selanjutnya yaitu analisis atau perumusan tujuan pembelajaran. Dalam asesmen yang akan dikembangkan, nantinya akan memuat dua tujuan pembelajaran di dalamnya, yaitu membangun daftar akun dan melakukan linked akun. Tahap terakhir yaitu tahap analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap ini dipastikan bahwa subjek penelitian atau peserta didik dalam kondisi yang baik memiliki *smartphone* dan dapat mengoperasikan *smartphone* dengan tepat. Analisis ini dimaksudkan agar dalam pengembangan nanti tidak terjadi kesenjangan antara peserta didik satu dengan lainnya dalam penggunaan asesmen yang dikembangkan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah dilakukan analisis, produk awal atau *asesmen* pembelajaran berbasis *wordwall* dirancang dengan menggunakan sketsa untuk kemudian divisualisasikan ke template *wordwall*. Setiap materi nantinya akan dibagi ke dalam satu template berbeda yang akan disesuaikan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan *Asesmen*

Pada tahap ini sketsa akan di aplikasikan pada template yang ada di *website wordwall* serta disesuaikan tema, huruf, waktu dan kunci jawabannya.

b. Penilaian Produk

Pada tahap ini dilakukan validasi oleh para ahli dengan tujuan untuk memastikan apakah asesmen yang dihasilkan tepat dan layak untuk digunakan. Revisi akan didasarkan pada saran dan masukan validator pada tahap ini.

Hasil validasi yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Validasi Ahli

No.	Validasi Ahli	Skor	Kategori
1	Ahli materi oleh guru praktisi	97%	“Sangat Layak”
2	Ahli materi oleh dosen	80%	“Layak”
3	Ahli bahasa	70%	“Layak”
4	Ahli <i>asesmen</i> oleh guru praktisi	89%	“Sangat Layak”
5	Ahli <i>asesmen</i> oleh dosen	93%	“Sangat Layak”

Sumber: Diolah peneliti (2024)

c. Revisi Produk

1) Ahli Materi

Revisi yang diberikan oleh ahli materi yaitu tujuan pembelajaran perlu ditampilkan di bagian awal dan petunjuk penggunaan dibuat lebih menarik agar mendapat perhatian dari siswa selaku pengguna. Hasil revisi tergambar dalam tabel 6.

Tabel 6. Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p><i>Asesmen</i> tanpa menampilkan tujuan pembelajaran</p>	 <p><i>Asesmen</i> dengan menampilkan tujuan pembelajaran</p>
 <p><i>Asesmen</i> tanpa menampilkan tutorial pengerjaan</p>	 <p><i>Asesmen</i> dengan menampilkan tutorial pengerjaan</p>

Sumber: Diolah peneliti (2024)

2) Ahli Bahasa

Beberapa kesalahan yang perlu diperbaiki berdasarkan saran dan masukan ahli Bahasa yaitu penggunaan huruf kapital disesuaikan kembali termasuk penulisan akronim serta susunan kalimat pertanyaan perlu disesuaikan lagi. Hasil revisi tergambar dalam tabel 7.

Tabel 7. Revisi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Tidak ada penjelasan dari akronim.</p>	 <p>Ada penjelasan dari akronim.</p>
 <p>Susunan kalimat berupa pernyataan.</p>	 <p>Susunan kalimat diubah ke bentuk pertanyaan.</p>

Sumber: Diolah peneliti (2024)

3) Ahli *Asesmen*

Revisi oleh ahli *asesmen* yaitu perlu ditampilkan tujuan pembelajaran agar siswa dapat mengetahui kompetensi apa yang hendak dicapai pada pembelajaran yang diampu. Selain itu, setiap asesmen yang dibuat perlu diberi keterangan untuk membedakan mana *pretest* mana *posttest*. Sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami *asesmen* yang hendak mereka kerjakan. Hasil revisi tergambar dalam tabel 8.

Tabel 8. Revisi Ahli *Asesmen*

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Asesmen tanpa menampilkan tujuan pembelajaran dan tanpa keterangan tambahan</p>	 <p>Asesmen dengan menampilkan tujuan pembelajaran dan dengan keterangan pretest dan posttest.</p>

Sumber: Diolah peneliti (2024)

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tanggal 5 Juni 2024 telah dilakukan uji coba lapangan kepada peserta didik kelas XI AK 3 yang berjumlah 27 siswa. Peserta didik awalnya diberi tes awal *Pretest* lalu pada tahap akhir pembelajaran dilakukan tes akhir *Posttest*. Uji coba ini untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan *asesmen* yang dibuat. Indikator

peserta didik mengalami peningkatan pemahaman adalah terjadi pertumbuhan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Hasilnya 100% pemahaman peserta didik meningkat setelah dilakukan uji coba terhadap *asesmen* berbasis *wordwall*. Setelah *pretest* dan *posttest* selesai, peneliti memberikan angket evaluasi kepada peserta didik untuk menilai dan melihat respon dari *asesmen* yang dibuat.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)
Tahap evaluasi penelitian dilakukan pada setiap tahap sesuai kebutuhan sebagai upaya peneliti untuk mengontrol proses dan memastikannya sesuai dengan harapan.

B. Kelayakan *asesmen* berbasis *website wordwall*

Pengembangan *asesmen* pembelajaran berbasis *website wordwall* dinilai “Sangat Layak” berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli *asesmen*. *Wordwall*, sebuah media pembelajaran interaktif, juga dianggap “Sangat Layak” oleh praktisi guru akuntansi sebagai ahli materi. Sementara itu, berdasarkan dosen ahli bahasa dan ahli materi *asesmen* berbasis *wordwall* dinilai “layak”. Penilaian dari para validator ini menunjukkan bahwa *asesmen* pembelajaran berbasis *website wordwall* sangat memungkinkan untuk diimplementasikan.

C. Respon peserta didik dalam pelaksanaan *asesmen* berbasis *website wordwall*

Respon peserta didik terhadap angket pengembangan *asesmen* pembelajaran berbasis *website wordwall* menghasilkan nilai rata-rata persentase 98,4% atau memberikan hasil “Sangat Menarik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah rincian jawaban survei dari peserta didik.

Tabel 9 Respon Peserta Didik

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentase Jawaban “Ya”
		Ya	Tidak		
1	Tampilan pada soal menarik sehingga mudah dipahami	27	0	27	100%
2	Kombinasi materi soal sesuai dengan materi yang disajikan	27	0	27	100%
3	Petunjuk pengisian atau pengerjaan mudah dipahami	26	1	27	96,3%
4	Kalimat yang digunakan pada <i>asesmen</i> mudah untuk dimengerti	27	0	27	100%
5	Konten yang terdapat pada soal jelas dan mudah untuk dipahami	27	0	27	100%
6	Soal dapat membantu untuk mempermudah pemahaman terhadap materi	27	0	27	100%
7	Penggunaan soal <i>asesmen</i> pada kurikulum merdeka dapat membantu siswa belajar secara mandiri	25	2	27	92,6%
Rata-Rata Persentase					98,4%
Kriteria					“Sangat Menarik”

Sumber: Diolah peneliti (2024)

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan *asesmen* berbasis *website wordwall* pada elemen komputer akuntansi menghasilkan kesimpulan yaitu proses pengembangan menerapkan model ADDIE oleh Dick and Carey (1996). Tahapan model ADDIE terdiri dari lima tahap, analisis, desain pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan validasi oleh para ahli pengembangan *asesmen* pembelajaran berbasis *website wordwall* dinilai “Sangat Layak” oleh ahli *asesmen* dan praktisi guru akuntansi sebagai ahli materi. Sementara itu, berdasarkan dosen ahli bahasa dan ahli materi *asesmen* berbasis *wordwall* dinilai “layak”. Respon peserta didik terhadap angket pengembangan *asesmen* pembelajaran berbasis *website wordwall* menghasilkan nilai rata-rata persentase 98,4% atau memberikan hasil “Sangat Menarik”

Saran dari penelitian yang telah dilakukan adalah bagi peneliti yang hendak mengembangkan lebih dalam disarankan mempersiapkan materi untuk mengakses fitur berbayar dan mengintegrasikannya dengan lebih banyak elemen multimedia untuk membuat *asesmen* lebih menarik dan mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, A., Istiningasih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Kuliah Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92–103. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6.1.17725>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 03(02). <https://jisma.org>
- Dewi, R., Sartika, A., & Wahjudi, E. (n.d.). *Trading Company Accounting Skills, English Skills And Utilization Facilities Toward Learning Outcomes Of Accounting Computer*. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* (Vol. 18, Issue 2).
- Febriana, S. A., Munoto, Basuki, I., & Ismayati, E. (2022). Pengembangan Game TAT Berbasis Wordwall Pada Pelajaran DLE Kelas X TITL di SMKN 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(3), 379–388.
- Filahanasari, E., Wahyuni, R. J., & Efendi, R. (2023). Pengembangan Game Interaktif Menggunakan Platform Wordwall.net Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 9(2), 2580–3263.
- Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Rahman, M. J. A., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). The Effects of Wordwall Online Games (WOW) on English Language Vocabulary Learning Among Year 5 Pupils. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(9), 1059–1066. <https://doi.org/10.17507/tpls.1109.11>
- Hera Adinda, A., Siahaan, H. E., Raihani, I. F., Aprida, N., Salwiah, N. F., & Suryanda, A. (2021). Penilaian Sumatif dan Penilaian Formatif Pembelajaran Online. *Report of Biological Education*, 2(1), 1–10.
- Hidayat, W., & Aripin, U. (2019). The improvement of students' mathematical understanding ability influenced from argument-driven inquiry learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/3/032085>
- Indah Rahmawati, N., Fajriani, D., Suriyanto, B., Hidayat, A., & Ngundiati, N. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Formatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Materi Sistem Pembayaran. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7236–7248.
- Kemdikbud. (2020). *Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila* (Edisi 1). <https://repositori.kemdikbud.go.id/24971/>
- Kurniawan, N. A., Saputra, R., Aiman, U., & Sari, D. K. (2020). Urgensi Pendidikan Berpikir Kritis Era Merdeka Belajar bagi Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 104–109.
- Listiadi, A., & Rochmawati. (2024). View of Evaluating the impact of computer accounting media applications on human development. *Nurture*, 18(1), 1–15.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). Assessment For Learning (AFL) Melalui Aplikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah oleh Mahasiswa Calon Guru Biologi.

- Proceeding Biology Education Conference*, 19(1), 216–222. <https://wordwall.net/>
- Noviansah, A. (2020). Objek Assesment, Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 136–149.
- Nurfahsyai, Bahari, A., & Delviany. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Joyfulll Learning Berbasis Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 5 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1187–1192.
- Nurfauziyah, N., Sjaifuddin, S., & Taufik, A. N. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Wordwall Pada Tema Siaga Bencana untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Eksakata: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 8(1), 15–23.
- Poerwanti, E. (2015). *Konsep Dasar Asesmen Pembelajaran*. PT Remaja Posdakarya.
- Santrock, J. (2014). *Psikologi Pendidikan* (D. Mandasari, Ed.; 5th ed., pp. 78–162). Salemba Empat.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan WordWall Sebagai Media Game Based Learning Untuk Bahasa Arab. *Jalie: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 151–169.
- Sovia, S. (2016). Meningkatkan Minat dan Kompetensi Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Melalui Pembelajaran Kooperatif Model JIGSAW: Studi Tindakan Kelas pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Depok. *Jurnal Ilmiah Guru "Cope,"* 20(2), 50–63.
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>
- Suprihatin, Wardhani, S., & Lestari, W. (2024). Development of Assesment Instrument on Limb and Sensory Materials Based on The Baturaden Wordwall Aplication for Elementary School Students. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 81–87.
- Swandari, A. P. (2023). *Pengembangan Asesmen Tes Soal Pilihan Ganda Berbasis Kurikulum Merdeka Elemen 7 Mata Pelajara Dasar-dasar Pemasaran Kelas X Bisnis Digital di SMKN 1 Surabaya*.