



Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Kognitif dengan Pendekatan Eduwisata Siswa Sekolah Dasar

Bq. Weddayu Murferatiwi¹, Fitrah Ramadhanti², Sri Endang³, Lalu Bayan Purwadi⁴, Edy Herianto⁵, Siti Istiningih⁶

^{1,2,3,4,5,6}Magister Pendidikan Dasar, FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i1.605>

Article Info

Received: 10 Desember 2024

Revised: 06 Januari 2024

Accepted: 09 Januari 2025

Korespondensi:

Phone: +6285337203736

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penilaian formatif berbasis *wordwall* terhadap kemampuan kognitif siswa dengan pendekatan eduwisata. Jenis penelitian ini kuantitatif, metode yang digunakan eksperimen dengan desain *quasi eksperimen nonequivalent control group*. Metode pengumpulan data melalui angket dan tes pilihan ganda. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sejumlah 42 yang terdiri dari 2 kelas paralel, dengan sampel kelas V/B berjumlah 21 siswa sebagai kelompok kontrol dan kelas V/C berjumlah 21 siswa sebagai kelompok eksperimen. Sampel tersebut dipilih melalui teknik *nonprobability* sampling. Prosedur penelitian dilakukan dengan tiga tahap yakni persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli media, bahasa, materi, soal penilaian kognitif, dan tes kemampuan kognitif. Hasil uji validasi media pada penilaian formatif berbasis *wordwall* ini memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas bahasa sebesar 95% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas materi sebesar 93% dengan kategori sangat valid, dan hasil uji validitas soal sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Sedangkan analisis data mencakup analisis deskriptif, uji prasyarat, uji hipotesis *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS 25. Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, sedangkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai $\text{sig} > 0,05$, maka kedua kelompok kelas eksperimen dan kontrol tersebut homogen. Hasil uji hipotesis *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} < 0.005$ hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya penilaian formatif berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif dengan pendekatan eduwisata siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Penilaian Formatif, Wordwall, Kemampuan Kognitif, Pendekatan Eduwisata.

Kutipan: Murferatiwi, B. W., Ramadhanti, F., Endang, Sri., & Purwadi, L. B. (2024). Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Wordwall Terhadap Kemampuan Kognitif Dengan Pendekatan Eduwisata Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(1), 468-474. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i1.605>

Pendahuluan

Memasuki abad ke-21 ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat. Menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memerlukan strategi khusus, baik di lingkungan pendidikan maupun dunia kerja saat ini. Diperlukan langkah konkrit untuk mempersiapkan generasi

sekarang agar siswa di tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi dapat menguasai keterampilan baik *soft skill* maupun *hard skill* (Sriyanto, 2021, p.125-142). Abad-21 atau yang sering dikenal sebagai abad pengetahuan merupakan landasan utama untuk berbagai aspek kehidupan. Pembelajaran abad ke-21 lebih menekankan kemampuan siswa untuk berpikir

Email: wedda.yu@gmail.com

ritis, mampu menghubungkan ilmu pengetahuan dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan dan merupakan potensi guna meningkatkan kualitas pendidikan (Praditiya Purnama et al., 2023, p.37-46). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran diyakini dapat: meningkatkan kualitas pembelajaran, mengembangkan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi yang diperlukan oleh siswa ketika bekerja dan dalam kehidupan nanti, memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran, menjawab keharusan berpartisipasi dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, mengefisienkan biaya pendidikan, dan meningkatkan rasio biaya manfaat dalam pendidikan (Saepudin, 2019, p.249-266). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan kreatif dan inovatif. Perkembangan yang terjadi di era digital ini seharusnya dapat mengaplikasikan teknologi dengan maksimal. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam beberapa aspek pendidikan, baik sebagai media atau alat bantu dalam menilai ranah kognitif peserta didik (Salfadilah et al., 2023, p.36-45). Sebagai pendidik harus selalu belajar mengikuti perkembangan zaman dan mampu menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Salah satunya adalah dalam pemilihan media pembelajaran digital agar lebih menarik, termasuk dalam bentuk evaluasi (Larasati et al., 2023, p.395-412).

Proses interaksi yang berkelanjutan antara guru dan siswa selama pelajaran yang bertujuan untuk memberikan umpan balik untuk menyesuaikan instruksi dengan kebutuhan dan prestasi siswa disebut dalam pedagogi sebagai penilaian formatif atau penilaian untuk pembelajaran. Penilaian dianggap formatif jika "meningkatkan perencanaan pengajaran guru" (Heritage, 2010(Syahidi et al., 2020)).

Penilaian formatif berbasis teknologi dapat menjadi salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu platform inovatif yang dapat digunakan dalam penilaian formatif adalah *wordwall*. Dengan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan, *wordwall* memungkinkan pengajaran materi IPAS menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang berfokus pada keterampilan berpikir, termasuk belajar, mengeksplorasi, mencari tahu, memecahkan masalah, rasional, dan mengingat, perkembangan kognitif ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa di sekolah (Yadika et al., 2019, p.273-282).

Intinya, para pendidik perlu merangkul kelas yang dibenamkan teknologi untuk memenuhi kecenderungan generasi saat ini terhadap pembelajaran yang ditingkatkan dengan teknologi. Bersamaan dengan itu, ada kebutuhan besar untuk menggunakan pembelajaran berbasis permainan daring yang tepat yang mematuhi silabus nasional dan standar yang digariskan untuk menyediakan integrasi inovasi dan fokus pedagogis yang mudah dalam sistem pendidikan (Purgina et al., 2016).

Sumber daya pendidikan digital yang memiliki mekanisme permainan dianggap sebagai alat gamifikasi yang dapat diterapkan untuk penilaian formatif dan umpan balik guru. Penelitian oleh A. Khan et al., yang mempelajari dampak teknologi komputer dan pembelajaran berbasis permainan terhadap keterlibatan siswa di sekolah menengah, membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran gamifikasi dan alat berbasis permainan digital yang terintegrasi ke dalam pelajaran sains "memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memahami konsep pembelajaran yang kompleks" (Zhyhadlo, 2022, p.139-148).

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V/C menunjukkan nilai kognitif siswa tergolong rendah, nilai rata-rata mereka cenderung di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, penilaian formatif siswa masih bersifat tradisional, artinya guru hanya memberikan soal dalam bentuk lembaran kertas saja sehingga siswa merasa bosan dengan proses penilaian yang monoton, soal-soal pada teks formatif masih terpaku pada soal LKS yang tidak mencerminkan materi yang berwawasan eduwisata di Pulau Lombok. Menariknya, selama observasi, ditemukan bahwa siswa belum pernah menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Tanpa aplikasi interaktif seperti *wordwall*, siswa kehilangan kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

Wordwall terbukti sebagai alat bantu yang sangat efektif dalam evaluasi pembelajaran. Dapat di lihat dari penelitian Ramdhan & Ramliyana (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses evaluasi formatif. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menciptakan tes yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Wordwall adalah platform permainan yang paling cocok untuk latihan kosakata. Platform ini menyediakan berbagai pilihan format permainan yang bermanfaat dan menarik bagi audiens target; dalam konteks ini, siswa sekolah dasar. Sebaliknya, sangat penting untuk memilih permainan yang menarik sekaligus memenuhi tujuan pembelajaran secara efektif karena ada

permainan yang memiliki keunggulan dalam hal pembelajaran tetapi kurang memiliki faktor kesenangan (Jantke & Hume 2015, p.653-656). Beberapa permainan tidak memiliki tujuan pendidikan sehingga tidak dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.

Di sisi lain, Lombok sebagai destinasi wisata yang kaya akan keanekaragaman alam dan budaya dapat dijadikan konteks yang relevan dalam pembelajaran IPAS. Eduwisata atau wisata edukasi juga merupakan konsep wisata yang menerapkan pendidikan nonformal tentang suatu pengetahuan kepada wisatawan yang berkunjung ke suatu objek wisata (Prastiwi, 2016) Walaupun tidak melibatkan pengalaman langsung, pemahaman tentang aspek-aspek geografi, biologi, dan kebudayaan di Lombok dapat memberi siswa gambaran yang lebih jelas tentang hubungan antara ilmu pengetahuan dan lingkungan sekitar mereka. Penggunaan penilaian formatif berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat membantu siswa mengaitkan teori dengan contoh nyata dari keunikan yang ada di Lombok.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti menarik untuk mengangkat masalah karena penilaian masih bersifat tradisional, guru belum memanfaatkan teknologi *wordwall* sebagai bentuk penilaian formatif, kemampuan kognitif siswa yang masih rendah, guru belum mengintegrasikan soal yang berwawasan eduwisata di Pulau Lombok. Dengan mengintegrasikan penilaian formatif berbasis *wordwall* dengan materi IPAS, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penilaian formatif berbasis *wordwall* terhadap kemampuan kognitif siswa dengan pendekatan eduwisata. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen nonequivalent control group*. Metode penelitian eksperimen merupakan suatu metode yang digunakan untuk mencari pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2019, p.110). Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di SDN 19 Cakranegara dengan pertimbangan sekolah memiliki fasilitas teknologi memadai. Populasi adalah seluruh siswa kelas V sejumlah 42 yang terdiri dari 2 kelas paralel, dengan sampel kelas V/B berjumlah 21 siswa sebagai

kelompok kontrol dan kelas V/C berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen. Sampel tersebut dipilih melalui teknik *nonprobability* sampling. Prosedur penelitian dengan tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan analisis data (Nadia & Desyandri, 2022, p.1928). Data yang diperoleh berupa angket validasi ahli media, bahasa, materi, soal penilaian kognitif dan tes kemampuan kognitif siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes dalam bentuk pilihan ganda dengan teknik pengumpulan data berupa soal *pre-test* yang diberikan sebelum diberi perlakuan dan setelah itu siswa diberikan soal *post-test* di akhir pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui teknik pengisian pemberian tes, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data mencakup analisis deskriptif, uji prasyarat, uji hipotesis *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS 25 pada taraf signifikansi 5%. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen	X	Q1
Kelas Kontrol	-	Q2

Keterangan

Q1: *Post-test* pada kelas eksperimen

Q2 : *Post-test* pada kelas kontrol

X : Perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan *wordwall*

- : Tidak diberikan perlakuan menggunakan *wordwall*

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H0 = Tidak terdapat pengaruh penilaian formatif berbasis *wordwall* terhadap kemampuan kognitif siswa dengan pendekatan eduwisata

H1 = Terdapat pengaruh penilaian formatif berbasis *wordwall* terhadap kemampuan kognitif siswa dengan pendekatan eduwisata

Hasil dan Pembahasan

Penilaian formatif, menurut Ina Magdalena et al. (2020, p.264), adalah evaluasi yang dilakukan selama proses pembelajaran. Untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menerima dan memahami pelajaran, evaluasi ini dapat dilakukan baik secara lisan maupun tertulis. Hasil penelitian diperoleh dari *nilai pre-test dan post-test* kemampuan kognitif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini hasil penelitian yang akan dirangkum sesuai dengan prosedur penelitian (Nadia & Desyandri, 2022, p.1928).

1. Tahap persiapan,

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan observasi, menyusun perangkat pembelajaran berupa Modul, LKPD dan media pembelajaran, menyusun instrumen penelitian dan melakukan uji validitas instrumen.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V/C sebagai kelas eksperimen dan kelas V/B sebagai kelas kontrol diperoleh data bahwa pelaksanaan penilaian kognitif berbasis *wordwall* belum pernah diterapkan di kelas tersebut maka dari itu penelitian ini sangat diperlukan untuk membantu guru dalam berinovasi dalam penilaiannya. Setelah itu guru menyusun Modul ajar muatan IPAS dengan topik “Ada Apa Saja di Bumi Kita”. Kemudian peneliti menyusun LKPD mengenai lapisan bumi. Adapun media yang digunakan berupa video mengenai materi lapisan bumi dan bentuk ketampakan alam wisata di daerah lombok yang berbasis eduwisata. Setelah itu peneliti menyusun soal formatif berbasis *wordwall* dengan pendekatan eduwisata untuk melatih kemampuan kognitif siswa. Soal dibuat dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita” yang dikaitkan dengan eduwisata di Pulau Lombok. Kemudian peneliti melakukan uji validitas instrumen pada ahli. Berikut ini tabel hasil uji validasi ahli media, bahasa, materi, dan soal penilaian kognitif.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli

No	Hasil validasi	Skor	Kategori
1.	Aspek media	94%	Sangat valid
2.	Aspek bahasa	95%	Sangat valid
3.	Aspek materi	93%	Sangat valid
4.	Aspek soal kognitif	95%	Sangat valid

Hasil dari tabel 2 di atas menunjukkan bahwa aplikasi games *wordwall* sudah layak digunakan tanpa revisi sebagai penilaian formatif siswa dengan materi berwawasan eduwisata. Berikut ini gambar kuis *wordwall* berbasis eduwisata yang dikerjakan melalui *smartphone*.



Gambar 1. Tampilan Penilaian Formatif Berbasis *Wordwall* dengan Pendekatan Eduwisata

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri dari memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan penilaian formatif berbasis *wordwall* sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan penilaian formatif berbasis *wordwall*, dilanjutkan dengan pemberian soal *post-test* untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa.

Berikut ini adalah contoh pelaksanaan penilaian formatif berbasis *wordwall* pada kelas eksperimen yang dilakukan oleh penelitian di kelas V/C dengan jumlah 21 siswa. Sebelumnya siswa diberikan soal *pre-test* dan kemudian guru mengajar sesuai modul ajar. kemudian di akhir pembelajaran guru menggunakan soal formatif berbasis *wordwall* kepada siswa untuk mengetahui pengaruhnya pada kemampuan kognitif siswa.



Gambar 2. Pelaksanaan Penilaian Formatif Berbasis *Wordwall* di Kelas Eksperimen

Sedangkan pada kelas kontrol peneliti juga memberikan soal *pre-test* sebelumnya, lalu setelahnya guru menyampaikan pembelajaran sesuai modul ajar dan di akhir pembelajaran guru memberikan soal formatif dalam bentuk

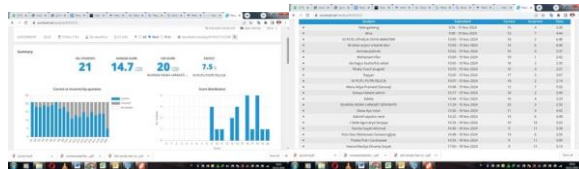


kertas.

Gambar 3. Pelaksanaan Penilaian Formatif di Kelas Kontrol

Setelah guru melaksanakan proses pembelajaran di kelas Eksperimen, selanjutnya guru memberikan penilaian formatif berbasis *wordwall* dengan pendekatan eduwisata. Guru mengarahkan siswa membawa *smartphone* untuk dapat mengakses link *wordwall*. Setelah siswa membuka link, siswa akan diarahkan ke halaman soal, kemudian memilih jawaban, lalu jawaban akan otomatis dinilai dan terdapat lama waktu penyelesaian. *Wordwall* dilengkapi dengan fungsi papan peringkat, yang dapat diaktifkan di pengaturan oleh guru yang menjadi tuan rumah. Papan peringkat menampilkan pencapaian setiap peserta dalam bentuk skor dan peringkat, dan memungkinkan siswa mengukur kinerja mereka terhadap pemain lain. Di akhir permainan, muncul "podium" yang menunjukkan nama panggilan atau nama tiga pemain teratas pertama diikuti oleh posisi keempat dan kelima, skor mereka, dan jumlah jawaban yang benar (Zhyhadio, 2022, p.143).

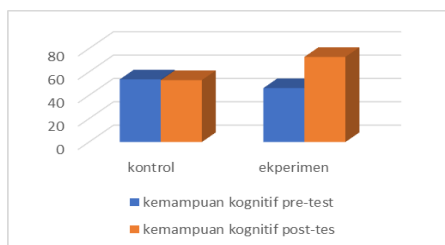
Berikut ini adalah hasil post-test siswa di kelas eksperimen dengan jumlah 21 siswa diperoleh hasil catatan siswa tercepat yang menjawab soal dengan mudah, siswa yang meraih nilai tertinggi, dan nilai rata-rata jumlah soal yang dijawab benar.



Gambar 4. Hasil Post-Test *Wordwall*

3. Analisis data,

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data hasil penelitian yakni uji normalitas (*Kolmogorof Smirnov*) dan uji homogenitas (*Levene Test*), dilanjut dengan menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian diperoleh dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kemampuan kognitif siswa di kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 5. Diagram Perbandingan Nilai Rata-

Rata Pre-test dan Post-tes Kemampuan Kognitif Siswa

Tabel 3. Diskripsi Data

Kelompok	Jumlah siswa	Tes	Mean	Median	Std.	Minimum	Maksimum
Kemampuan Kognitif Kelas Eksperimen	21	Pre-test	46.19	45	12.03	25	70
		Post-test	72.86	80	18.06	45	100
Kemampuan Kognitif Kelas Kontrol	21	Pre-test	53.64	55	12.83	35	75
		Post-test	53.00	52.50	16.33	15	75

Dari tabel 3 di atas terdapat perbedaan hasil kemampuan kognitif siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Setelah melakukan uji deskripsi data, tahap selanjutnya peneliti melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas dengan *software* SPSS 25 for windows. Berikut ini hasil uji normalitas dengan *Kolmogorof Smirnov*.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kelas	N	α	Sig.
Kelas Eksperimen	Pre-test	21	0.05	0.093
	Post-test	21	0.05	0.083
Kelas Kontrol	Pre-test	21	0.05	0.200
	Post-test	21	0.05	0.138

Melalui tabel 4 di atas diperoleh nilai sig untuk kelas eksperimen pada saat *pre-test* 0.093 dan *post-test* dengan nilai sig 0.083 yang hasilnya lebih besar dari taraf signifikansi 0.05. sig > 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data dari kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol dinyatakan bahwa nilai *pre-test* diperoleh nilai sig 0.200 dan nilai *post-test* 0.138 maka nilai sig > 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data dari kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji pra syarat uji normalitas diperoleh data bahwa populasi

berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan pada data kemampuan kognitif siswa saat *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut sajian data homogenitas dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	N	α	Sig.
Kelas Eksperimen	21	0.05	0.099
Kelas Kontrol			

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh nilai sig 0.099 dengan nilai sig > 0.05, maka artinya kedua kelompok tersebut homogen. Sehingga hasil *pre-test* dan *post-test* dari kedua sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varian yang homogen. Setelah melalui uji prasyarat bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*, dengan kriteria pengujian H0 diterima jika nilai sig > 0.05 dan H1 diterima jika nilai sig < 0.05. Berikut ini penyajian data Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis.

Kelas	N	α	Sig.
Kelas Eksperimen	21	0.05	0.000
Kelas Kontrol			

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut diperoleh sig sebesar 0.000 yang nilainya lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 dengan nilai sig $0.000 < 0.05$ Maka H0 ditolak dan H1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian formatif berbasis eduwisata dapat berpengaruh pada kemampuan kognitif dengan pendekatan eduwisata siswa sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penilaian formatif berbasis *wordwall* terhadap kemampuan kognitif dengan pendekatan eduwisata siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan sig sebesar 0.000 yang nilainya lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 dengan nilai sig $0.000 < 0.05$. Maka H0 ditolak dan H1 diterima.

Aplikasi *wordwall* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran guru agar membuat peserta didik lebih semangat dan inovasi dalam penilaian. Penggunaan penilaian formatif berbasis *wordwall* dengan pendekatan eduwisata terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan soal dengan destinasi wisata di Pulau Lombok. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, dengan nilai mean atau rata-rata kemampuan kognitif pada data *post-test* sebesar 53.00, sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan *wordwall* menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif dengan nilai mean atau rata-rata *post-test* sebesar 72.86. Sehingga terjadi perbedaan nilai mean yang cukup signifikan sekitar 19.86. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan variasi soal dan konten eduwisata yang lebih beragam serta mengintegrasikan lebih banyak elemen interaktif dalam penilaian formatif berbasis teknologi.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SDN 19 Cakranegara yang memberikan izin dalam melaksanakan penelitian serta kepada guru dan siswa yang telah berpartisipasi untuk melaksanakan penelitian ini sampai selesai.

Referensi

- Heritage, M. (2010). "Penilaian Formatif dan Sistem Penilaian Generasi Berikutnya: Apakah Kita Kehilangan Kesempatan?", Dewan Kepala Pejabat Sekolah Negara Bagian, Washington, DC, AS., [Online]. Tersedia: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED543063.pdf>.
- Jantke, KP & Hume, T. (2015). Pembelajaran Efektif Melalui Konstruksi Makna dalam Permainan Peran Digital. Konferensi Internasional tentang Elektronik Konsumen (Maret 2015): 653-656.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media *Wordwall.net* Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395-412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Magdalena, I., Wahyuni, H., Imelda, M. I., & Tazki, N. N. (2020). Analisis Evaluasi Formatif pada Materi Kewajiban, Hak dan Tanggung Jawab Pelajaran PKN Kelas V SDN Salemban III. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, (2)2, 255-269.

- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924-1933.
- Praditiya, Purnama, R., Pranoto, D., PGRI Madiun, U., Negeri, S., & Baru, T. (2023). Pemanfaatan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sd Negeri 2 Tahunan Baru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 37-46.
- Prastiwi, S. (2016). *Manajemen Strategi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten*. Publika.
- Purginia, M., Mozgovoy, M. & Ward, M. (2017). MALL dengan WordBricks: Membangun Kalimat yang Benar Bata Demi Bata. *Ilmu Komputer*. 254-259.
<https://doi.org/10.14705/rpnet.2017.eurocall2017.722>.
- Ramadhan, V., & Ramliana, R. (2023). PKM Pelatihan Pembuatan Tes Formatif Menggunakan Aplikasi *Wordwall* di SDN Menteng Atas 01 Jakarta. *Kapas : Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, (2)1, E-ISSN: 2961 - 9637.
- Saepudin, J. (2019). Daftar Isi Daftar Isi : 4(Juli), 249-266.
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis Hots di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 36-45. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.9791>
- Sriyanto, B. (2021). Meningkatkan Keterampilan 4C dengan Literasi Digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 125-142.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.291>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Yadika, A. D. N., Berawi, K. N., & Nasution, S. H. (2019). Pengaruh Stunting terhadap Perkembangan Kognitif dan Prestasi Belajar. *Jurnal Majority*, 8(2), 273-282.
- Zhyhadio, O.Y. (2022). Aplikasi Alat Berbasis Game Digital untuk Pembelajaran Formatif Penilaian pada Pelajaran Bahasa Asing. *Teknologi Informasi dan Alat Pembelajaran*, 87(1), 139-150. DOI: 10.33407/itlt.v87i1.4703.
- Syahidi, K., Hizbi, T., Hidayanti, A., Ditinjau, B., Kemampuan, D., & Kritis, B. (2020). The Effect of PBL Model Based Local Wisdom Towards Student ' s Learning Achievements on Critical Thinking Skills Pengaruh Model PBL Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Prestasi. *Kasuari : Physics Education Journal (KPEJ) Universitas Papua*, 3(1), 61-68.