

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* Pada Materi Balok dan Kubus Kelas IV Sekolah Dasar

Muhammad Jamalullail RS¹, Yuyun Elizabeth Patras², Fitri Anjaswuri³

Universitas Pakuan^{1 2 3}

Corresponding Author: muhammadjamalullailrs@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya unsur permainan dalam pembelajaran, dan karakter peserta didik yang terbiasa dengan melakukan kecurangan ketiga mengerjakan soal. Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu: (1) mengembangkan evaluasi pembelajaran berbantuan *Wordwall*, (2) mengetahui kepraktisan dan kelayakan evaluasi pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada materi balok dan kubus kelas IV SD, (3) mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 4 SD Negeri Roda Bogor dengan jumlah 27 orang, sedangkan objeknya adalah evaluasi pembelajaran *Wordwall* yang dikembangkan. Hasil dari validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi mendapatkan interpretasi yang cukup tinggi, (validasi ahli media 90%), (validasi ahli bahasa 100%), dan (validasi ahli materi 98%). Secara keseluruhan hasil validasi ahli masuk ke dalam kategori "sangat layak". Sedangkan uji coba instrumen mendapatkan hasil respon peserta didik dengan rata-rata persentase 97%. Evaluasi pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Evaluasi Pembelajaran, *Wordwall*

Abstract

The problems underlying this research are the use of learning media that is still conventional, the lack of game elements in learning, and the character of students who are accustomed to cheating by doing the third question. This research has several objectives, namely: (1) to develop Wordwall-assisted learning evaluation, (2) to know the practicality and feasibility of Wordwall-assisted learning evaluation on the material of blocks and cubes of grade IV SD, (3) to know the students' response to the developed media. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The research subjects were 4th grade students of SD Negeri Roda Bogor with a total of 27 people, while the object was the Wordwall learning evaluation developed. The results of the validation of media experts, linguists, and material experts received a fairly high interpretation, (validation of media experts 90%), (validation of language experts 100%), and (validation of material experts 98%). Overall, the results of expert validation fall into the "very feasible" category. While the instrument trial obtained the results of students' responses with an average percentage of 97%. The Wordwall-assisted learning evaluation developed has met the aspects of validity, practicality, and feasibility for use in learning.

Keywords: Development, Learning Evaluation, *Wordwall*

1. Pendahuluan

Kemajuan suatu negara dapat diukur dari kualitas sumber daya manusianya. Maka dari itu, proses pembelajaran harus difasilitasi dengan sarana yang mendukung dan media yang beragam. Selain itu, seorang guru harus mengembangkan karakter jujur dan percaya diri dari peserta didik. Tanpa adanya akhlak, maka seseorang itu tidak dapat dikatakan sebagai sumber daya manusia yang berkualitas.

Evaluasi pembelajaran adalah kegiatan pengembangan karakter kejujuran dan percaya diri pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Asrul dkk., 2022) bahwa evaluasi pembelajaran pada hakikatnya menilai tidak hanya hasil pembelajaran saja, namun juga proses yang dilalui guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut (Jaya dkk., 2022) evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkesinambungan dan menyeluruh yang berkaitan dengan mengarahkan, menjamin dan menentukan kualitas (nilai dan makna) pembelajaran, berdasarkan aspek dan kriteria tertentu sebagai bentuk tanggung jawab guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan Guba dan Lincoln dalam (Jaya dkk., 2022) mendefinisikan evaluasi sebagai "a process for describing an evaluand and judging its merit and worth". Yaitu proses untuk menggambarkan objek yang dievaluasi kemudian menimbang makna dan nilainya. Kemudian Wina Sanjaya dalam (Suardipa & Primayana, 2020) ternyata evaluasi pembelajaran berkaitan dengan tiga kata kunci yaitu tes, pengukuran dan penilaian. Evaluasi pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dikembangkan untuk mengetahui efektifitas program dan keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Latihan soal atau evaluasi yang biasa dilakukan guru dengan menggunakan media konvensional, seringkali membuat peserta didik merasa bosan, bahkan mencontek menjadi hal yang biasa dilakukan, apalagi pada mata pelajaran matematika. Penggunaan media berbasis digital pada sekolah dasar masih jarang, karena keterbatasan alat dan waktu, kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran digital. Dalam situasi seperti ini, tentunya mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang kondusif dan pengembangan karakter menjadi terhambat. Perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu upayanya adalah dengan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang efektif, menarik, mudah dibuat, mudah digunakan, ada unsur teknologinya dan ada unsur permainannya. Tentunya dalam hal ini yang diperlukan adalah gadget dan akses internet.

Wordwall menjadi alat alternatif bagi guru untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran yang menarik. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dengan Wordwall ini membuat konsep bermain sambil belajar akan terpenuhi. Selain itu, salah satu fitur yang mengacu pada pengembangan karakter adalah fitur acak soal. Hal ini dapat meminimalisir kecurangan yang terjadi pada peserta didik. Menurut (Khoriyah & Muhid, 2022) Wordwall merupakan permainan edukatif yang sangat cocok untuk menciptakan pembelajaran yang menarik karena fitur-fiturnya mencakup berbagai permainan yang memudahkan peserta didik memahami berbagai hal melalui permainan. Wordwall memiliki kelebihan yang menguntungkan bagi para pendidik, antara lain mudah dipahami, desainnya sederhana, dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam pembuatannya. Sejalan dengan pendapat (Jauhar dkk., 2022) selain penggunaannya yang mudah dan menyenangkan, Wordwall ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu bentuk permainannya yang bervariasi, bisa digunakan untuk belajar, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas.

Adapun kekurangan pada Wordwall ini hanya format hurufnya saja yang tidak dapat diedit dan penggunaannya memerlukan akses internet. Seperti pada penelitian ini, peneliti menyediakan tethering untuk memfasilitasi peserta didik. Menurut Fadilah dalam (Ma'rifah & Mawardi, 2022) yang menjadi kekurangan dari penggunaan Wordwall yaitu keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran bergantung pada motivasi belajarnya. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mewujudkan konsep bermain sambil belajar, penggunaan Wordwall harus dioptimalkan dalam pembelajaran.

Penelitian yang membahas tentang pemanfaatan Wordwall sudah dilakukan oleh banyak peneliti. Salah satunya adalah (Sulistyorini, Y dkk., 2023) tentang pemanfaatan platform Wordwall pada mata pelajaran matematika dengan metode penelitian R&D. Hasil dari

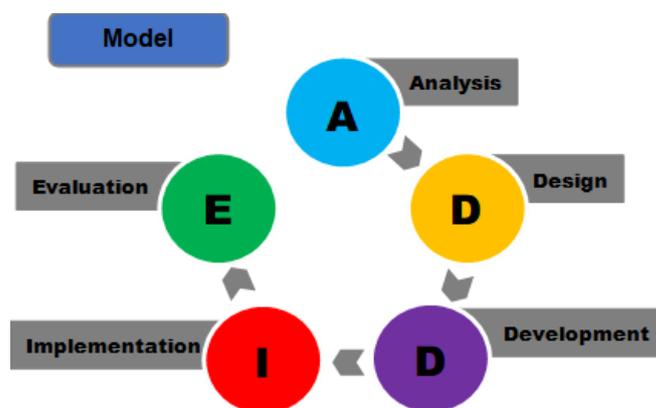
penelitiannya menunjukkan bahwa media permainan Wordwall ini sangat baik untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Dikatakan demikian karena telah mendapatkan validasi dari ahli materi sebesar 86,6% dan ahli media sebesar 90%. Penelitian tentang Wordwall juga pernah dilakukan oleh (Latifah, U., & Damayanti, M. I. 2022) tentang pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform wordwall.net untuk siswa kelas 2 SD, dengan metode penelitian R&D. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa bahwa alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net untuk kelas 2 SD dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengembangan evaluasi pembelajaran berbantuan Wordwall pada materi balok dan kubus kelas IV Sekolah Dasar. Dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan evaluasi pembelajaran berbantuan Wordwall dan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

2. Metode

Pengembangan evaluasi pembelajaran berbantuan Wordwall termasuk dalam penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai Research and Development (R&D). Menurut (Mahfud & Fahrizqi, 2020) penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang mengarahkan pada pembuatan sebuah produk yang efektif, dimulai dari analisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk. Dijelaskan kembali oleh (Oktaviani & Ayu, 2021) bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu.

Adapun model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut (Cahyadi, 2019) tahapan pengembangan model ADDIE adalah Analysis, Tahap analisis bertujuan untuk menemukan data perlu atau tidaknya suatu pengembangan terhadap masalah yang terjadi; Design, perancangan suatu produk pada tahap ini masih bersifat konseptual untuk dijadikan sebagai dasar dari proses pengembangan langkah berikutnya; Development, tahap ini meliputi pembuatan dan modifikasi produk yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya; Implementation, merupakan tahap dimana produk yang telah dikembangkan diuji coba pada kondisi yang sebenarnya; Evaluation, merupakan suatu proses yang bertujuan untuk memberi nilai terhadap produk yang dikembangkan.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Teknik analisis data digunakan untuk menyimpulkan data yang sudah dikumpulkan peneliti. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari semua komentar dan saran dari dosen pembimbing, para expert (ahli media, ahli bahasa dan ahli materi), dan respon peserta didik. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil instrumen angket validasi ahli dan instrumen angket respon peserta didik. Teknik untuk mengukur kelayakan dan kevalidan baik dari segi media, bahasa, maupun materi menggunakan skala Likert. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai (SS)	5
Sesuai (S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Sesuai (TS)	2
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1

Hasil skor validasi ahli dan hasil skor respon peserta didik dianalisis dan dimasukkan ke dalam kriteria kelayakan dengan menggunakan rumus dan kriteria interpretasi kelayakan dari Riduwan yang dikutip dalam (Rockyane, 2018) sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

3. Hasil dan Pembahasan

Proses penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang mempunyai lima tahapan yaitu; analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pertama pada tahap analisis, Peneliti melakukan prapenelitian yaitu observasi dan wawancara terhadap peserta didik dan guru kelas IV SD Negeri Roda Bogor, untuk memperoleh informasi tentang kondisi kelas, proses pembelajaran, lingkungan pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan persepsi peserta didik terhadap materi pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Kedua adalah tahap desain, hasil analisis pertama ditindaklanjuti dengan perancangan desain evaluasi pembelajaran berbantuan *Wordwall*. Desain ini telah disusun secara sistematis dan semenarik mungkin untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi peserta didik. Pada tahap ketiga, peneliti mengembangkan evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik lagi, yang didasari oleh komentar dan saran para *expert*. Kemudian para *expert* yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah hasil validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi:

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Wordwall Pada Materi Balok dan Kubus
Kelas IV Sekolah Dasar

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Nilai
Keterbacaan teks	5
Desain yang disajikan menarik	5
Gambar yang disajikan beragam	4
Gambar yang disajikan tidak mengganggu unsur yang lain	4
Penyesuaian warna tema dengan karakteristik peserta didik	5
Kreatif dan dinamis	4
Backsound terdengar jelas	5
Kesesuaian backsound dengan konsep evaluasi	4
Kesesuaian gambar dengan konsep evaluasi	4
Kesesuaian evaluasi dengan materi pembelajaran	5
Jumlah skor yang diperoleh (<i>F</i>)	45
Jumlah skor maksimum (<i>N</i>)	50
Persentase data angket (<i>P</i>)	90%

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Nilai
Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik	5
Kejelasan informasi yang diberikan	5
Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
Kalimat tidak berbelit-belit	5
Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	5
Penggunaan bahasa yang baik dan benar	5
Bahasa yang digunakan sesuai EYD	5
Menggunakan Bahasa yang sederhana	5
Ketepatan penggunaan kosakata	5
Kejelasan teks pada media	5
Jumlah skor yang diperoleh (<i>F</i>)	50
Jumlah skor maksimum (<i>N</i>)	50
Persentase data angket (<i>P</i>)	100%

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Nilai
Materi pembelajaran disajikan secara berurutan	5
Materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik	4
Materi pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	5
Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
Media evaluasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
Konsep evaluasi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
Kejelasan petunjuk belajar	5
Ketepatan penggunaan kosakata	5
Penumbuhan motivasi belajar	5
Jumlah skor yang diperoleh (<i>F</i>)	49
Jumlah skor maksimum (<i>N</i>)	50
Persentase data angket (<i>P</i>)	98%

Berikut ini adalah produk yang sudah diperbaiki setelah direvisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli.



Gambar 1 Desain Penginputan Nama



Gambar 2 Desain Evaluasi dimulai



Gambar 3 Desain Halaman Soal



Gambar 4 Desain Evaluasi Berakhir

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Wordwall Pada Materi Balok dan Kubus
Kelas IV Sekolah Dasar

Tahap keempat adalah implementasi, pada tahap implementasi, dilakukan eksperimen terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri Roda Bogor untuk mendapatkan data respon terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Produk yang dikembangkan akan diuji secara terbatas dengan bantuan angket respon peserta didik. Untuk mengetahui data sebelum dan sesudah penggunaan produk, maka dilakukan *pretest – post test*.

Tabel 5 Hasil Pretest

Nama Lengkap	Nilai
Ahmad Habibi Al Khairy	40
Aprizal	40
Aqilla Zahra Tunnisa	50
Aufar	40
Fadhlan Ramdhan Asmawy	40
Gibran Maulana Ramadan	40
Ikhsan Al Fatih	40
Junior	40
M Noor Baidillah	30
Marcia Aulia Komara	30
Muhammad Dzikri Maullana	50
Muhammad Iqbal Imanuddin	40
Muhammad Rafi Al Faras	60
Muhammad Rizki	60
Raisya Al Zahra	50
Rasyid Abidin Elfandra	60
Saafia Ayu Hanifa	50
Samir	40
Siti Asiah	50
Siti Badriah	50
Valliant Caroloise	50
Nilai Rata-rata	42,5

Table 7 Hasil Post test

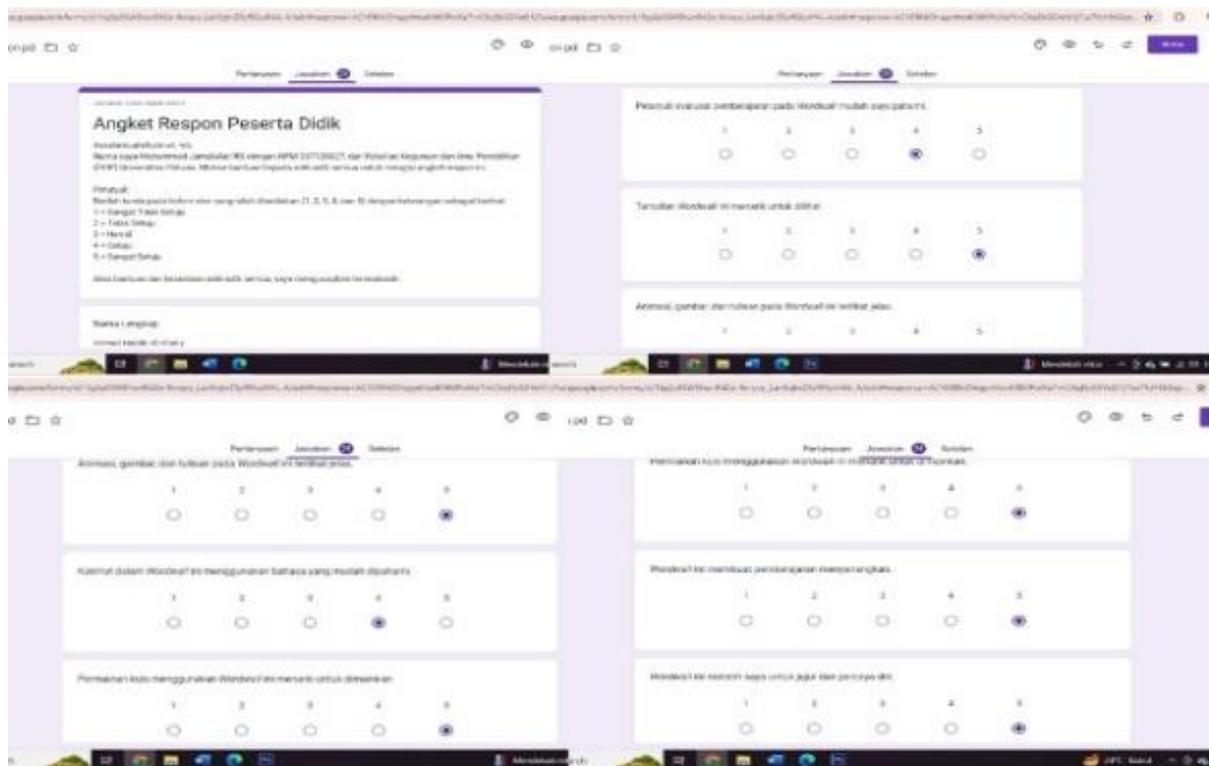
Nama Lengkap	Nilai
Ahmad Habibi Al Khairy	40
Anisa Putri Jefni	50
Aprizal	100
Aqilla Zahra Tunnisa	30
Aufar	60
Fadhlan Ramdhan Asmawy	10
Gibran Maulana Ramadan	50
Hali	30
Ikhsan Al Fatih	80
Junior	60
Latifah	20
M Noor Baidillah	0
Marcia Aulia Komara	50
Muhammad Dzikri Maullana	40
Muhammad Iqbal Imanuddin	30
Muhammad Rafi Al Faras	20
Muhammad Reivansyah	10
Muhammad Rizki	60
Raisya Al Zahra	30

Nama Lengkap	Nilai
Rasyid Abidin Elfandra	80
Saafia Ayu Hanifa	70
Samir	50
Siti Asiah	60
Siti Badriah	20
Valliant Caroloise	30
Nilai Rata-rata	43,2

Berdasarkan hasil *pretest* terdapat kurangnya keberagaman nilai yang didapatkan peserta didik. Berbeda dengan hasil *post tes* yang ternyata menunjukkan banyaknya keberagaman nilai. Hal ini berarti peserta didik mengerjakan soal secara jujur dan mandiri. Melalui *Wordwall* dengan adanya fitur acak soal dan pengaturan waktu, setiap peserta didik tidak dapat mencontek jawaban kepada temannya.

Tahap terakhir yaitu evaluasi, dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan mereka terhadap penggunaan produk. Angket yang diisi peserta didik digunakan sebagai penilaian untuk melengkapi data sehingga dapat menjawab rumusan masalah.

Berikut ini adalah rekapan hasil angket respon peserta didik.



Gambar 2 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Tabel 8 Hasil Respon Peserta Didik

Nama	F	N	P
Ahmad Habibi Al Khairy	47	50	94%
Anisa Putri Jefni	49	50	98%
Aprizal	50	50	100%
Aqilla Zahra Tunnisa	45	50	90%
Aufar	48	50	96%
Fadhlan Ramdhan Asmawy	47	50	94%

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Wordwall Pada Materi Balok dan Kubus Kelas IV Sekolah Dasar

Nama	F	N	P
Gibran Maulana Ramadan	49	50	98%
Hali	49	50	98%
Ikhsan Al Fatih	49	50	98%
Junior	50	50	100%
Latifah	43	50	86%
M Noor Baidillah	50	50	100%
Marcia Aulia Komara	50	50	100%
Muhammad Dzikri Maullana	50	50	100%
Muhammad Iqbal Imanuddin	49	50	98%
Muhammad Rafi Al Faras	49	50	98%
Muhammad Reivansyah	48	50	96%
Muhammad Rizki	47	50	94%
Raisya Al Zahra	49	50	98%
Rasyid Abidin Elfandra	48	50	96%
Saafia Ayu Hanifa	48	50	96%
Samir	50	50	100%
Siti Asiah	49	50	98%
Siti Badriah	50	50	100%
Valliant Caroloise	47	50	94%
Rata-rata persentase			97%

4. Kesimpulan

Evaluasi pembelajaran menggunakan Wordwall yang dikembangkan merupakan media atau alat aplikasi penilaian proses pembelajaran khususnya pada kelas IV SD materi balok dan kubus. Ukuran kelayakan produk diperoleh dari hasil validasi. Hasil validasi produk dari ahli media mencapai 90% untuk interpretasi “Sangat Layak”, persentase ini tidak dapat lebih dari 90 karena aspek kesesuaian background dan gambar terhadap konsep evaluasi tidak dapat diedit oleh kreator, melainkan sudah disediakan langsung berupa templet. Skor validitas yang diberikan oleh ahli bahasa adalah 100% untuk interpretasi “Sangat Layak”. Kemudian hasil validasi ahli materi ditafsirkan “Sangat Layak” pada 98%.

Melalui evaluasi pembelajaran berbantuan Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Mereka senang mengikuti kegiatan evaluasi yang ada unsur teknologi dan permainannya. Hal ini dibuktikan dengan angket respon bahwa produk yang dikembangkan peneliti sangat menarik dan menyenangkan untuk dimainkan, hasil angket respon siswa diartikan “Sangat Layak” dengan skor kelayakan sebesar 97%.

Adapun saran untuk peneliti yang lain adalah diharapkan dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran yang lebih menarik lagi. Perhatikan elemen audio dan visual. Yang paling utama adalah harus memastikan sarana dan prasarana pendukung seperti proyektor dan akses internet harus tersedia selama implementasi.

5. Daftar Pustaka

- Asrul, A. H. Saragih, dan Mukhtar, Evaluasi Pembelajaran. Medan: Perdana Publishing, 2022.
- Cahyadi, R. A. H. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” Halaqa: Islamic Education Journal, vol. 3, no. 1, hlm. 35–42, Jun 2019.
- Jauhar, S., N. Nur, dan Sudirman, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone,” Global Journal Teaching Professional, vol. 1, no. 3, hlm. 371–378, 2022.
- Jaya, I., R. Ananda, dan C. Wijaya, Evaluasi Pembelajaran (Perspektif Transdisipliner). Medan: Pusdikra Mitra Jaya, 2022.
- Khoriyah, R. dan A. Muhiid, “Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh:

- Tinjauan Pustaka," *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, hlm. 192–205, Okt 2022.
- Latifah, U. dan M. I. Damayanti, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *JPGSD*, vol. 10, no. 6, hlm. 1415–1424, 2022.
- Mahfud, I. dan E. B. Fahrizqi, "Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Sport Science And Education Journal*, vol. 1, no. 1, hlm. 31–37, 2020.
- Ma'rifah, M. Z. dan Mawardi, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 12, no. 3, hlm. 225–235, 2022.
- Oktaviani, L. dan M. Ayu, "Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, vol. 6, no. 2, hlm. 437–444, 2021.
- Rockyane, I. S. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 6, no. 5, hlm. 767–776, 2018.
- Suardipa, I. P. dan K. H. Primayana, "Peran Desain Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, vol. 4, no. 2, hlm. 88–100, 2020.
- Sulistiyorini, Y., S. Napfiah, dan K. Mufidah, "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Game Menggunakan Platform Wordwall," *Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, vol. 5, no. 2, hlm. 2656–4181, 2023.