

Pengembangan Asesmen Formatif Berbasis *Wayground* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar

Rima Dwi Septiani¹, Nana Sutarna²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Fakultas Pendidikan Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan

Surel: rimadwis120903@gmail.com¹, nana@upmk.ac.id²

Abstract

This research aimed to develop a Wayground-based formative assessment to improve the creative thinking skills of fourth-grade students in IPAS learning. The study was motivated by students' low creative thinking abilities, reflected in their limited ability to generate diverse responses and textbook dependence. The research employed the Research and Development (R&D) method based on the modified Borg & Gall model consisting of three stages: preliminary study, product development, and product testing. The research subjects included 78 students from classes IV A, IV C, and IV D of SDN 17 Kuningan, with class IV C (16 students) for effectiveness testing. The research was conducted in the even semester of 2025/2026. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, tests (pretest-posttest), and documentation. Data analysis employed qualitative techniques for validation, normality testing, Wilcoxon hypothesis testing, and N-Gain calculation for effectiveness. Results showed expert content validation of 93% and media validation of 87% (highly feasible). The average pretest score of 90.8 increased to 97.4 on posttest with significance of 0.006 and N-Gain of 56.61% (moderately effective). In conclusion, the Wayground-based formative assessment is feasible and capable of improving students' creative thinking abilities.

Keyword: Creative Thinking, Formative Assessment, Wayground

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan asesmen formatif berbasis *Wayground* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS. Latar belakang penelitian adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa yang tercermin dari keterbatasan menghasilkan respons beragam dan ketergantungan pada buku teks. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg & Gall* yang dimodifikasi menjadi tiga tahap: studi pendahuluan, pengembangan produk, dan pengujian produk. Subjek penelitian meliputi 78 siswa kelas IV A, IV C, dan IV D SDN 17 Kuningan, dengan kelas IV C (16 siswa) untuk uji efektivitas. Penelitian dilaksanakan pada semester genap 2025/2026. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes (*pretest-posttest*), dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik kualitatif untuk validasi dan uji normalitas, uji hipotesis *Wilcoxon*, serta perhitungan *N-Gain* untuk keefektifan. Hasil menunjukkan validasi ahli materi 93% dan ahli media 87% (sangat layak). Rata-rata nilai *pretest* 90,8 meningkat menjadi 97,4 pada *posttest* dengan signifikansi 0,006 dan *N-Gain* 56,61% (cukup efektif). Kesimpulannya, asesmen formatif berbasis *Wayground* layak digunakan dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci: Asesmen Formatif, Berpikir Kreatif, *Wayground*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik sebagai bekal menghadapi perkembangan zaman. Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar adalah kemampuan berpikir kreatif. Di era abad ke-21, kemampuan untuk berpikir secara kreatif menjadi salah satu kompetensi yang sangat diperlukan. Melalui kemampuan ini, peserta didik dapat mengembangkan ide-ide baru, berpikir secara fleksibel, serta menemukan berbagai alternatif solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Kemampuan berpikir kreatif juga mendukung peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu mengolah dan mengembangkan pengetahuan yang diperoleh menjadi gagasan yang bermakna. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kreatif perlu menjadi perhatian dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Erisa et al., 2021) bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang nampak. Hal tersebut terlihat ketika pembelajaran berlangsung siswa masih berpatokan pada buku dalam menyampaikan pendapat atau gagasan.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan karena kemampuan tersebut berperan dalam membantu peserta didik menghadapi berbagai tantangan pembelajaran maupun permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian (Alfarisa et al., 2025) bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih berada pada kategori

yang relatif rendah. Oleh karena itu, diperlukan instrumen penilaian yang tepat dan efektif untuk mengidentifikasi serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara optimal. Peserta didik yang memiliki daya pikir yang kreatif cenderung lebih mudah mengemukakan pendapat, mengembangkan ide yang beragam, serta menemukan solusi yang inovatif terhadap suatu masalah. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi gagasan dan mengemukakan pemikirannya secara bebas. Menurut (Sukaesih & Supriatna, 2025) kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk mendapatkan berbagai ide atau gagasan yang baru dan orisinal sehingga memperoleh beberapa jawaban untuk mencari solusi dalam memecahkan masalah dan tidak hanya berfokus pada satu jawaban yang benar.

Kemampuan berpikir kreatif tidak hanya berhubungan dengan kemampuan menghasilkan ide baru, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang. Melalui kemampuan ini, peserta didik dapat mengembangkan cara berpikir yang lebih fleksibel, terbuka terhadap berbagai kemungkinan jawaban, serta mampu menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan situasi yang dihadapi. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif perlu dilatih sejak dini agar peserta didik memiliki kesiapan dalam menghadapi tantangan pembelajaran maupun kehidupan di masa depan. Menurut (Utami et al., 2020) Kemampuan menghasilkan ide-ide kreatif dalam berpikir perlu dimiliki oleh

siswa agar mereka mampu menemukan solusi yang tepat dan kreatif terhadap permasalahan dalam soal yang dihadapi. Kemampuan berpikir kreatif juga menjadi salah satu tujuan pendidikan nasional sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menggarisbawahi pentingnya pengembangan peserta didik agar menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan karena peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mampu menghubungkan pengetahuan dengan permasalahan nyata di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif. Namun, pada praktiknya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih cenderung berorientasi pada hafalan dan penyampaian materi secara satu arah sehingga belum memberikan kesempatan yang memadai bagi peserta didik dalam mengembangkan ide serta kreativitasnya.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN 17 Kuningan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV masih tergolong rendah. Dari 26 peserta didik yang diamati, hanya 23% peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan ide dan penjelasan yang bervariasi, sedangkan 35% peserta didik masih bergantung pada buku dalam menjawab pertanyaan, dan 42% lainnya belum mampu memberikan jawaban yang tepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan

dalam mengembangkan gagasan secara mandiri. Salah satu faktor yang menyebabkan kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran dan asesmen yang masih bersifat konvensional sehingga kurang mampu menarik minat belajar serta memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Asesmen formatif merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang memiliki peran utama untuk mengamati perkembangan belajar peserta didik serta memberikan umpan balik secara berkesinambungan. Pelaksanaan asesmen formatif yang efektif dapat membantu guru mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik sekaligus mendorong peran aktif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Seiring perkembangan teknologi digital, asesmen formatif dapat dikembangkan melalui berbagai *platform* pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Menurut (Hamid & Wangge, 2021) perkembangan Internet of Things dan media sosial telah menyediakan pendidikan berbasis bukti yang dinilai lebih efektif daripada pendidikan yang mengandalkan bahasa lokal dan media cetak.

Salah satu *platform* yang dapat dimanfaatkan adalah *Wayground*, yang sebelumnya dikenal sebagai Quizizz. *Wayground* merupakan *platform* pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur untuk penyampaian materi, evaluasi pembelajaran, serta pemberian umpan balik secara langsung. Menurut (Pradani, 2026) *Wayground* merupakan *platform* pembelajaran digital berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk merancang dan menyajikan kuis interaktif secara daring. Penggunaan *Wayground* memungkinkan guru

menyajikan asesmen dalam bentuk yang lebih interaktif, menarik, dan menantang sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Platform digital kini semakin sering dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dinilai mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur interaktif yang tersedia pada *platform* pembelajaran digital berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi peserta didik, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut (Børte et al., 2023) asesmen formatif digital berfungsi sebagai sarana untuk mengumpulkan dan menganalisis data pembelajaran siswa, memberikan umpan balik yang cepat dan adaptif, serta mendukung keterlibatan dan regulasi diri siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Atas dasar tersebut, berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengkaji efektivitas penggunaan *platform* digital sebagai media maupun sarana evaluasi pembelajaran. Penelitian (Rodli & Umayana, 2024) menemukan bahwa penggunaan *Wayground* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dan hasil belajar dibandingkan media konvensional.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran semakin berkembang dan menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Berbagai platform pembelajaran interaktif mulai digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik. Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran

adalah *Wayground* karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung interaksi pendidik dengan peserta didik. Penelitian (Adikasari, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan sarana pembelajaran berbasis *Wayground* mampu menumbuhkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Selain dapat meningkatkan semangat serta partisipasi aktif dalam pembelajaran, pemanfaatan *platform* digital juga berpotensi mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Penyajian materi yang dipadukan dengan unsur visual dan interaktif dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep pembelajaran yang bersifat abstrak maupun kontekstual. Penelitian (Ramadamayanti et al., 2026) membuktikan bahwa penggunaan video berbasis *Wayground* mampu meningkatkan pemahaman konsep serta capaian pembelajaran peserta didik.

Efektivitas penggunaan *Wayground* tidak hanya terlihat dari aspek motivasi dan pemahaman konsep, tetapi juga tercermin pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian (Rizqiyanti et al., 2026) menunjukkan nilai rata-rata siswa yang awalnya sebesar 49,57 kemudian meningkat menjadi 67,57 pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 80,14 pada siklus II.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran mampu meningkatkan

hasil belajar siswa. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih menitikberatkan penggunaan *Wayground* sebagai *platform* pendukung pembelajaran atau evaluasi hasil belajar, sedangkan pengembangan asesmen formatif berbasis *Wayground* yang secara khusus dirancang sebagai upaya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif pada mata pelajaran IPAS masih terbatas. Berdasarkan hasil penelitian (Wahyudi et al., 2026) Media digital *Wayground* terbukti dapat meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan motivasi belajar peserta didik, sekaligus mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik

Keunikan penelitian ini terletak pada pengembangan produk asesmen formatif berbasis *Wayground* yang tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui penyusunan soal, bentuk umpan balik, serta aktivitas asesmen yang mendorong peserta didik menghasilkan berbagai ide dan solusi. Selain itu, penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar yang memiliki karakteristik pembelajaran kontekstual dan relevan dengan pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

Merujuk pada uraian tersebut, permasalahan yang diangkat pada penelitian ini meliputi: (1) bagaimana proses pengembangan asesmen formatif berbasis *Wayground* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS; (2) bagaimana tingkat kelayakan asesmen formatif berbasis *Wayground* yang dikembangkan; dan (3) bagaimana

efektivitas asesmen formatif berbasis *Wayground* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan asesmen formatif berbasis *Wayground*, mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan, serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif inovasi asesmen digital yang mendukung pembelajaran IPAS sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

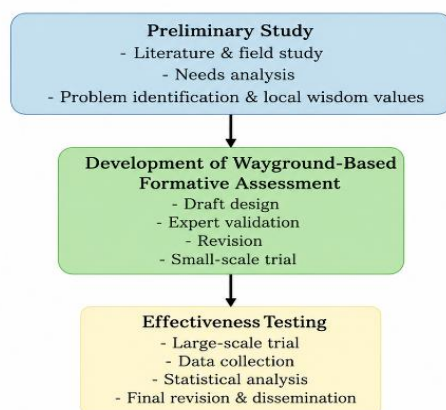
METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian, diperlukan suatu pendekatan yang sistematis agar proses pengumpulan, pengolahan, dan analisis data dapat dilakukan secara terarah. Pemilihan metode penelitian yang tepat akan membantu peneliti memperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat.

Menurut (Sugiyono, 2013) metode penelitian dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan secara ilmiah yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang relevan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dan hasilnya memiliki manfaat yang jelas. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang kemudian diadaptasi menjadi tiga tahap, berupa studi pendahuluan,

pengembangan produk, dan uji keefektifan. Adapun menurut (Sugiyono, 2013) *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian untuk menghasilkan menguji efektivitas suatu produk. Sebelum peneliti menemukan tahap R&D yang disederhanakan, peneliti menemukan tahap R&D menurut (Sugiyono, 2013) yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, ujicoba pemakaian, revisi produk, ujicoba produk, revisi desain, revisi produk, dan produk masal.

Penelitian dilaksanakan di SDN 17 Kuningan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Produk yang dikembangkan berupa asesmen formatif berbasis *Wayground* pada mata pelajaran IPAS materi “Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat”. Sumber data penelitian meliputi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV SDN 17 Kuningan. Populasi penelitian berjumlah 78 siswa yang terdiri atas kelas IV A, IV C, dan IV D. Seluruh populasi dijadikan sampel penelitian, kelas IV C (26 siswa) untuk uji coba terbatas, kelas IV A (25 siswa) dan IV D (27 siswa) untuk uji coba luas, serta kelas IV C (26 siswa) untuk uji keefektifan.



Gambar 1. Prosedur Model R&D Sukmadinata

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan pada tahap studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan produk dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru, dan peserta didik. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan asesmen formatif berbasis *Wayground*. Di samping itu, dokumentasi digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data penelitian yang diperoleh selama kegiatan pengembangan maupun pengujian produk.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari saran dan masukan para validator dianalisis secara deskriptif untuk dijadikan dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui angket dan tes. Analisis kelayakan produk dilakukan dengan menghitung persentase skor yang diperoleh berdasarkan skala Likert dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan. Sementara itu, analisis keefektifan dilakukan melalui uji normalitas, uji hipotesis, dan perhitungan *N-Gain* untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menerapkan asesmen formatif berbasis *Wayground*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa asesmen formatif berbasis

Wayground pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, khususnya pada materi “Peran dan Tugas di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat”. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sukmadinata menjadi tiga tahap, yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, dan pengujian produk.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui studi kepustakaan dan survei lapangan. Hasil studi kepustakaan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan. Menurut (Kurnia et al., 2021) rendahnya kemampuan berpikir kreatif disebabkan oleh proses pembelajaran yang belum memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran divergen melalui pemanfaatan informasi secara luas.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Kehadiran media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Rohayu et al., 2021) rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan media pembelajaran mencapai 68,8%, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran meningkat mencapai 77,9%.” Hal ini

menunjukkan bahwa penggunaan media sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Minimnya penerapan media pembelajaran interaktif berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa, sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka belum berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, penerapan media digital seperti *Wayground* dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta melatih kemampuan berpikir kreatif mereka. Berdasarkan penelitian (Egawati et al., 2026) peserta didik mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi menggunakan bahasa sendiri, kurang memahami informasi yang disajikan dari gambar maupun teks, tidak tepat dalam menarik kesimpulan dari fenomena sederhana, bergantung pada arahan guru dan cenderung pasif dalam pembelajaran karena guru tidak menggunakan media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir mereka. Penggunaan *Wayground* memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri 7 Namang dalam pembelajaran IPAS.

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menjadi pendorong bagi dunia pendidikan untuk menerapkan inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat memenuhi karakteristik dan kebutuhan peserta didik pada era modern. Pemanfaatan media pembelajaran digital berperan sebagai salah satu solusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Media berbasis gamifikasi juga dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah diakses.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Zaidan & Burhanudin, 2026) pada penelitiannya menjelaskan bahwa masih banyak pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa era digital, sehingga perlu media pembelajaran digital. *Wayground* dengan dukungan gamifikasi yang mudah diakses mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah motivasi belajar. Akan tetapi, motivasi belajar siswa cenderung menurun apabila kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan metode yang monoton serta kurang mendorong keterlibatan aktif dari siswa. Dengan demikian, diperlukan media atau *platform* pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Zikas, 2025) ditemukan penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah suasana kelas yang monoton dan evaluasi yang kurang menarik. *Wayground* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa dan evaluasi menjadi interaktif dan menarik.

Hasil survei lapangan di SDN 17 Kuningan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang memerlukan penalaran dan pemecahan masalah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh metode konvensional sehingga siswa cenderung bergantung pada buku teks. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, penggunaan media berbasis teknologi dinilai mampu

meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus mengoptimalkan pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan asesmen formatif berbasis *Wayground* sebagai alternatif evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan berupa asesmen formatif berbasis *Wayground* yang memuat video interaktif dan soal pilihan ganda yang dirancang berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif siswa. Tahapan pengembangan produk mencakup penyusunan materi, pembuatan media pada *platform Wayground*, validasi ahli, revisi produk, uji coba terbatas, serta uji coba luas.

Tabel 1. Kriteria Indeks Validitas Butir Soal

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0.800 – 1.000	Sangat Tinggi
0.600 – 0.799	Tinggi
0.400 – 0.599	Cukup
0.200 – 0.399	Rendah
0.000 – 0.199	Sangat Rendah

Sumber: Akhmadi (2021)

Tabel 2. Kriteria Indeks Reliabilitas Butir Soal

Koefisien Korelasi	Tes Kategori Reliabilitas
$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: Khairunnisa et al. (2023)

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal

Nilai	Interpretasi Indeks Kesukaran
TK = 0,00	Terlalu Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu Mudah

Sumber: Khairunnisa et al. (2023)

Tabel 4. Kriteria Indeks Daya Pembeda Butir Soal

Nilai	Interpretasi Daya Pembeda
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < DP \leq 0,20$	Buruk
$DP \leq 0,00$	Sangat Buruk

Sumber: Khairunnisa et al. (2023)

Asesmen formatif disusun dengan mengacu pada materi IPAS Bab VI Topik A mengenai “Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat”. Produk yang dihasilkan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, komputer, tablet, maupun smartphone, sehingga mendukung kemudahan akses dan penggunaan oleh guru dan peserta didik.

Hasil Validasi Ahli

Sebelum diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran, produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan bahasa serta ahli media. Hasil validasi ahli materi dan bahasa menunjukkan bahwa produk memperoleh skor 112 dari total skor maksimum 120, dengan persentase sebesar 93% yang termasuk kategori “sangat layak”. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, mudah dipahami oleh

peserta didik, dan menggunakan bahasa yang komunikatif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan perolehan skor 74 dari skor maksimum 85, dengan persentase kelayakan mencapai 87% sehingga dikategorikan “sangat layak”. Penilaian tersebut mencakup aspek kualitas visual, kesesuaian media dengan tema pembelajaran, kejelasan penyampaian informasi, aspek teknis, serta daya tarik media.

Tabel 5. Pedoman Skor Penilaian Validator

No.	Kriteria	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang Baik	2
5.	Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Nabila et al. (2021)

Tabel 6. Skala Kelayakan

Skor Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Aprianika et al. (2021)

Tabel 7. Hasil Validasi Produk

Validator	Persentase%	Kategori
Ahli Materi dan Bahasa	93	Sangat Layak
Ahli Media	87	Sangat Layak

Sumber: Olah Data Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, asesmen formatif berbasis *Wayground* dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah direvisi sesuai masukan yang diberikan oleh validator.

Hasil Uji Coba Produk

Setelah melalui tahap validasi, produk selanjutnya di uji coba pada siswa kelas IV SDN 17 Kuningan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap uji coba terbatas dilaksanakan pada kelas IV C dengan melibatkan 21 peserta didik. Berdasarkan hasil angket respon guru, media memperoleh skor persentase sebesar 80% sehingga dikategorikan “layak”. Guru memberikan penilaian bahwa asesmen formatif berbasis *Wayground* mudah digunakan, sesuai dengan capaian pembelajaran, serta dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 8. Kriteria Penilaian Angket Respon Guru dan Siswa

No.	Kriteria	Skor
1.	(SS) Sangat Setuju	5
2.	(S) Setuju	4
3.	(CS) Cukup Setuju	3
4.	(KS) Kurang Setuju	2
5.	(TS) Tidak Setuju	1

Sumber: Zh et al. (2022)

Respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 68,7% dengan kategori layak. Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan *Wayground* karena tampilan yang menarik dan adanya unsur interaktif dalam pengerjaan soal.

Pada uji coba luas dilaksanakan pada kelas IV A dan IV D. Hasil penilaian guru pada kelas IV A memperoleh persentase sebesar 85% dan kelas IV D sebesar 93%, keduanya termasuk kategori “sangat layak”. Adapun respon siswa pada kelas IV A memperoleh persentase sebesar 68%, sedangkan pada kelas IV D sebesar 69,9%, yang keduanya berada pada kategori “layak”.

Pada tahap uji efektivitas, respon guru memperoleh persentase sebesar

81% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan respon siswa memperoleh persentase sebesar 72,4% dengan kategori “layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa asesmen formatif berbasis *Wayground* diterima dengan baik oleh guru maupun siswa.

Hasil Uji Efektivitas

Analisis efektivitas asesmen formatif berbasis *Wayground* dilakukan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest pada 16 siswa kelas IV C. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebesar 90,8 pada indikator kemampuan berpikir kreatif. Setelah diberikan perlakuan menggunakan asesmen formatif berbasis *Wayground*, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 97,4. Pernyataan pada pendahuluan mengenai rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa didasarkan pada hasil observasi prapenelitian, bukan pada hasil *pretest* penelitian. Observasi dilakukan melalui pengamatan proses pembelajaran tanpa menggunakan instrumen tes yang sama dengan penelitian. Pada saat itu guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital, dan kemampuan berpikir kreatif siswa diidentifikasi berdasarkan respon terhadap pertanyaan lisan guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 23% siswa mampu menjawab dengan ide sendiri, sedangkan 35% masih bergantung pada buku dan 42% tidak mampu menjawab. Sementara itu, skor *pretest* merupakan hasil pengukuran pada saat penelitian dilaksanakan dengan instrumen yang berbeda, sehingga menggambarkan kemampuan awal siswa pada konteks penelitian dan tidak dapat dibandingkan secara langsung dengan hasil observasi prapenelitian.

Tabel 9. Hasil Pretest dan Posttest

Tes	Rata-Rata
Pretest	90,8
Posttest	97,4

Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami perkembangan setelah diterapkannya asesmen formatif berbasis *Wayground*. Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat sebelum pengujian hipotesis. Hasil analisis menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi kurang dari 0,05. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,006 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan asesmen formatif berbasis *Wayground* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS. Untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan kemampuan berpikir kreatif, dilakukan

analisis menggunakan uji *N-Gain*. Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 56,61% menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki tingkat efektivitas pada kategori “cukup efektif”.

Tabel 10. Kategori Pembagian *N-Gain Score*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori Keefektifan Produk
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Kumalasari et al. (2023)

Tabel 11. Kategori Tafsiran Keefektifan *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori Keefektifan Produk
> 76	Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

Sumber: Kumalasari et al. (2023)

Tabel 12. Analisis Skor *N-Gain* Siswa

No	Nama	Pretest	Posttest	<i>N-Gain Score</i>	Peningkatan	<i>N-Gain %</i>
1.	F	81	93	0.63	Sedang	63.16
2.	RAH	93	98	0.71	Tinggi	71.43
3.	DP	84	96	0.75	Tinggi	75.00
4.	SPTV	97	100	1.00	Tinggi	100.00
5.	AKZN	97	97	0.00	Rendah	.00
6.	BSV	95	100	1.00	Tinggi	100.00
7.	RNFP	100	100	-	N/A	-
8.	MP	69	97	0.90	Tinggi	90.32
9.	DZ	94	96	0.33	Sedang	33.33
10.	RI	82	96	0.78	Tinggi	77.78
11.	RAB	98	100	1.00	Tinggi	100.00

No	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain Score	Peningkatan	N-Gain %
12.	JOY	96	98	0.50	Sedang	50.00
13.	APR	97	98	0.33	Sedang	33.33
14.	A	82	97	0.83	Tinggi	83.33
15.	B	96	100	1.00	Tinggi	100.00
16.	AR	93	84	-1.29	Rendah	-128.57
Rata-Rata				0,5647		56,61

Sumber: Olah Data Peneliti (2026)

Berdasarkan data pada tabel 4.12, jumlah subjek penelitian sebanyak 16 orang. Namun, terdapat 1 subjek (RNFP) yang tidak memiliki nilai *N-Gain* karena memperoleh nilai *pretest* dan *posttest* yang sama, yaitu 100, sehingga nilai *N-Gain* tidak dapat dihitung. Oleh karena itu, perhitungan rata-rata *N-Gain* dilakukan berdasarkan 15 data subjek yang memiliki nilai *N-Gain*.

Tabel 13. Klasifikasi *N-Gain*

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tinggi	9	56,25
Sedang	4	25,00
Rendah	2	12,50
Tidak dapat dihitung	1	6,25

Sumber: Olah Data Peneliti (2026)

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkannya asesmen formatif berbasis *Wayground*. Rata-rata skor *N-Gain* siswa adalah 0,5647 dan berada pada kategori “sedang”. Sebanyak 9 dari 16 peserta didik (56,25%) memperoleh kategori tinggi, sedangkan 4 peserta didik (25%) berada pada kategori sedang. Selain itu, 2 peserta didik (12,5%) termasuk dalam kategori rendah, dan 1 peserta didik (6,25%) tidak dapat dihitung. Secara keseluruhan, rata-rata skor *N-Gain* yang diperoleh adalah sebesar 56,61% dan termasuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Meskipun rata-rata *N-Gain*

masih berada pada kategori cukup efektif, hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa asesmen formatif berbasis *Wayground* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pembahasan

Pengembangan Asesmen Formatif Berbasis *Wayground* dalam Pembelajaran IPAS

Pengembangan asesmen formatif berbasis *Wayground* dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran serta proses evaluasi. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang membutuhkan penalaran dan pengembangan ide. Selain itu, proses evaluasi yang diterapkan guru masih bersifat konvensional sehingga belum optimal mendorong partisipasi aktif peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan inovasi dalam pelaksanaan asesmen, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Asesmen formatif yang dikembangkan melalui platform *Wayground* dirancang dengan memanfaatkan berbagai fitur interaktif

seperti video pembelajaran, soal berbasis konteks, dan umpan balik langsung. Penggunaan fitur-fitur tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan evaluasi konvensional berbasis kertas. Melalui penyajian soal yang bervariasi dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, siswa didorong untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban dan mengembangkan gagasan secara lebih luas.

Proses pengembangan produk mengikuti tahapan model Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sukmadinata, yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, dan pengujian produk. Model ini dipilih karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan revisi secara berkelanjutan berdasarkan masukan dari validator maupun pengguna produk. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya sesuai secara teoritis, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan.

Pengembangan asesmen formatif berbasis *Wayground* juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam asesmen yang dikembangkan, siswa tidak hanya diminta mengingat informasi, tetapi juga dituntut untuk memahami, menghubungkan, dan menerapkan konsep dalam situasi yang relevan dengan kehidupan mereka. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui proses eksplorasi dan pemecahan masalah.

Kelayakan Asesmen Formatif Berbasis *Wayground*

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa asesmen formatif berbasis *Wayground* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Persentase validasi ahli materi dan bahasa sebesar 93% menunjukkan bahwa isi materi yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kompetensi yang harus dicapai siswa, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Validasi ahli media memperoleh skor sebesar 87% dan termasuk kategori “sangat layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, tata letak, pemilihan warna, navigasi, dan aspek teknis pada media telah memenuhi kriteria kelayakan yang baik.

Temuan ini didukung oleh teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, yang menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi dapat membantu peserta didik memahami informasi secara lebih efektif. Dengan adanya integrasi berbagai unsur multimedia dalam *Wayground*, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya sehingga proses evaluasi tidak lagi dianggap sebagai kegiatan yang membosankan. Terdapat fitur video membantu memahami fenomena IPAS, feedback langsung membantu guru mengetahui miskonsepsi serta soal interaktif membuat asesmen lebih autentik.

Kelayakan produk juga diperkuat oleh hasil respon guru dan siswa pada tahap uji coba. Guru memberikan penilaian yang sangat positif karena asesmen formatif berbasis *Wayground* dinilai mempermudah proses evaluasi dan membantu guru memperoleh informasi mengenai pemahaman siswa secara cepat. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki nilai praktis dan dapat

digunakan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Sementara itu, respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* mampu meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam kegiatan evaluasi. Siswa terlihat lebih antusias ketika mengerjakan soal karena media yang digunakan memiliki tampilan yang menarik dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya. Tingginya keterlibatan siswa menjadi indikator bahwa asesmen yang dikembangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Efektivitas Asesmen Formatif Berbasis *Wayground* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan asesmen formatif berbasis *Wayground* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 90,8 pada saat *pretest* menjadi 97,4 pada saat *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan asesmen formatif berbasis *Wayground*, siswa memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran serta mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,006 yang kurang dari 0,05. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan asesmen formatif berbasis *Wayground*. Dengan demikian, penggunaan media tersebut terbukti memberikan pengaruh positif terhadap

kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh karakteristik soal pada *Wayground* yang dirancang dalam bentuk pilihan ganda dengan empat opsi jawaban yang disusun secara bertingkat. Setiap pilihan memiliki tingkat ketepatan yang berbeda, sehingga siswa tidak hanya memilih jawaban yang benar, tetapi juga menganalisis, membandingkan, dan mempertimbangkan alasan mengapa suatu jawaban lebih tepat daripada pilihan lainnya. Adanya opsi pengecoh yang mendekati jawaban benar mendorong siswa berpikir lebih mendalam dan menggunakan penalaran sebelum menentukan jawaban. Proses tersebut membuat asesmen tidak sekadar mengukur kemampuan mengingat informasi, tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir kreatif melalui kegiatan menganalisis, mempertimbangkan alternatif, dan memilih solusi yang paling tepat berdasarkan pemahaman yang dimiliki.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk ikut serta secara aktif dalam proses pembelajaran. Ketika motivasi dan keterlibatan siswa meningkat, kemampuan berpikir kreatif juga berpeluang berkembang dengan lebih baik.

Meskipun demikian, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan rata-rata sebesar 56,61% yang berada pada kategori “cukup efektif”. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa meskipun kemampuan berpikir kreatif mengalami peningkatan yang signifikan, efektivitas peningkatannya tersebut masih belum optimal. Meskipun sebagian besar siswa (56,25%) memperoleh kategori *N-Gain* tinggi, keberadaan beberapa siswa dengan peningkatan rendah, nilai tetap, dan nilai *N-Gain* negatif menyebabkan rata-rata kelas menurun sehingga efektivitas produk secara keseluruhan berada pada kategori cukup efektif. Beberapa faktor diduga memengaruhi hasil tersebut. Pertama, kemampuan awal siswa sudah tergolong tinggi sehingga ruang peningkatan yang dapat dicapai menjadi lebih kecil. Kedua, jumlah sampel penelitian relatif terbatas sehingga variasi data yang diperoleh belum sepenuhnya menggambarkan kondisi populasi yang lebih luas. Ketiga, keterbatasan jaringan menyebabkan beberapa siswa mengalami keterlambatan membuka soal sehingga perhatian mereka terpecah antara menyelesaikan tugas dan menunggu koneksi internet. Kondisi tersebut berpotensi meningkatkan beban kognitif serta menurunkan konsentrasi ketika mengembangkan ide kreatif. Untuk meminimalkan dampaknya, peneliti memberikan tambahan waktu kepada siswa yang mengalami kendala teknis dan mengizinkan penggunaan perangkat secara bergantian. Langkah tersebut penting agar asesmen tetap memberikan kesempatan yang setara bagi seluruh siswa.

Selain itu, penggunaan asesmen formatif berbasis *Wayground* hanya dilakukan dalam waktu yang relatif singkat. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya memerlukan proses yang berkelanjutan dan latihan yang dilakukan secara terus-menerus. Oleh karena itu, penggunaan

media digital interaktif dalam jangka waktu yang lebih lama diperkirakan mampu menghasilkan dampak yang lebih optimal dibandingkan jika hanya diterapkan dalam satu atau beberapa kali pertemuan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa asesmen formatif berbasis *Wayground* memiliki kualitas yang sangat baik, layak digunakan dalam pembelajaran IPAS, dan mampu memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Meskipun tingkat efektivitas berdasarkan skor *N-Gain* masih berada pada kategori cukup efektif, media ini tetap berpotensi menjadi alternatif asesmen digital yang inovatif untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. *Wayground* juga berfungsi sebagai asesmen yang mampu menstimulasi proses berpikir kreatif melalui soal kontekstual dan umpan balik langsung, meskipun efektivitasnya masih dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur digital sekolah.

KESIMPULAN

Asesmen formatif berbasis *Wayground* yang dikembangkan pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 17 Kuningan telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan dan terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan mengemukakan ide, memberikan jawaban yang lebih bervariasi, serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain mendukung proses evaluasi yang lebih interaktif, media ini juga membantu guru melaksanakan asesmen yang lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Oleh sebab itu, asesmen formatif menggunakan *Wayground* dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran yang mampu mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

DAFTAR RUJUKAN

- Adikasari, A. E. (2025). Inovasi Media Flashcard Wayground untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(3), 308–312. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1970>
- Akhmadi, M. N. (2021). Analisis butir soal evaluasi tema 1 kelas 4 sdn plumbungan menggunakan program anates. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 799–806. <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v6i1.1464>
- Alfarisa, F., Arisetyawan, A., Maulana, F. R., Lathifah, N. Y., Afriani, S., & Mashudi, M. (2025). Creative thinking in elementary education: Reliable assessment instruments for science and social studies. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 29(1), 13–25. <https://doi.org/10.21831/pep.v29i1.79429>
- Aprianika, S., Setiani, A., & Imswatama, A. (2021). Validitas E-Modul Berbasis Open Ended Meteri Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Pembelajaran Daring untuk Siswa SMK. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3111–3122. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.896>
- Børte, K., Lillejord, S., Chan, J., Wasson, B., & Greiff, S. (2023). Prerequisites for teachers' technology use in formative assessment practices: A systematic review. *Educational Research Review*, 41, 100568. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100568>
- Egawati, H., Martahayu, V., & Maulana, S. A. (2026). Pengaruh Wayground Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 7 Namang. *Jurnal BELAINDIKA: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 8(1), 74–83. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/index.php/belaindika/id/article/view/532>
- Erisa, H. (2021). Model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 1–11. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i01.20754>
- Hamid, A. R. A. H., & Wangge, G. (2021). The importance of evidence based education and policy in public health: Lessons learned from a repeated pandemic. *Medical Journal of Indonesia*, 30(3), 175–6. <https://doi.org/10.13181/mji.ed.215821>
- Khairunnisa, K., Salimi, A., & Ghasya, D. A. V. (2023). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 06 Pontianak Utara. *AS-SABIQUN*, 5(6), 1485–1503. <https://doi.org/10.36088/assabiqun>

v5i6.4013

- Kumalasari, N., Fathurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 554-563. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i2.7190>
- Kurnia, A. (2021). Profil kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan soal tes pilihan ganda pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(1), 27-32. <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i1.1147>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3928-3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- P Anggun, P. P. (2026). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA WAYGROUND TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SEKOLAH DASAR. Universitas Lampung. <https://digilib.unila.ac.id/96864/>
- Ramadamayanti, R., & Yuanta, F. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS WAYGROUND MATA PELAJARAN IPAS MATERI ORGAN PERNAPASAN PADA SISWA KELAS 5 SDN DUKUH KUPANG V SURABAYA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 45-52. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/40457>
- Rizqiyanti, I., Itqan, M. S., & Babun, B. (2026). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GAME WAYGROUND PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IX MTsN 1 PROBOLINGGO. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 31-42. <https://doi.org/10.31537/laplace.v9i1.2922>
- Rodli, M. F., & Umayana, N. M. (2024). Pemanfaatan Kuis Interaktif Tebak Majas Berbasis Quizizz sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi di Kelas VIII. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(4), 1034-1042. <https://dmi-journals.org/deiktis/article/view/1209>
- Putra, D. A., & Afiani, K. D. A. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 30-46. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a2623>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Alfabeta*.

- Sukaesih, & Supriatna, E. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Mata Pelajaran IPA di Kelas 5. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 899–901.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/21323>
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui pendekatan open-ended. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43-48.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/5328>
- Wahyudi, E., Ningsih, S., Pratama, R., Ermawati, A., & Jaariyah, A. (2026). Pembelajaran Seru dan Interaktif melalui Pemanfaatan Media Digital Wayground pada Siswa SD Negeri 32 Oku. *Mestaka: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 60-65.
<https://doi.org/10.58184/mestaka.v5i1.878>
- Zaidan, A. S., & Burhanuddin, H. (2026). PENGGUNAAN APLIKASI WAYGROUND SEBAGAI PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02), 167-181.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.13138>
- Zh, M. H. R., Ardiansyah, A., Dewi, M. S., & Nikmatullah, F. (2022). Analisis respon siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran flipbook online pada pelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu. *Jurnal Literasiologi*, 8(2).
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.365>
- Zikas, Y. F. (2025). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI WAYGROUND PAPER MODE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SDN 2 CAMPANG RAYA*. Universitas Lampung.
<https://digilib.unila.ac.id/94588/>