

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMES MELALUI PLATFORM
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III DI MIN 3 JEMBER.**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMES MELALUI PLATFORM
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III DI MIN 3 JEMBER.**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh :
NAILYINAYAH
201101040029

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMES MELALUI PLATFORM
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III DI MIN 3 JEMBER.**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Naily Inayah

NIM: 201101040029

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



(Dr. Drs. H. Ainur Rafik, M. Ag.)

NIP. 196405051990031005

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMES MELALUI PLATFORM
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III DI MIN 3 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa

Tanggal : 04 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Rif an Humaidi, M.Pd.I

NIP. 197905312006041016

M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

NIP. 199210132019031006

Anggota :

1. Dr.Imron Fauzi, M.Pd.I
2. Dr. H. Ainur Rafik, M.Ag.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

أَمْ حَسِبْتُمْ أَنْ تُدْخَلُوا الْجَنَّةَ وَلَمَّا يَأْتِكُمْ مَثَلُ الَّذِينَ خَلَوْا مِنْ قَبْلِكُمْ ۗ مَسَّتْهُمُ الْبَأْسَاءُ وَالضَّرَاءُ وَزُلْزَلُوا
حَتَّى يَقُولَ الرَّسُولُ وَالَّذِينَ آمَنُوا مَعَهُ ۗ مَتَى نَصُرَ اللَّهُ ۗ أَلَا إِنَّ نَصْرَ اللَّهِ قَرِيبٌ

“ Apakah kamu mengira bahwa kamu akan masuk surga, padahal belum datang kepadamu (cobaan) seperti (yang dialami) orang-orang terdahulu sebelum kamu. Mereka ditimpa kemelaratan, penderitaan, dan diguncang (dengan berbagai cobaan) sehingga Rasul dan orang-orang yang beriman bersamanya berkata, “Kapankah datang pertolongan Allah?” Ingatlah, sesungguhnya pertolongan Allah itu dekat.” (Al-Baqarah : 214)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kemenag 2019 , Al Qur'an QS. Al Baqarah 214.

PERSEMBAHAN

Ucapan Syukur kepada Allah SWT atas berkat, rahmat, dan kasih sayang-Nya, telah menunjukkan jalan menuju masa depan yang lebih baik. Dengan rasa tulus dan Ikhlas dalam hati, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Umiku tersayang umi Nachea dan Almarhum abah Supriyadi yang sangat kucintai, sebagai ucapan terimakasih yang tak terhingga, saya persembahkan karya ini kepada beliau berdua yang selalu kebersamaan saya dengan setiap doa-doa dan kasih sayang nya yang selalu diberikan dengan tulus, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Semoga hal ini menjadi langkah awal untuk membuat umi dan abah bahagia.
2. Kakak – kakakku (Nur Asiah, Faridi, Ali Hamzah, Istik), yang selalu memberikan support dan menjadi tulang punggung semenjak kepergian abah, terimakasih banyak karena selalu mengutamakan saya di setiap keadaan, dan menjadi garda terdepan, semoga Allah SWT selalu melindungi dan memudahkan segala urusannya.
3. Teman temanku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih banyak untuk support dan doa nya, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT karena rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga dalam proses perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi, semua dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliah menuju zaman yang penuh Rahmat yakni agama islam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis games melalui Platform Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MIN 3 Jember”.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan berkat dukungan dan doa dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof.Dr.H.Hepni, S.Ag, M.M.CPEM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiyai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan yang memadai selama menuntut ilmu.
2. Bapak Dr.Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak Nuruddin,M.Pd.I, Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan dilingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program studi PGMI yang telah menerima judul skripsi ini.

5. Bapak Dr.Drs.H.Ainur Rafik, M.Ag. selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar dan sepenuh hati mengarahkan, membimbing, serta memotivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen-dosen UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak/Ibu Tata usaha Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepala sekolah MIN 3 Jember Bapak Dedi Ependi, S.Ag.M.M.Pd, yang telah memberikan fasilitas dan izin untuk melakukan penelitian ini.
9. Bank Indonesia Jember, yang telah memberikan Beasiswa kepada saya dan pengalaman baru, semoga semakin jaya dan sukses untuk kedepannya.

Ucapan terimakasih yang sebesar – besarnya untuk setiap bantuan dan dukungan. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Skripsi ini pasti memiliki kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik, masukan dan saran yang membangun agar dalam penelitian berikutnya dapat menjadi lebih baik.

Penelitian ini disusun berdasarkan apa yang telah penulis teliti dari berbagai literatur dan berdasarkan pedoman ilmu serta saran dan masukan dari dosen pembimbing skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Jember, 04 April 2024

Penulis

ABSTRAK

Naily Inayah, 2024: *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di Min 3 Jember*

Kata kunci: evaluasi pembelajaran, wordwall.net, hasil belajar.

Evaluasi pembelajaran adalah cara sistematis untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran, hal ini melibatkan pengumpulan data yang berkelanjutan tentang proses dan hasil pembelajaran, dan mengatasi masalah yang muncul di lapangan, seperti kurangnya motivasi siswa terhadap evaluasi konvensional, yang membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang tertarik, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan produk media evaluasi pembelajaran berbasis games melalui Platform Wordwall.net untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MIN 3 Jember.

Permasalahan yang diteliti yaitu: 1) Bagaimana pengembangan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui Platform wordwall pada kelas III di MIN 3 Jember? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui Platform wordwall kelas III di MIN 3 Jember? 3) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk pengembangan media evaluasi berbasis games melalui platform wordwall kelas III di MIN 3 Jember? Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Menghasilkan produk yang berupa media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui platform wordwall kelas III 2) Mengetahui kelayakan media evaluasi berbasis games melalui platform wordwall kelas III. 3) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk pengembangan media evaluasi berbasis games melalui platform wordwall kelas III.

Penelitian ini menggunakan metode (R&D) *Research and Development*, dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes, sedangkan analisis data menggunakan uji kevalidan, uji t.

Hasil penelitian menghasilkan sebuah media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis games dengan berbantu platform wordwall yang dapat diakses secara online dengan melalui link yang telah dibagikan. Media evaluasi ini juga meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa, serta membantu pendidik dalam menilai hasil pembelajaran secara otomatis. Hasil rata-rata keseluruhan para ahli yaitu 94% dengan rincian nilai rata-rata ahli media, ahli evaluasi, ahli materi dan ahli praktisi sebesar 89, 2%, 92%, 95%, 85,3%, sehingga evaluasi pembelajaran berbasis games ini layak untuk digunakan, selain itu hasil analisis uji menggunakan aplikasi SPSS, menunjukkan bahwa nilai t yang dihasilkan 3.159 dengan tingkat signifikansi α 0,05 sehingga nilai t tabel adalah 2,052. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel, yang mengindikasikan bahwa tindakan yang dilakukan dalam penelitian memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil yang diharapkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui platform Wordwall ini valid dan layak untuk diterapkan.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.	10
D. Spesifikasi Produk.....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Operasional.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Penelitian Terdahulu.	17
B. Kajian Teori	25
1. Evaluasi Pembelajaran.....	25
2. Wordwall	31
3. Pembelajaran Tematik	36
4. Hasil Belajar.	40
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	46
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	46

B. Prosedur penelitian dan pengembangan	51
C. Uji Coba Produk.	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	66
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	67
1. Sejarah MIN 3 Jember.....	67
2. Profil MIN 3 Jember.....	68
3. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.....	70
4. Data Pendidik dan Karyawan.....	71
B. Penyajian data uji coba produk.....	72
1. Hasil Analysis (analisis)	73
2. Hasil Desain (perancangan).....	74
3. Hasil <i>Development</i> (Pengembangan).....	84
4. Hasil <i>Implementation</i> (Implementasi)	92
5. Hasil <i>Evaluation</i> (evaluasi).....	95
C. Revisi Produk.....	100
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	102
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	102
B. SARAN	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	113

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Tampilan Awal Wordwall.....	32
Gambar 2.2 Tampilan Sign UP (Daftar Untuk Membuat Akun).....	33
Gambar 2.3 Tampilan Menu Pilihan Bahasa	33
Gambar 2.4 Tampilan Menu Template Gratis	34
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	51
Gambar 3.2 Desain Eksperimen (Kelas Eksperimen - Kelas Kontrol).....	65
Gambar 4.1 Tampilan Awal Wordwall.Net	75
Gambar 4.2 Macam – Macam Template Word Wall.....	76
Gambar 4.3 Mendaftar Pada Akun Wordwall.....	76
Gambar 4.4 Halaman awal wordwall.....	77
Gambar 4.5 Tampilan Awal Wordwall.....	77
Gambar 4.6 Halaman Fitur.....	77
Gambar 4.7 Menu Tampilan Template	78
Gambar 4.1 Menu Tampilan Untuk Membuat Soal.....	79
Gambar 4.9 Halaman untuk Menambah Kolom Soal	79
Gambar 4.10 Tampilan Soal	80
Gambar 4.11 Tampilan Untuk Menambah Suara	80
Gambar 4.12 Tampilan Awal Kuis Game Show.....	81
Gambar 4.13 Pengaturan Penugasan Pada Word Wall	81
Gambar 4.14 Link Wordwall yang dapat dibagikan pada siswa.....	82
Gambar 4.15 Menu Tampilan Hasil Saya.....	82
Gambar 4.16 Menu Tampilan Untuk Membuka Nilai Hasil Evaluasi.....	83
Gambar 4.17 Menu Tampilan Nilai Hasil Evaluasi.....	83
Gambar 4.18 Tampilan Kuis Pada WordWall	84
Gambar 4.19 Tampilan Sebelum Dan Sesudah Direvisi Ahli Media	101

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan.....	22
Tabel 2.2 Perbedaan Evaluasi Menggunakan Wordwall dan Evaluasi berbasis kertas	35
Tabel 3.1 Tingkat Validitas Kualifikasi Berdasarkan Persentase	64
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk	64
Tabel 4.1 Data pendidik dan karyawan MIN 3 Jember	71
Tabel 4.2 Validasi ahli Evaluasi.....	85
Tabel 4.3 Validasi ahli Media	87
Tabel 4.4 Validasi Ahli Media	88
Tabel 4.5 Validasi Ahli Praktisi (Wali Kelas)	91
Tabel 4.6 Rata -Rata Hasil Validasi.....	96
Tabel 4.7 hasil dari uji pretest dan posttest kelas kontrol	96
Tabel 4.8 hasil dari uji pretest dan posttest kelas kontrol	97
Tabel 4.9 Uji Independent Samples T Test.....	98

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : MATRIKS.....	113
LAMPIRAN 2 : SURAT AHLI VALIDATOR EVALUASI.....	115
LAMPIRAN 3 : SURAT AHLI VALIDATOR MEDIA.....	116
LAMPIRAN 4 : SURAT VALIDASI AHLI MATERI.....	117
LAMPIRAN 5 : Surat Penelitian	118
LAMPIRAN 6 : Angket Hasil Validasi Ahli Evaluasi	119
LAMPIRAN 7 : Angket Hasil Validasi Ahli Media.....	121
LAMPIRAN 8 : Angket Hasil Validasi Ahli Materi	123
LAMPIRAN 9 : Angket Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	126
LAMPIRAN 10 : Jurnal Penelitian.....	128
LAMPIRAN 11 : Surat Keterangan Penelitian.....	129
LAMPIRAN 12 : Foto Wawancara.....	130
LAMPIRAN 13 : Foto Uji Coba Produk Di Kelas Eksperimen	130
LAMPIRAN 14 : Foto Pelaksanaan Post-Test Di Kelas Kontrol.....	131
LAMPIRAN 15 : Kisi – Kisi Dan Kartu Soal	132
LAMPIRAN 16 : QR WORDWALL, BUKU PANDUAN DAN MATERI.....	173
LAMPIRAN 17 : RPP.....	174
LAMPIRAN 18 : Surat Keaslian Tulisan	181
LAMPIRAN 19 : Biodata Penulis.....	182

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digitalisasi ini perkembangan teknologi kerap kali dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan manusia salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan berkembang mengikuti kemajuan teknologi yang ada, dengan berbantu segala macam aplikasi dan juga website yang tersedia dapat mempermudah pendidik untuk mengembangkan segala media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, teknologi saat ini berkembang menjadi teknologi cerdas atau yang sering kita sebut sebagai AI (*Artificial Intelligence*) yang merupakan sistem komputer (mesin) yang mempunyai kecerdasan layaknya manusia, AI (*Artificial Intelligence*) adalah simulasi kecerdasan manusia, dimodelkan dengan mesin dan diprogram untuk berpikir seperti manusia.¹

Melihat di zaman ini anak-anak lebih tertarik menggunakan segala hal yang berhubungan dengan digital, dan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas adalah dengan mengoptimalkan proses pembelajaran melalui dunia pendidikan, yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Melihat perkembangan teknologi yang semakin canggih juga turut mempengaruhi dunia evaluasi, dimana sebelumnya kertas mendominasi

¹ Amelia, Nita, and Muhammad Minan Chusni, "Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran di Masa Pandemi". *Prosiding Amal Insani Foundation* 1.1 (2022): 94-98., t.t.

penggunaan media evaluasi dengan memiliki banyak kekurangan diantaranya yaitu: membutuhkan waktu yang lama, tingginya biaya pada proses pencetakan dan pendistribusian naskah, juga dibutuhkan ruang untuk menyimpan agar tetap aman dan bersifat rahasia. Ditinjau dari sisi psikologis ketika evaluasi berlangsung, secara umum peserta didik akan merasa cemas dan tidak percaya diri.² Oleh karena itu diperlukanya pembaharuan media evaluasi yang jauh lebih menyenangkan.

Dalam Undang-Undang no.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dalam pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa seorang Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.³ Berdasarkan undang undang tersebut salah satu tugas utama pendidik adalah melaksanakan evaluasi.

Pendidik juga diharuskan memiliki kompetensi pedagogik yang merupakan kemampuan untuk memahami peserta didik, merancang dan melaksanakan pembelajaran, pengembangan dan evaluasi hasil belajar peserta didik untuk meningkatkan potensi yang mereka miliki. Salah satu kompetensi pedagogik pendidik adalah harus mampu merancang dan mengevaluasi proses dan hasil belajar peserta didik secara

² Umi Latifah Dan Maryam Isnaini Damayanti, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall. Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar". 10 (2022): 1415–1424.

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, t.t..

berkesinambungan serta melakukan evaluasi hasil belajar agar dapat menentukan tingkat ketuntasan belajar peserta didik, juga memanfaatkan hasil penilaian untuk memperbaiki program pembelajaran.⁴ Pentingnya peran seorang pendidik menjadi faktor utama dalam penyampaian informasi yang tepat dan kredibel.⁵ Menurut Undang Undang no.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 57 ayat (1) Evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan kepada pihak pihak yang berkepentingan.⁶

Melihat juga pada era digitalisasi saat ini pendidik tidak lagi menjadi sumber utama dalam pembelajaran. Para pendidik dapat membuat kuis online ataupun games edukasi pada kegiatan pembelajaran, agar peserta didik tidak merasa jenuh. Pendidik juga dapat memanfaatkan *e-learning* atau sering kita sebut sebagai pembelajaran berbasis teknologi, *e-learning* sendiri merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang sering digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Salah satu jenis *e-learning* yang digunakan adalah Wordwall yang bisa diakses melalui link dan digunakan untuk membuat evaluasi pembelajaran interaktif. Alasan peneliti mengambil wordwall sebagai alat bantu dalam pengembangan media evaluasi berbasis games salah satunya yaitu

⁴ Asrul, Abdul Hasan, dan Mukhtar, "Evaluasi Pembelajaran", t.t.

⁵ Tri Budi Wulandani dan Rif'an Humaidi, "Peran Guru Dalam Peningkatan Kualitas Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring di Madrasah Ibtidaiyah", *Educare: Journal of Primary Education* 2, no. 1 (22 Juni 2021): 75–86, <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.47>.

⁶ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 57 ayat (1)., t.t.

dikarenakan wordwall memberikan kemudahan dalam mengubah format aktivitas pembelajaran tanpa harus memulai dari awal, meskipun dalam platform quiziz juga memberikan kemudahan yang sama namun bedanya aktivitas yang dibuat akan tetap dalam format kuis yang telah dipilih, dan perubahan bentuk aktivitas tidak sefleksibel wordwall oleh karena itu peneliti mengambil platform wordwall dalam kegiatan pengembangan yang akan di lakukan, disamping itu Wordwall sendiri masih jarang digunakan dalam pengembangan media evaluasi pada pembelajaran terutama tematik. Padahal website ini cukup mudah untuk diakses dan memiliki tampilan yang menarik. Wordwall ini dapat digunakan untuk mengembangkan media evaluasi dengan model yang beragam seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, acak kata, dan sebagainya.

Dengan adanya wordwall ini membantu pendidik untuk mengembangkan kreativitas dan membuat konten pembelajaran yang lebih menarik seperti kuis online dan games edukasi yang dapat digunakan dalam proses evaluasi belajar peserta didik.

Dengan demikian karena media evaluasi menjadi salah satu komponen penting dalam pembelajaran, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media evaluasi menggunakan Wordwall pada pembelajaran tematik.

Evaluasi sendiri telah termaktub dalam Al-Quran surat Al – Ankabut ayat 2-3 yang berbunyi :

أَحْسِبِ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا آمَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ

Artinya : Apakah manusia mengira bahwa mereka akan dibiarkan (hanya

dengan) berkata, “Kami telah beriman,” sedangkan mereka tidak diuji?

وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ فَلَيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلَيَعْلَمَنَّ الْكٰذِبِينَ

Artinya : Sungguh, Kami benar-benar telah menguji orang-orang sebelum mereka. Allah pasti mengetahui orang-orang yang benar dan pasti mengetahui para pendusta.⁷

Tafsir AL-Azhar, menjelaskan bahwa ayat ke-2 dari surat al-ankabut ini mengandung pertanyaan yang bersifat penyangkalan, menunjukkan bahwa Allah SWT, tidak akan membiarkan seseorang yang mengaku beriman pasti akan menghadapi ujian. Iman yang tidak tahan dalam menghadapi ujian tersebut hanya sebatas lisan dan belum mencapai ketahanan hati. Buya hamka mengaitkan hal ini dengan ayat lain dalam Al-Quran, seperti surat Al-Baqarah yang juga mengandung pertanyaan penyangkalan serupa. “Apakah kamu menyangka bahwa kamu akan masuk surga, padahal belum datang kepada kamu malapetaka sebagaimana orang sebelum kamu, ditimpa oleh kesusahan dan penderitaan, sehingga Rasulullah saw sendiri dan orang beriman yang ada besertanya bertanya: “apakah akan datang pertolongan Allah SWT? pada akhir ayat Allah SWT berkata: “ketahuilah bahwa pertolongan Allah sudah dekat”. Ayat tersebut menegaskan bahwa orang yang beriman akan menghadapi cobaan dan ujian, dan semakin tinggi derajat keimanannya, semakin besar pula ujian yang dihadapinya.

⁷ Kemenag 2019, Al-Qur'an QS. Al Ankabut 2-3, t.t.

Ayat ke-3 surat Al-Ankabut menyiratkan bahwa “orang-orang sebelum mereka” merujuk kepada umat-umat para nabi terdahulu yang telah mengakui keimanan terhadap seruan Nabi-Nabi. Allah SWT yang maha mengetahui, memiliki pemahaman yang menyeluruh terkait pengakuan iman setiap hamba-Nya. Saat ujian menghampiri seseorang, terungkap apakah imannya akan goyah atau justru semakin kokoh. Allah swt juga mengetahui dengan pasti apakah iman seseorang hanya sebatas dibibir saja ketika dihadapkan pada ujian-Nya. Jika seseorang mengalami guncangan dalam imannya saat diuji, maka termasuk dalam kategori manusia yang lemah, karena tidak mampu menahan guncangan yang datang.⁸

Jika ayat tersebut diasumsikan pada kegiatan evaluasi pembelajaran, maka dapat digambarkan seperti seorang pendidik (guru) yang bertanya kepada peserta didiknya “apakah kalian paham tentang materi yang telah kita pelajari bersama?” lalu mereka (peserta didik) mengatakan “Faham”.

Lantas apakah mereka tidak diuji tentang pemahaman mereka. Oleh karena itu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik maka perlu dilakukan nya evaluasi pembelajaran.

Di beberapa sekolah sudah ditemukan penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan teknologi seperti contoh *computer based test* (CBT), yang sudah dirasa cukup efisien, namun ternyata memiliki akibat

⁸ Hamka, "Tafsir Al-Azhar Jilid 6", Jakarta; *Gema Insani*, 2015 :645-647, t.t., 645-47.
https://www.google.co.id/books/edition/Tafsir_al_Azhar_Jilid_6/97oSEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+tafsir+al+azhar+juz+20&printsec=frontcover

yang sama yaitu membuat peserta didik merasa cemas dan kurang percaya diri dalam mengerjakan evaluasi, salah satu tantangan dalam pendidikan di Indonesia adalah kurangnya mutu proses belajar mengajar, terutama dalam hal kualitas pembelajaran, oleh karena itu dibutuhkan inovasi dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan pendidik untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi ide-ide juga menciptakan sesuatu yang baru dan unik atau menggabungkan hal-hal yang sudah ada agar lebih menarik.⁹ Kristiawan berpendapat bahwa perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam konteks pendidikan telah mengalami kemajuan yang signifikan. Berbagai model pembelajaran yang memanfaatkan komputer seperti *e-learning*, *e-teaching* telah menjadi solusi yang sangat berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁰ Peningkatan penggunaan *smartphone*, *ipad*, *tablet*, dan perangkat sejenis saat ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kemudahan mengakses ke berbagai game, game tersebut tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai salah satu alternatif untuk mengasah daya pikiran.

Menurut Greg Costikyan menjelaskan bahwa game merupakan sebuah karya seni dimana peserta didik disebut pemain, membuat keputusan untuk mengatur sumber daya yang tersedia dalam permainan guna mencapai

⁹ Elis Syifa Salsabila dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium IPA di MI/SD", *JPPK*, 11, no 11 (2022) t.t.

¹⁰ Fitri Kurnia, 'Pendidikan Berbasis Teknologi: Permasalahan dan Tantangan,' *Tarbawi : Jurnal Studi Pendidikan Islami* 10, no. 2 (16 Oktober 2022): 205–21, <https://doi.org/10.55757/tarbawi.v10i2.307>.

tujuan.¹¹ Sejalan dengan hal tersebut menurut Jusuf gamifikasi adalah pendekatan desain yang mengadopsi strategi bermain, estetika dan permainan yang menginspirasi, mempromosi atau mengenalkan pembelajaran dan memecahkan suatu masalah. Meiga juga mengatakan bahwa bermain merupakan aturan penting dalam lingkungan belajar karena itu dapat meningkatkan pengalaman belajar, mempertinggi suasana hati dalam melaksanakan pembelajaran dan juga menarik perhatian siswa.¹²

Dengan demikian gamifikasi dianggap sangat bermanfaat dalam konteks pendidikan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Wordwall.net adalah salah satu contoh teknologi yang mengimplementasikan pendekatan berbasis game.¹³ Gandasari & Pramudiani menjelaskan bahwa wordwall.net adalah suatu alat evaluasi yang menyediakan berbagai pilihan format seperti quiz, teka-teki dan lain sebagainya, seiring dengan hal tersebut peneliti berharap dengan mengembangkan media evaluasi yang menggunakan pendekatan game, dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana yang menyenangkan.¹⁴

¹¹ Andista Mutia Candra dan Theresia Sri Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (21 Juli 2021): 2311–21, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>.

¹² Dalam Syamsuri dkk., "Media Pembelajaran Berbasis Digital "Bandung: *CV. Media Sains Indonesia*, 2023.168
<https://core.ac.uk/download/pdf/571660764.pdf>

¹³ Manurung, Naomi Yuni Herlina, and Siti Dewi Maharani. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Berbasis Platform Wordwall Tema 5 Pahlawanku Kelas IV SD Negeri 01 Palembang." *Diss. Sriwijaya University*, 2023. t.t.

¹⁴ Prisma Gandasari Dan Puri Pramudiani, "Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (28 Juli 2021): 3689–96, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>.

Berdasarkan pada observasi awal yang telah peneliti lakukan di MIN 3 Jember, dengan mewawancarai wali kelas 3B yaitu Ibu Wiwin Supartinah,SE, maka diperoleh informasi bahwa sekolah belum sepenuhnya menerapkan sistem evaluasi berbasis teknologi, pendidik lebih sering menggunakan *Google form* untuk kelas tinggi dan cenderung menggunakan alat evaluasi konvensional yang lebih familiar seperti kertas, yang ternyata tidak cukup efisien dikarenakan siswa masih dapat bertukar jawaban dengan siswa lain, dan cukup menguras waktu juga tenaga dalam proses pengoreksian jawaban, disamping itu media evaluasi tersebut kurang menarik bagi peserta didik akibatnya peserta didik kurang berminat dalam mengerjakan evaluasi yang karena hal itu juga dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa ¹⁵

Jika minat peserta didik terhadap proses evaluasi menurun, maka pendidik akan kesulitan dalam mengukur kemampuan peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas melihat pentingnya pembaharuan evaluasi dalam pembelajaran dan juga menumbuhkan suasana yang lebih menyenangkan, maka diperlukan cara yang tepat untuk mengatasi permasalahan dalam proses evaluasi, media evaluasi yang akan dikembangkan berupa games interaktif .

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif

¹⁵ Wiwin Supartinah, diwawancara oleh Penulis, Jember 15 November 2023

Berbasis Games melalui platform Wordwall untuk meningkatkan Hasil belajar siswa Kelas III di MIN 3 Jember”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui platform wordwall pada kelas III di MIN 3 Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui platform wordwall kelas III di MIN 3 Jember?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk pengembangan media evaluasi berbasis games melalui platform wordwall kelas III di MIN 3 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk yang berupa media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui platform wordwall kelas III di MIN 3 Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan media evaluasi berbasis games melalui platform wordwall kelas III di MIN 3 Jember.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk pengembangan media evaluasi berbasis games melalui platform wordwall kelas III di MIN 3 Jember.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa media evaluasi berbasis games melalui platform wordwall kelas III. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Evaluasi Pembelajaran berbasis games berbentuk link berupa *soft file* dengan tampilan menarik dan dapat diakses secara *online* menggunakan media elektronik seperti laptop, komputer, atau *mobile phone* yang memiliki akses/koneksi internet.
2. Evaluasi pembelajaran berbasis games ini dikembangkan melalui Wordwall
3. Evaluasi pembelajaran berbasis games ini berisikan soal tematik semester genap dengan spesifikasi tema 5 subtema 1 kelas III SD/MI.
4. Evaluasi pembelajaran games ini memuat judul kuis, menu start, petunjuk kuis.
5. Evaluasi pembelajaran berbasis games ini menggunakan beberapa template dan gambar.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi, terutama di bidang pendidikan, diperlukan adanya pembaharuan yang inovatif, dan menyenangkan, kondisi ini mendorong peneliti untuk terus

mengembangkan dan meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan evaluasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi yang efektif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam penerapan teori pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis games melalui wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III di SD/MI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa.

Dapat dijadikan sebagai Stimulus dalam meningkatkan hasil belajar dan juga meningkatkan antusias dalam mengerjakan soal dengan menggunakan Word Wall.net.

Juga meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dengan kemampuan dirinya dalam mengerjakan soal menggunakan Wordwall.net

b. Bagi Guru.

Melalui penggunaan media evaluasi ini diharapkan guru dapat lebih mudah dalam melaksanakan proses evaluasi, membangun kepercayaan serta motivasi diri siswa, juga sebagai sumber referensi untuk membuat evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, selain itu juga mempermudah guru dalam merekap hasil nilai siswa setelah

menyelesaikan tes atau kuis evaluasi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah.

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan serta evaluasi untuk menemukan alternatif terbaru untuk meningkatkan proses pembelajaran terutama dalam evaluasi pembelajaran dan juga diharapkan sekolah dapat menyediakan dan mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games sebagai bekal untuk melakukan evaluasi pembelajaran di sekolah, juga meningkatkan kreativitas serta inovatif dalam pembuatan soal sebagai bahan evaluasi pembelajaran.

e. Peneliti Lain

Sebagai penambah wawasan dan juga pemahaman terhadap objek yang diteliti dan juga sebagai bekal untuk penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan.

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform Wordwall antara lain :

- a. Media evaluasi pembelajaran Wordwall dapat digunakan pada PC, laptop, dan android.
- b. Media evaluasi pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan

antusiasme peserta didik dalam menjalani proses evaluasi.

- c. Evaluasi pembelajaran mencakup pertanyaan-pertanyaan menarik yang dirancang untuk mencegah kebosanan peserta didik selama proses pengerjaan soal.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.

Beberapa keterbatasan dan penelitian yang dikembangkan sebagai berikut :

- a. Produk pengembangan evaluasi pembelajaran ini hanya terbatas pada materi kelas III tema 5 dengan menggunakan web Wordwall.
- b. Media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui Wordwall.net ini hanya diuji cobakan di kelas III MIN 3 Jember.
- c. Media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan hanya dapat diakses melalui web menggunakan laptop, Android, dan PC namun tidak dapat di install dan hanya dapat digunakan dengan syarat terkoneksi dengan internet.
- d. Media evaluasi pembelajaran ini hanya diuji sampai tahap adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media evaluasi, dengan fokus pada penerapan evaluasi pembelajaran berbasis games menggunakan Wordwall.
- e. Penelitian ini terbatas hanya pada pengukuran aspek kognitif.

G. Definisi Operasional

1. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi Pembelajaran merupakan proses yang berlangsung secara sistematis dengan tujuan untuk memahami sejauh mana pembelajaran telah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik melalui tes yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dalam konteks penelitian ini evaluasi yang dilakukan hanya terbatas pada ranah kognitif .

2. *Wordwall*

Wordwall adalah website yang memungkinkan untuk digunakan membuat sebuah game dengan template yang tersedia, yang dapat disesuaikan dengan materi evaluasi pembelajaran, tujuan penggunaan Wordwall.net adalah sebagai alat penilaian dan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik, dalam konteks penelitian ini model wordwall yang digunakan adalah pilihan ganda dengan menggunakan template *game show* yang sudah tersedia dalam website wordwall.net dengan jumlah soal 25 soal.

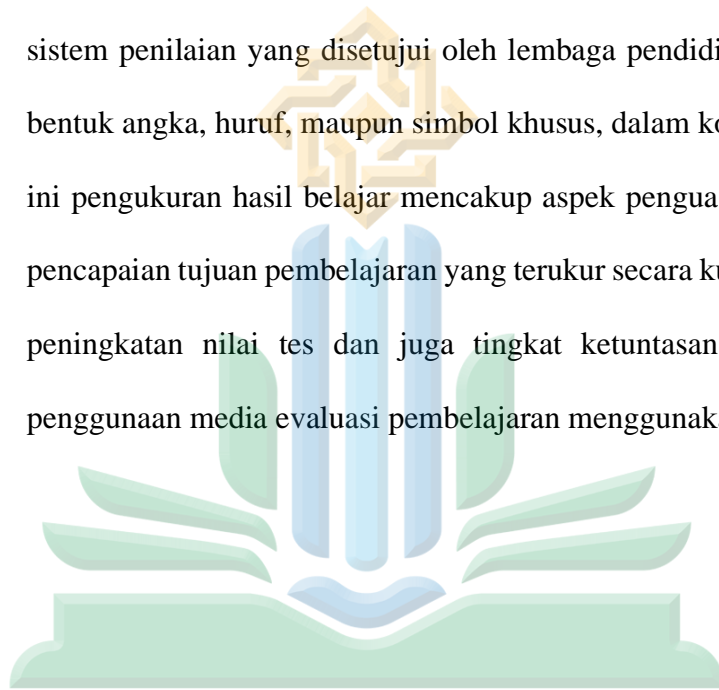
3. Materi Tematik

"Tematik" adalah sebuah istilah yang berkaitan dengan tema atau topik tertentu. Dalam konteks pendidikan, istilah "tematik" sering kali merujuk pada metode pembelajaran di mana materi diajarkan dan dipelajari melalui satu tema atau topik tertentu yang mencakup berbagai mata pelajaran, dalam konteks penelitian ini tema yang digunakan

merupakan tema 5 tentang cuaca.

4. Hasil belajar

Hasil belajar mencakup suatu proses evaluasi untuk menilai sejauh mana peserta didik mampu menguasai materi pembelajaran setelah mengikuti proses belajar mengajar. Prestasi siswa dievaluasi dengan sistem penilaian yang disetujui oleh lembaga pendidikan, baik dalam bentuk angka, huruf, maupun simbol khusus, dalam konteks penelitian ini pengukuran hasil belajar mencakup aspek penguasaan materi, dan pencapaian tujuan pembelajaran yang terukur secara kuantitatif, seperti peningkatan nilai tes dan juga tingkat ketuntasan belajar selama penggunaan media evaluasi pembelajaran menggunakan wordwall.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai referensi yang relevan dengan penelitian. Diantaranya sebagai berikut:

A. Penelitian Terdahulu.

1. Penelitian ini dilakukan oleh Umi Latifah dan Maryam Isnaini Damayanti (2020) dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Sisiwa Kelas II Sekolah Dasar” Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengukur kevalidan, keefektifan pengembangan media berupa alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform wordwall.net pada materi ungkapan bahasa indonesia. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II UPT SD Negeri 220 Gresik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan metode ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Kevalidan media memenuhi kriteria “sangat valid” berdasarkan persentase nilai rata-rata dari ahli media 89% dan persentase nilai dari ahli materi 85%. Kepraktisan media memenuhi kriteria “sangat praktis” berdasarkan hasil persentase angket respon peserta didik 92% dan angket respon guru 100%. Keefektifan media memenuhi kriteria “tinggi” atau “sangat efektif” berdasarkan

hasil ketuntasan belajar yang dihitung dengan bantuan N-Gain dengan perolehan nilai 0,76. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net untuk kelas II sekolah dasar dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan sebagai alat evaluasi.¹⁶

2. Penelitian ini dilakukan oleh Ainun Nuzula Ar-Rahmah (2021) dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform Wordwall.Net Pada Siswa Kelas V SDIT AL-Mishbah Sumobito Jombang” Tujuan dari penelitian ini sendiri yaitu untuk mengukur validitas evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi dengan platform wordwall.net pada siswa kelas V SDIT AL Mishbah sumobito Jombang, serta mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif, untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan modifikasi model pengembangan dari prof.Sugiyono sebagai pedoman dalam penelitian, teknik pengumpulan data penelitian dan pengembangan ini berupa lembar validasi RPP, lembar validasi soal pretes dan postes, tes peningkatan hasil belajar dan kuesioner respon siswa. Jenis data penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif

¹⁶ Latifah dan Damayanti, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall. net untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar". *Jpgsd* 10.6 (2022): 1415-1424.

deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil rata rata validitas RPP 9,7% validitas pretest 95% dan validitas postes 98,5%, hasil uji coba N-Gain menunjukkan bahwa 18,6% dengan kategori rendah 33,3% dengan kategori sedang dan 48,1% dengan kategori tinggi. Hasil respon terhadap kemenarikan pada uji coba menunjukkan hasil rata rata 90%.¹⁷

3. Penelitian ini dilakukan oleh Anisa Auliya (2021) dengan judul “Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall untuk Mata Pelajaran IPA Kelas VII” Tujuan dari penelitian ini sendiri yaitu untuk mengembangkan instrumen evaluasi berbasis wordwall dan untuk mengetahui kelayakan juga kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model Borg dan *Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono dengan 8 tahapan yang terdiri dari analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba skala kecil, revisi produk dan uji pemakaian. Adapun hasil dari penelitian ini diperoleh hasil uji kelayakan dari validasi ahli materi, media dan bahasa sebesar 80,4%,98,6% dan 96% dengan kategori sangat layak, sedangkan untuk hasil uji kepraktisan didapat hasil rata-rata angket respons siswa sebesar 87,9% dengan kategori sangat praktis.¹⁸

¹⁷ Ar-Rahmah, Ainun Nuzula. "Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform wordwall. net pada siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang". *Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 2021.,t.t.

¹⁸ Auliya, Anisa. "Pengembangan instrumen evaluasi berbasis wordwall untuk mata pelajaran IPA SMP kelas VII". *Diss. UIN Fas Bengkulu*, 2021.,t.t.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Yusuf Eka Setya Putra, Putri Mahanani, Khusnul Khotimah (2022) dengan judul “Pengembangan Soal Evaluasi Berbantuan Website Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai–Nilai Pancasila Kelas 3”, Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan soal evaluasi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan materi nilai nilai pancasila yang valid berdasarkan ahli materi dan uji validitas butir soal. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian pengembangan menggunakan 7 tahapan, antara lain yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain ,uji coba produk, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik wawancara, kuesioner atau angket dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif, Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan 88% kategori sangat valid dapat digunakan tanpa revisi. Uji validitas butir soal menggunakan SPSS versi 26 mendapatkan hasil 25 soal valid dan 5 soal tidak valid serta memiliki reliabilitas 0,929 termasuk kategori reliabilitas sangat tinggi. sehingga produk soal evaluasi berbantuan website wordwall dapat digunakan sejumlah 25 soal.¹⁹

¹⁹ Yusuf Eka Setya Putra, Putri Mahanani, dan Khusnul Khotimah, "Pengembangan Soal Evaluasi Berbantuan Website Wordwall pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas 3, 2022".74-84.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Sapta Ayu Rohmania (2021) dengan judul "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Web Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA di MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur validitas instrumen evaluasi pembelajaran sejarah berbasis aplikasi wordwall pada siswa kelas X IPA MA Darul Huda Banyuwangi, mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran, mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan alat evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi wordwall. Jenis penelitian ini yaitu *Research And Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, development, implementation dan evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi didapatkan skor 76% dengan kategori cukup baik, ahli desain 98% dengan kategori sangat baik dan guru sejarah 81,3% dengan kategori baik. Respon kemenarikan pada uji coba mendapatkan hasil rata-rata 96% dan uji coba lapangan mengalami peningkatan hasil belajar dengan uji coba N-Gain dengan rata rata hasil 62,46% masuk dalam kategori cukup efektif.²⁰

²⁰ Rohmania, Sapta Ayu. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA di MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi". *Jurnal Sangkala* 1.1 (2021),.t.t.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan

no	Nama penulis	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Umi Latifah dan Maryam Isnaini Damayanti	Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar	-Mengembangkan media evaluasi pembelajaran berupa wordwall.net -Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (RnD). -.Jenjang SD/MI	- subjek penelitian Kelas II -Materi ungkapan Bhs.Indonesia
2	Ainun Nuzula Ar-Rahmah	Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform Wordwall.Net Pada Siswa Kelas V SDIT AL- Mishbah	-Mengembangkan media evaluasi menggunakan wordwall.net - menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (RnD). -Jenjang SD/MI	-subjek penelitian Kelas V - Game edukatif

		Sumobito Jombang		
3	Anisa Auliya	Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Word Wall untuk Mata Pelajaran IPA Kelas VII	-Mengembangkan media evaluasi menggunakan wordwall.net - menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (RnD).	-subjek penelitian kelas VII -Jenjang SMP - Materi IPA - Borg dan Gall
4	Yusuf Eka Setya Putra,Putri Mahanani,Kh usnul Khotimah	Pengembangan Soal Evaluasi Berbantuan Website Wordwall Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Nilai –Nilai Pancasila Kelas 3	-Mengembangkan media evaluasi pembelajaran berupa wordwall.net -.Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (RnD). -Jenjang SD/MI	-Materi Nilai-nilai pancasila (PPKn)

5	Sapta Ayu Rohmania	Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Web Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA Di MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi	-Mengembangkan media evaluasi menggunakan wordwall.net - menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (RnD).	- subjek penelitian kelas X - Jenjang SMP
---	-----------------------	---	---	--

Berdasarkan penelitian yang sudah dipaparkan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan antar penelitian terletak pada subjek, materi dan lokasi penelitian yang digunakan, serta model pengembangan yang digunakan, namun demikian persamaan yang dapat diidentifikasi dari penelitian pertama hingga ahir adalah penggunaan Wordwall.net sebagai elemen kosnsisten dalam pelaksanaan penelitian.

Maka penelitian yang akan diteliti pada penelitian ini berfokus pada evaluasi pembelajaran di kelas III melalui platform Wordwall, Penelitian terkait pengembangan menggunakan wordwall.net ini memang sudah pernah

dilakukan sebelumnya, namun minimnya penelitian yang secara khusus mengeksplorasi evaluasi pembelajaran berbasis games melalui wordwall.net terutama dalam konteks pembelajaran tematik dikelas III.

B. Kajian Teori

1. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dalam pengertian yang lebih luas, melibatkan serangkaian langkah yang mencakup perencanaan, perolehan, dan penyediaan informasi yang penting untuk menghasilkan berbagai opsi keputusan. Sementara itu evaluasi pembelajaran adalah proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan analisis informasi, dalam menilai (*assessment*) keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran.

Dalam hubungannya dengan pembelajaran, Norman E Grondland (1976) merumuskan pengertian evaluasi sebagai berikut: "*Evaluation a systematic process of determining the extent to which instructional objectives are achieved by pupils.*"²¹ Evaluasi adalah langkah-langkah sistematis yang dilakukan untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai berbagai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Whrighstone dkk (1956) mengemukakan rumusan yang hampir sama tentang evaluasi pendidikan sebagai berikut : "*Educational evaluation is the estimation of the growth and progress of pupils toward objectives of values in the curriculum.* " (Evaluasi pendidikan adalah

²¹ Dr. Rina Febriana, "Evaluasi Pembelajaran", Bumi Aksara, 2021.1.

penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik ke arah berbagai tujuan atau nilai yang telah ditetapkan dalam kurikulum)²²

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan sebuah proses pengumpulan data yang harus dilakukan dengan sistematis yang diarahkan pada tujuan tertentu yaitu sejauh mana pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik. Tujuan dari evaluasi sendiri yaitu untuk meningkatkan kualitas proses dan memberikan keputusan terhadap suatu program yang dievaluasi, apakah proses tersebut harus diperbaiki, diteruskan atau bahkan dihentikan²³

Adapun fungsi dari evaluasi pembelajaran yaitu: untuk mengetahui seberapa maju perkembangan peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu. Dari hasil evaluasi tersebut nantinya dapat digunakan untuk memperbaiki cara belajar peserta didik.

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, terdapat tiga aspek yang perlu dipertimbangkan untuk mendalami konsep evaluasi, khususnya terkait evaluasi pembelajaran. Fokusnya mencakup tiga aspek penting yang akan membantu dalam pemahaman lebih mendalam tentang evaluasi diantaranya sebagai berikut:

- a. Sebuah evaluasi merupakan suatu kegiatan yang dijalankan secara terstruktur dan sistematis. Dalam konteks evaluasi pembelajaran, hal ini mengacu pada kegiatan yang terencana. Penting untuk diperhatikan

²² Dr. Rina Febriana, "Evaluasi Pembelajaran", t.t., 2-3.

²³ Dr. Rina Febriana, "Evaluasi Pembelajaran", t.t., 8.

bahwa evaluasi bukanlah sekedar kegiatan akhir, melainkan dimulai sejak pelaksanaan program. Dalam konteks ini, program merujuk pada suatu proses kegiatan belajar mengajar yang terjadi setiap pertemuan atau lebih. Mencakup program semester atau caturwulan, dan termasuk program yang dirancang setiap tahun, sebagaimana yang terjadi di sekolah dasar dan jenjang pendidikan lainnya.

b. Dalam proses evaluasi, informasi atau data sangat krusial untuk menjalankan kegiatan tersebut dengan lancar, dan objek yang dievaluasi harus ditetapkan dengan jelas. Dalam konteks evaluasi pembelajaran, data dapat melibatkan berbagai aspek seperti keaktifan peserta didik, ujian akhir semester, dan sebagainya. Data yang terhimpun memiliki peran penting sebagai dasar untuk pengambilan keputusan yang sesuai dengan tujuan evaluasi pembelajaran yang sedang berlangsung. Keberhasilan proses evaluasi sangat tergantung pada objektivitas dan keabsahan data yang telah diperoleh untuk mendukung pengambilan keputusan yang tepat.

c. Khususnya evaluasi pembelajaran, tidak dapat terlepas dari berbagai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sulit untuk menilai sejauh mana pencapaian hasil belajar peserta didik apabila tidak menetapkan atau merumuskan tujuan terlebih dahulu. Setiap kegiatan evaluasi membutuhkan kriteria khusus sebagai pedoman dalam menentukan batas pencapaian nilai suatu objek. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran menjadi dasar evaluasi dari segi kriterianya.

Jenis jenis evaluasi, berdasarkan Permendiknas no 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan dijelaskan ada beberapa jenis jenis evaluasi :

- a. Ulangan merupakan proses yang dilakukan secara berkelanjutan untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi peserta didik selama proses pembelajaran dengan tujuan untuk memonitor perkembangan, keberhasilan dan mendeteksi perbaikan pembelajaran peserta didik.
- b. Ulangan harian merupakan aktivitas yang dilakukan guna mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah menyelesaikan satu KD atau lebih.
- c. Ulangan tengah semester adalah upaya pendidik dalam mengevaluasi pencapaian kompetensi setelah menjalani 8-9 minggu kegiatan pembelajaran. Ulangan ini mencakup semua indikator yang terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) selama periode pembelajaran tersebut.
- d. Ulangan akhir semester merupakan evaluasi yang dilakukan untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik pada akhir semester. Ulangan ini mencakup semua indikator yang ada dalam Kompetensi Dasar (KD) selama periode pembelajaran pada semester tersebut.
- e. Ulangan kenaikan kelas merupakan kegiatan evaluasi yang dilaksanakan pada akhir semester genap dalam satuan pendidikan, ulangan ini mencakup seluruh indikator yang ada pada Kompetensi Dasar (KD) selama semester tersebut.

f. Ujian madrasah/Sekolah merupakan kegiatan penilaian pencapaian kompetensi peserta didik yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan. Tujuan dari kegiatan ini untuk mendapatkan pengakuan terhadap prestasi belajar peserta didik dan juga merupakan salah satu persyaratan kelulusan dari satuan pendidikan.²⁴

a. Teknik- teknik evaluasi pembelajaran.

1) Teknik non tes

Merupakan evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan cara tertentu, seperti dengan melakukan pengamatan secara sistematis (observasi), wawancara, meneliti dokumen-dokumen, penilaian ini memegang peran penting ketika melakukan evaluasi pada aspek sikap dan keterampilan.

2) Teknik tes

Dalam perspektif webster's collegite, Teknik tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang bertujuan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan peserta didik, teknik tes sendiri terdiri dari tes formatif dan tes sumatif. Evaluasi melalui tes umumnya digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, terutama dalam proses berpikirnya²⁵

Pengertian yang lebih spesifik diberikan oleh mardapi yang menyatakan bahwa tes merupakan seperangkat pertanyaan yang

²⁴ Kementerian pendidikan nasional (2007). Peraturan menteri pendidikan nasional nomor 20 tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Jakarta: penerbit, t.t.

²⁵ Dr. Rina Febriana, "Evaluasi Pembelajaran," *Bumi Aksara*, 2021.31.

memiliki jawaban yang mempunyai atribut benar dan salah. Pengertian ini menekankan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang menjadi fondasi dari tes harus diklasifikasikan menjadi jawaban benar dan salah. Tes sendiri juga dapat dipahami sebagai perangkat atau sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban dengan maksud untuk mengukur keberhasilan belajar seseorang atau peserta didik.

Berkaitan dengan tujuannya, tes dapat dibedakan menjadi beberapa jenis tes, sebagaimana yang diketahui bahwa tes dilaksanakan karena berbagai macam tujuan dan digunakan dalam berbagai tahapan proses pembelajaran sebagai sarana untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan kondisi peserta didik, baik sebelum dan setelah pembelajaran.²⁶

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes formatif dimana tes formatif sendiri diberikan dengan maksud untuk memberikan informasi berkaitan dengan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Hasil dari tes ini digunakan sebagai dasar untuk memberikan feedback terhadap proses belajar peserta didik. Tes ini hanya mengukur penguasaan peserta didik dengan apa yang telah diajarkan di kelas.

²⁶ Dr.Sumardi .hum. "Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar ", *CV Budi Utama*.2-6.
https://www.google.co.id/books/edition/Teknik_Pengukuran_Dan_Penilaian_Hasil_Belajar/BeWoYEAAAOBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=hasil+belajar&printsec=frontcover

2. Wordwall

Wordwall adalah sebuah platform online yang berfungsi sebagai alat, sumber, media, penilaian dalam pembelajaran. Dengan tampilan yang menarik bagi peserta didik, wordwall.net menyediakan berbagai macam template yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk membuat permainan edukatif dengan mudah. Platform ini membantu pemula dalam menciptakan evaluasi pembelajaran berbasis games dengan efisien. Selain itu, wordwall juga memungkinkan kegiatan evaluasi pembelajaran yang lebih aktif, interaktif dan menyenangkan dengan dukungan teknologi yang terhubung dengan internet.

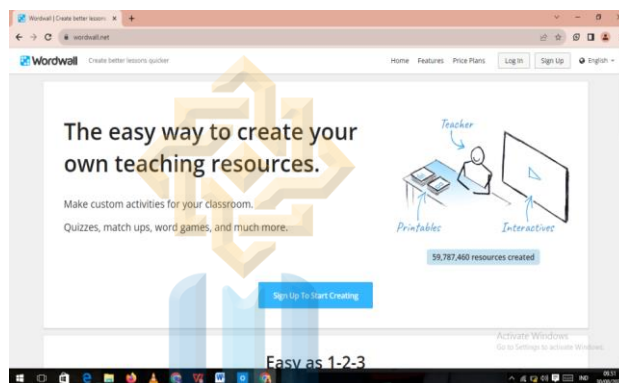
Hal tersebut selaras dengan pendapat Meiga tentang pentingnya bermain dalam lingkungan belajar²⁷, didukung oleh teori-teori lain seperti yang diungkapkan oleh Marc Prensky. Menurut Prensky, permainan digital memiliki potensi besar untuk pendidikan karena membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa.²⁸

Untuk membuat sebuah tes atau kuis di wordwall pengguna harus masuk terlebih dahulu ke dalam website <https://wordwall.net/id>, peserta didik dapat mengakses tes atau kuis dengan mudah hanya dengan mengakses link yang telah diberikan oleh guru, dan peserta didik dapat mengerjakannya di smartphone maupun laptop yang telah terkoneksi dengan internet.

²⁷ Syamsuri dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2023). 168

²⁸ Marc Prensky, *Digital Game-Based Learning* (New York: McGraw-Hill, 2001).

Penggunaan website ini juga sangat mudah, peserta didik tidak perlu mendownload terlebih dahulu sehingga tidak menggunakan banyak memori, cukup dengan mengakses link, peserta didik sudah bisa mengerjakan soal evaluasi yang telah guru berikan.²⁹

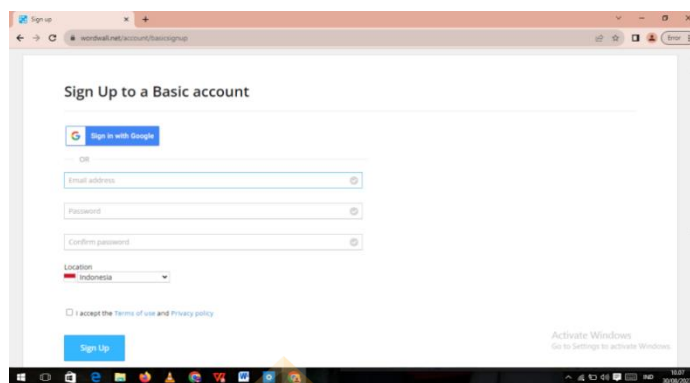


Gambar 2.1 Tampilan Awal Wordwall

Sumber: Dokumen pribadi, 2023

Terdapat beberapa panduan singkat pada tampilan awal setelah masuk pada link, scroll ke bawah, untuk melihat beberapa template yang ada, namun sebelumnya setiap user harus mendaftar agar mempunyai akun yang dapat digunakan untuk membuat, kemudian pengguna atau user akan diminta untuk mengisi data apabila telah mengklik *sign up* (daftar) nantinya akan muncul sebagai berikut :

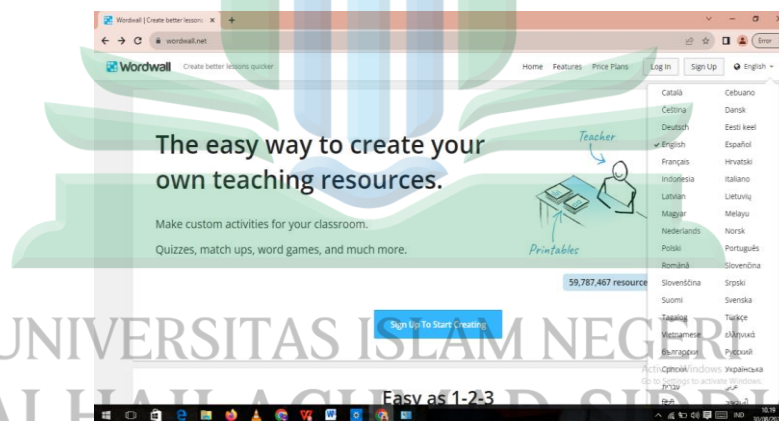
²⁹ Ihfanti Fidyah dan Eva Oktaviana, Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*. 2021. 222 t.t.



Sumber : Dokumen Pribadi ,2023

Gambar 2.2 Tampilan Sign UP (Daftar Untuk Membuat Akun)

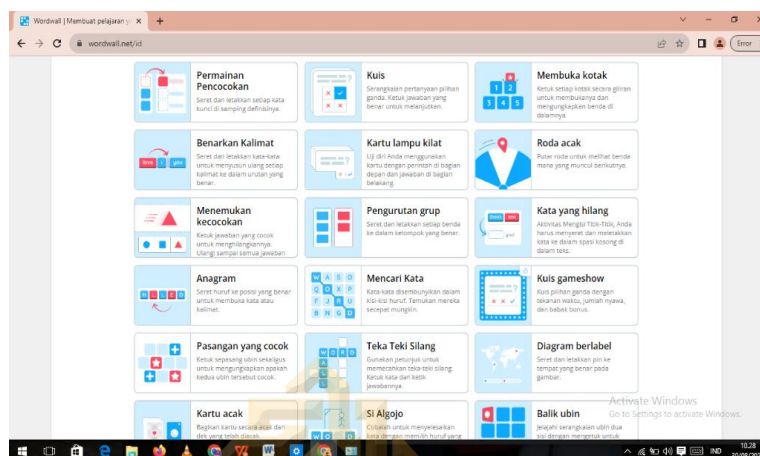
Pada wordwall juga terdapat berbagai bahasa yang bisa kita pilih dengan mudah, sesuai dengan bahasa yang ingin digunakan, *icon* untuk mengganti bahasa berada di ujung paling kanan.



Sumber :Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 2.3 Tampilan Menu Pilihan Bahasa

Wordwall juga memiliki 18 template yang dapat digunakan secara gratis, namun apabila ingin mendapatkan template yang lebih banyak dan menarik, pengguna harus mengupgrade dengan tambahan biaya yang sudah ditetapkan oleh pemilik website.



Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 2.4 Tampilan Menu Template Gratis

Adapun template yang bisa diakses secara gratis antara lain: permainan pencocokan, benarkan kalimat, menemukan kecocokan, anagram, pasangan yang cocok, kartu acak, kuis, benarkan kalimat, roda acak, pengurutan grup, kata yang hilang, mencari kata, kuis gameshow, kartu lampu kilat, membuka kotak, teka teki silang, si algojo, balik ubin, diagram barbel.

Wordwall sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran karena terdapat banyak sekali template yang menarik dan menyenangkan yang akan membuat peserta didik tidak bosan, merasa bermain sambil belajar dan peserta didik juga terlibat secara aktif dalam games interaktif, wordwall ini dapat digunakan pada pembelajaran secara online maupun offline.

**Tabel 2.2 Perbedaan Evaluasi Menggunakan Wordwall
dan Evaluasi Berbasis Kertas**

No	Evaluasi Menggunakan Wordwall	Evaluasi Konvensional Menggunakan Kertas
1	Dilakukan secara digital melalui platform online.	Dilakukan secara fisik menggunakan kertas dan alat tulis
2	Dapat diakses dari berbagai perangkat seperti komputer, PC, Tablet, smartphone dan membutuhkan koneksi internet	Tidak memerlukan perangkat atau koneksi internet
3	Menyediakan fitur interaktif seperti permainan atau permainan.	Bersifat statis dan kurang interaktif.
4	Dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa setelah menyelesaikan evaluasi.	Umpan balik biasanya diberikan setelah guru memeriksa dan mengoreksi secara manual
5	Menghemat waktu untuuk menceak ,membagikan, mengumpulkan dan mengoreksi.	Memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mencetak, membagikan dan mengoreksi

6	Rentan terhadap masalah teknis seperti gangguan internet dan kerusakan perangkat.	Tidak terpengaruh oleh masalah teknis digital.
---	---	--

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Trianto menyatakan bahwa pendekatan tematik dalam pembelajaran menghasilkan pembelajaran terpadu melalui penerapan model webbed. Model webbed dalam pembelajaran terpadu menekankan penggunaan pendekatan tematik sebagai landasan pembelajaran.

Model webbed, juga dikenal sebagai *webbed teaching model*, merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran terpadu yang dikembangkan oleh Bruce Joyce dan Marsha weil. Model ini menekankan integrasi antara berbagai mata pelajaran dan topik pembelajaran dalam satu tema atau konteks tertentu.

Ide dasar dari model ini adalah menciptakan hubungan yang kuat antara konsep-konsep pembelajaran, sehingga siswa dapat melihat keterkaitan dan relevansi antara berbagai aspek pengetahuan.

Pendekatan pembelajaran tematik dimulai dengan menentukan tema, yang kemudian dikembangkan menjadi sub-sub tema dengan memperhatikan hubungannya dengan bidang-bidang studi yang dapat dihubungkan. Dari sub-

sub tema tersebut, dilakukan pengembangan aktivitas belajar yang harus dijalankan oleh peserta didik.³⁰

"Tematik" adalah sebuah kata yang berkaitan dengan tema atau topik tertentu. Dalam konteks pendidikan, istilah "tematik" sering kali merujuk pada metode pembelajaran di mana materi diajarkan dan dipelajari melalui satu tema atau topik tertentu yang mencakup berbagai aspek atau mata pelajaran. Pendekatan tematik bertujuan untuk mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu dalam satu kesatuan, sehingga siswa dapat melihat keterkaitan antara berbagai konsep dan mendapatkan pemahaman yang lebih holistik. Pendekatan tematik juga dapat melibatkan penggunaan proyek atau kegiatan praktis yang terkait dengan tema tersebut untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran tematik mengambil titik awal dari suatu subjek atau tema spesifik, yang dihubungkan dengan aspek-aspek lainnya, mengintegrasikan konsep satu dengan yang lain, baik secara spontan atau terencana. Pendekatan ini dapat diterapkan dalam satu bidang studi atau lebih, melibatkan berbagai pengalaman belajar siswa. Hasilnya pembelajaran menjadi lebih bermakna karena menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti.³¹

³⁰ Trianto, "Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan", Jakarta : *PT. Bumi Aksara*, 2010, t.t., 61–62.

³¹ Abdul Kadir dan Hanun Asrohah, 'Pembelajaran Tematik', t.t.

Jadi pembelajaran tematik merupakan jenis pembelajaran terpadu dimana tema digunakan sebagai pengikat untuk materi-materi yang diajarkan dalam beberapa mata pelajaran dan disampaikan dalam satu sesi tatap muka.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik.

1) Berorientasi pada peserta didik (berpusat pada siswa)

pendekatan ini sejalan dengan prinsip-prinsip belajar modern yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator.

2) Menyediakan pengalaman langsung.

Pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan situasi yang nyata dan konkret. Melalui pengalaman langsung, diharapkan peserta didik memperoleh dasar pemahaman yang kokoh terhadap konsep-konsep tersebut.

3) Batasan antar mata pelajaran menjadi kurang jelas.

Pada pembelajaran tematik, batas antar mata pelajaran menjadi kurang tegas. Perhatian utama dalam pembelajaran ini difokuskan pada eksplorasi tema-tema yang paling relevan dengan kehidupan peserta didik.

4) Menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran tematik menghadirkan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran secara bersamaan dalam satu sesi pembelajaran. Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat

memahami konsep-konsep tersebut secara sistematis, memperkuat kemampuan mereka dalam mengatasi berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari,

5) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik menonjolkan sifat fleksibelnya, dimana pendidik memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan materi ajar dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran yang lainnya, bahkan menghubungkannya dengan kehidupan peserta didik dan kondisi lingkungan disekitar sekolah.

c. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik.

1) Kelebihan pembelajaran tematik.

- a) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar yang relevan dengan Tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- b) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- c) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa.
- d) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
- e) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
- f) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan

orang lain.³²

2) Kelemahan pembelajaran tematik.

- a) Memberikan tuntutan kepada pendidik untuk memiliki wawasan yang luas, dan kreatifitas yang tinggi, juga keterampilan dan kepercayaan diri.
- b) Melibatkan pemanfaatan berbagai sarana dan sumber informasi yang melimpah, bertujuan untuk memperluas pemahaman dan pengetahuan yang diperlukan.
- c) Membutuhkan sistem pengukuran dan penilaian yang terintegrasi, mencakup objek, indikator dan prosedur yang sistematis.³³

4. Hasil Belajar.

a. Pengertian Hasil Belajar.

Pemahaman tentang hasil belajar dari perspektif bahasa mengandung dua unsur kata, yaitu “hasil” dan “belajar”, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “hasil” merujuk pada sesuatu yang dihasilkan melalui usaha atau perolehan dan buah dari suatu kegiatan. Disisi lain, “belajar” merujuk pada perubahan tingkah laku atau tanggapan yang muncul akibat pengalaman. Sehingga, hasil belajar mencakup segala

³² Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I., M.Pd.I., "Analisis Pembelajaran Tematik Terpdu", Jakarta: Kencana, 2019. 13 t.t.

³³ Rendy Nugraha Frasandy, " Pembelajaran Tematik Integratif (*Model Integrasi Mata Pelajaran Umum SD/MI Dengan Nilai Agama*)", Vol. 5, no. 2 (2017). 305.

capaian atau perubahan yang terwujud sebagai buah dari upaya dan pengalaman dalam proses belajar.³⁴

Menurut Asep Jihad, hasil belajar merujuk pada perubahan tingkah laku peserta didik yang tampak secara nyata setelah melalui proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.³⁵ Menurut salim Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, didapatkan atau dikuasai setelah proses belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai atau skor.³⁶

Hasil belajar mencakup pola-pola tindakan, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Ini merupakan perubahan perilaku yang diperoleh oleh pembelajaran setelah terlibat dalam kegiatan belajar. Aspek-aspek perubahan perilaku ini tergantung pada materi yang dipelajari oleh peserta didik.³⁷

Abdurrahman menyatakan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh oleh anak setelah terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Dia juga menyatakan bahwa keberhasilan anak-anak dalam belajar dapat diukur dari pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.³⁸

³⁴ Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia.*, 3 ed. Jakarta: Balai Pustaka, 2007, 408–121.

³⁵ Asep Jihad, "*Evaluasi Pembelajaran*", Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009, 14.

³⁶ Husamah, Puji dkk., "Belajar Dan Pembelajaran", 21.t.t.

³⁷ Cathania Tri Anni, "*Psikologi Belajar*", Semarang: UPT Unnes press, 2007.92

³⁸ Mulyono Abdurrahman, "*Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar* ", (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 38.

Menurut Agus Suprijono, hasil belajar mencakup pola-pola tindakan, nilai-nilai, pemahaman, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Dalam perspektif pemikiran Gagne, hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:³⁹

- 1) Informasi verbal, yang merujuk pada kemampuan untuk menyampaikan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Kemampuan intelektual, yaitu kemampuan untuk menyajikan konsep dan simbol.
- 3) Keterampilan kognitif merujuk pada keahlian dalam mengarahkan dan mengelola aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Kemampuan motorik adalah keterampilan untuk melaksanakan serangkaian gerakan fisik dengan koordinasi yang baik, sehingga mampu mencapai tingkat otomatis gerakan.
- 5) Sikap mencakup kemampuan untuk menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian pribadinya.⁴⁰

Tingkat penguasaan yang diperoleh peserta didik selama mengikuti program belajar-mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, demikianlah hasil belajar menurut pandangan Dimiyati dan Mudjiono.⁴¹ Dari sudut pandang siswa, hasil belajar merupakan akhir

³⁹ Irlisma, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Siswa Smkn 4 Pekanbaru Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif ", Vol. 14, No. 1, 2022, t.t : 39–49.

⁴⁰ Agus Suprijono, "*Cooperative Learning Teori dan Aplikasi* ". Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009, 5.

⁴¹ Dimiyati dan Mudjiono, "Belajar dan Pembelajaran", Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

dan puncak dari pembelajaran.⁴² Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup suatu proses evaluasi untuk menilai sejauh mana peserta didik mampu menguasai materi pembelajaran setelah mengikuti proses belajar mengajar. Keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran diukur dalam bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang telah disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Belajar tidak hanya dipengaruhi oleh peserta didik, melainkan banyak faktor faktor lain yang ikut mempengaruhinya. Menurut muhibbin syah, faktor -faktor tersebut dapat dibagi menjadi tiga kelompok:

1) Faktor Internal (yang berasal dari diri peserta didik).

Berkenaan dengan keadaan maupun kondisi jasmani dan Rohani peserta didik.

2) Faktor eksternal (yang berasal dari luar peserta didik)

berkenaan dengan kondisi lingkungan di sekitar peserta didik.

3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Faktor

pendekatan pembelajaran ini merupakan bentuk-bentuk upaya belajar peserta didik, diantaranya strategi, metode pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik

⁴² Agustin Krismawati, Vinda Putri Arigethi, Dan Muhammad Suwignyo Prayogo, "Analisis Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 SDN Mangli 02 Jember", t.t.

dalam proses mempelajari setiap materi pembelajaran.⁴³

Dari ketiga faktor diatas dapat diambil kesimpulan bahwa untuk mencapai hasil belajar yang optimal, tidak hanya faktor dari peserta didik yang berperan, namun juga terdapat berbagai aspek lain yang turut ikut mempengaruhi. Faktor-faktor ini terdiri dari faktor internal dan eksternal, dan setiap faktor memiliki keterkaitan yang saling mempengaruhi terhadap pencapaian belajar peserta didik. Memahami pengaruh berbagai faktor yang ada dalam proses belajar menjadi hal yang sangat penting untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

c. Manfaat Hasil Belajar.

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah proses belajar mengajar. Pendidikan dianggap berhasil jika perubahan yang diamati pada peserta didik merupakan hasil dari belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses dimana pendidik melaksanakan program dan kegiatan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar peserta didik ditentukan keterampilan dan perkembangan serta tingkat keberhasilan belajar.

Hasil belajar hendaknya mencerminkan perubahan keadaan kearah yang lebih baik agar bermanfaat diantaranya:

⁴³ Fransiska Anggraini, "Psikologi Belajar ",Tangerang: *WADE GROUP*, 2002, 134.
http://repository.umt.ac.id/id/eprint/322/1/EBOOK_FIKS_PSIKOLOGI%20BELAJAR.pdf

- 1) untuk menambah pengetahuan
- 2) untuk memahami hal-hal yang belum dipahami sebelumnya
- 3) untuk mengembangkan keterampilan lebih lanjut
- 4) untuk mendapatkan cara pandang baru pada sesuatu
- 5) tahu lebih banyak tentang sesuatu daripada sebelumnya.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa dari segi hasil belajar menunjukkan perubahan pada diri peserta didik, sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, sikap dan keterampilan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis games melalui platform Wordwall ini berupa *Research And Development (RnD)*. Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk yang dibuat.⁴⁴

Tujuan dari penelitian *Research and Development (R&D)* ini yaitu untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada menjadi sebuah produk pembelajaran yang unggul melalui serangkaian tahapan dan juga langkah-langkah.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform Wordwall.

Menurut Borg and Gall menyatakan bahwa *Educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational product.* (penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan)

Penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai suatu kajian secara sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program, proses dan hasil pembelajaran yang harus

⁴⁴ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD", Bandung: Alfabeta, 2011. 297.
file:///C:/Users/Naily/Downloads/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf

memenuhi kriteria validitas, produk akhir dari hasil pengembangan nantinya akan dievaluasi sesuai dengan aspek yang telah ditetapkan.

Guna menghasilkan sebuah produk tertentu dibutuhkan penelitian yang bersifat analisis untuk menguji kevalidan dan efektivitas sebuah produk sehingga dapat digunakan dan berperan dalam proses pembelajaran, maka perlu untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Model Penelitian dan pengembangan.

Ada beberapa model dalam penelitian dan pengembangan yang dapat digunakan, antara lain seperti model KEMP, model Dick And Carey, model Assure, model ADDIE dan masih ada beberapa model yang lainnya. Pada penelitian ini sendiri model yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Model ini merupakan suatu pendekatan yang menekankan bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.⁴⁵

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap antara lain *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* untuk menghasilkan sebuah produk yang siap digunakan pada proses pembelajaran. Desain instruksional ADDIE yang efektif akan berfokus pada penerapan, pengetahuan dan masalah yang dialami, model pembelajaran ADDIE ini menggunakan pendekatan integratif yang efektif

⁴⁵ Yudi hari rayanto dan sugianti, "Model penelitian pengembangan ADDIE & R2D2" Pasuruan, Lembaga Academic & Reseach institute, 2020, 29.
[https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN_PENGEMBANGAN_MODEL_ADDIE_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Yudi+hari+rayanto,sugianti,+Model+penelitian+pengembangan+ADDIE+%26+R2D2+\(Pasuruan,lembaga+Academic+%26+Reseach+institute,2020+\)+29&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN_PENGEMBANGAN_MODEL_ADDIE_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Yudi+hari+rayanto,sugianti,+Model+penelitian+pengembangan+ADDIE+%26+R2D2+(Pasuruan,lembaga+Academic+%26+Reseach+institute,2020+)+29&printsec=frontcover)

dan efisien, serta menggunakan pendekatan interaktif antara pendidik, peserta didik dan juga lingkungan.⁴⁶

Alasan peneliti menggunakan model ADDIE ini mengacu pada kerangka masalah yang telah diidentifikasi pada analisis kebutuhan, dan juga model ini dianggap mempunyai keunggulan pada tahapan kerja yang sistematis, adapun rincian langkah-langkah model pengembangan ADDIE antara lain :⁴⁷

1) Analisis (Analisa)

Analisa yaitu melakukan sebuah analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan proses pencarian informasi aktual yang berlangsung di lapangan, tahap analisis ini merupakan proses mengidentifikasi kemungkinan penyebab terjadinya kesenjangan pada proses pembelajaran dan juga tentang apa saja yang diperlukan oleh peserta didik berdasarkan kebutuhannya, pada tahap ini guru dituntut untuk mampu menemukan solusi yang tepat untuk mengatasi kesenjangan atau permasalahan yang timbul selama proses pembelajaran. Di tahapan ini juga dilakukan pengamatan pada proses pembelajaran.

2) Design (Desain/Perancangan).

Desain merupakan tahap pengembangan rancangan produk ,dengan mendesain produk yang menarik sesuai dengan apa yang diteliti. Pada

⁴⁶ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (25 Desember 2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>. 9

⁴⁷ Amir Hamzah, "*Pengembangan R&D*" Malang: CV.Literasi Nusantara Abadi, 2019, 39.

tahap ini guru diharapkan dapat menyiapkan sebuah set produk yang dapat memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Setelah itu, guru perlu menetapkan strategi apa yang akan diterapkan serta mempertimbangkan sumber belajar yang dapat membantu dan mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif. Pada tahap ini juga guru perlu menjalin hubungan yang positif dengan para siswa sehingga guru bisa memberikan motivasi dan kepercayaan kepada peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Beberapa langkah yang dapat diambil melibatkan :

- a) Pembuatan materi evaluasi dimulai dengan merancang indikator pada kompetensi dasar (KD) dan memilih serta mengembangkan materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.
- b) Pada Langkah berikutnya, desain media evaluasi menggunakan Wodwall.net memungkinkan pendidik untuk memanfaatkan template yang tersedia dan memilihnya sesuai kebutuhan. Pendidik juga dapat mengatur jumlah soal serta melakukan penyesuaian pengaturan lainnya yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

3) Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, fokusnya adalah menghasilkan serta memvalidasi produk pembelajaran yang telah dibuat. Dengan bantuan Wordwall.net, guru dapat menciptakan produk evaluasi pembelajaran yang kemudian dapat diujicobakan dan dievaluasi untuk memastikan kualitasnya.

4) Implementation (Implementasi)

Tahap Implementasi merupakan waktu dimana produk yang telah dikembangkan akan diuji secara langsung dalam situasi pembelajaran sebenarnya. Pada tahap ini, seluruh hasil pengembangan produk harus dibagikan dalam bentuk tautan atau link yang diperoleh dari situs web Wordwall.net dan diatur sedemikian rupa agar dapat diakses oleh peserta didik. Materi disampaikan sesuai dengan media evaluasi yang telah dikembangkan, dan dilakukan evaluasi awal untuk menilai sejauh mana efektivitas penggunaan produk Wordwall.net dalam pembelajaran.

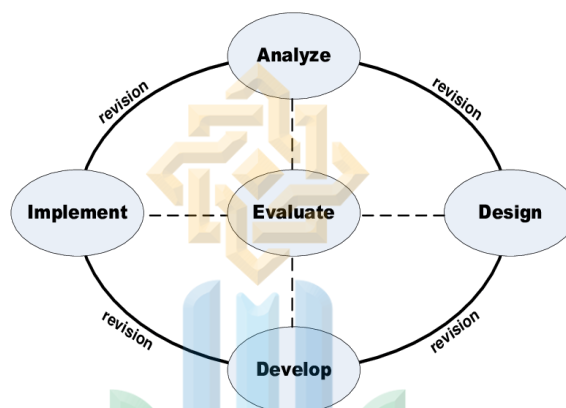
5) Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini memiliki tujuan untuk melihat apakah produk yang telah dikembangkan sesuai dengan tujuan yang telah diharapkan di awal. Tahap evaluasi sendiri merupakan tahap akhir dari model penelitian ADDIE, pada tahap ini juga kualitas dari produk akan dinilai. Evaluasi sendiri nantinya hanya berbentuk evaluasi formatif, yaitu hanya mengukur penguasaan peserta didik pada aspek kognitif sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Nantinya hasil dari tahap evaluasi ini akan digunakan untuk memberikan feedback pada pengguna model. Revisi hanya dilakukan apabila terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau belum terpenuhi pada model yang digunakan.

Ada beberapa hal yang menjadi bahan evaluasi:

- a) Peningkatan hasil belajar pada peserta didik setelah mengikuti evaluasi pembelajaran.

- b) Antusias peserta didik secara keseluruhan dalam proses evaluasi pembelajaran.
- c) Kelebihan serta kekurangan dari penggunaan media evaluasi yang telah dibuat.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

B. Prosedur penelitian dan pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*), tahap-tahap pada model ini berkaitan satu dengan yang lainnya sehingga penggunaan model ADDIE ini harus dilakukan dengan berkesinambungan dan secara bertahap⁴⁸ Dengan menerapkan model ADDIE nantinya akan menghasilkan sebuah produk dari peneliti yaitu sebuah produk evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik. Berdasarkan uraian diatas tahap-tahap pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis games melalui platform wordwall yaitu sebagai berikut :

⁴⁸ Benny A. Pribadi, "Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE." *Kencana*, 2016, 23.

1. *Analysis (Anaisis)*

Pada kegiatan analisis ini ada beberapa hal yang perlu dianalisis. Secara keseluruhan tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti dapat dirinci sebagai berikut:

Dari hasil observasi peneliti, terlihat bahwa dari perspektif guru, evaluasi konvensional dianggap kurang efektif karena memerlukan pemeriksaan jawaban secara manual, menghabiskan waktu dan tenaga yang cukup banyak. Masalah ini muncul karena kurangnya pemanfaatan alat evaluasi yang menarik dan praktis. Di sisi lain, siswa kurang tertarik dengan evaluasi konvensional yang dianggap monoton, membuat mereka merasa jenuh bahkan mengantuk saat mengerjakan soal pada kertas, yang akhirnya mempengaruhi konsentrasi dan berdampak pada hasil belajar mereka. Analisis kebutuhan dilakukan sebagai langkah awal untuk mengevaluasi kondisi dan ketersediaan alat evaluasi yang mendukung implementasi evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform Wordwall. Pada tahap ini akan ditentukan jenis evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar dan pengalaman belajar siswa.

2. *Design (perencanaan)*

Tahap desain ini bertujuan untuk memverifikasi pelaksanaan pembelajaran dan metode ujian yang tepat serta sistematis. Dalam menyelesaikan tahap desain ini, guru perlu memiliki keterampilan untuk merancang fungsi-fungsi spesifik yang dapat menutup kesenjangan

pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam mengatasi kekurangan pengetahuan pada aspek kognitif.⁴⁹

Setelah tahap analisis telah dilakukan, langkah berikutnya adalah *Design* (perencanaan) pada media evaluasi pembelajaran yang sedang dibuat. Peneliti merancang soal dan menyusun pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi tematik sekolah dasar dengan capaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan, dengan memanfaatkan platform wordwall.net untuk mendukung proses pembuatan evaluasi.

3. *Development* (mengembangkan)

Pada proses pengembangan evaluasi pembelajaran berdasarkan rancangan awal. Adapun tahapan tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran dengan berbantu wordwall.net adalah : (1) melakukan pembuatan media evaluasi dengan web wordwall.net akan dilihat dari segi desain, dan juga materi yang nantinya akan terlihat perbedaannya dengan yang diterapkan oleh sekolah, (2) melakukan review media evaluasi pembelajaran yang nantinya akan divalidasi oleh ahli Tim media, ahli evaluasi dan juga materi, (3) Merevisi media evaluasi pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari ahli Tim media, ahli evaluasi dan juga ahli materi.

Dengan hasil dari tahapan ini, diharapkan guru dapat menciptakan evaluasi pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan zaman

⁴⁹ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, " Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (25 Desember 2021): 32, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

yang dinamis, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi. Untuk mendukung evaluasi pembelajaran tersebut, diperlukan media pendidikan dan panduan yang komprehensif untuk setiap pembelajaran dan kegiatan mandiri, memberikan fasilitas dan bimbingan yang menyeluruh dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa. Selanjutnya, dalam tahap pengembangan pendidik merancang evaluasi formatif dengan menguji validitasnya, menghasilkan revisi yang diperlukan. Dalam hal ini, pendidik diharapkan dapat fokus dalam menyampaikan pembelajaran secara efektif dan membangun kepercayaan diri peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga dapat mengatasi kesenjangan kinerja pembelajaran yang mungkin disebabkan oleh kurangnya pengetahuan.

4. *Implementation* (Penerapan)

Tahap ini dilaksanakan untuk melakukan pengujian terhadap media evaluasi pembelajaran yang telah dibuat pada proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan pengujian ini diharapkan nantinya akan diketahui kelayakan dan juga adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis games dengan berbantu wordwall.net pada evaluasi pembelajaran tematik semester genap di MIN 3 Jember.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah dilakukannya implementasi terhadap media evaluasi yang dibuat, nantinya akan dilakukan tahap evaluasi, dimana pada tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk dan proses evaluasi

pembelajaran yang nantinya akan direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari semua aspek yang terlibat termasuk peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.⁵⁰

C. Uji Coba Produk.

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mencapai kriteria produk evaluasi pembelajaran yang nantinya digunakan untuk menentukan keefektifan, efisiensi dan juga daya tarik dari media itu sendiri serta menunjukkan kevalidan produk. Adapun tahap uji coba yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

1. Desain Uji Coba.

Pada tahap ini penilaian yang dilakukan yaitu tahap uji ahli. Untuk tim ahli sendiri tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang tetapi harus pada orang yang memiliki kompetensi khusus di bidangnya. Peneliti sendiri melakukan uji ahli terhadap para dosen yang memenuhi kriteria untuk menjadi ahli validasi. Setelah melakukan tahap pengujian yang dilakukan oleh validator ahli terhadap produk yang telah dibuat untuk mengetahui kelayakannya, produk divalidasi, dan diperbaiki agar produk tersebut layak untuk diterapkan pada proses selanjutnya.

2. Subjek Uji Coba.

Subjek uji coba produk hasil penelitian ini melibatkan beberapa ahli, baik ahli evaluasi pembelajaran oleh dosen, peserta didik kelas III B

⁵⁰ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (25 Desember 2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

di MIN 3 Jember dan Wali kelas III B, Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu kevalidan media evaluasi pembelajaran berbasis games dengan berbantu wordwall.net, kriteria untuk validator dan uji coba diuraikan sebagai berikut :

a. Dosen

Terdapat 3 dosen dari UIN KHAS Jember, dengan keahlian masing-masing dalam bidang evaluasi, materi, dan media, sebagai subjek uji coba dalam penelitian ini, yakni Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd., Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd., dan Dr. Nino Indrianto, M.Pd., memiliki kriteria sebagai validator dengan minimal pendidikan S2. Penelitian ini berfokus pada pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis games melalui Word Wall.net.

b. Guru

Wali kelas III B MIN 3 Jember, dengan persyaratan pendidikan minimal S1, menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini.

c. Siswa

Subjek atau responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III di MIN 3 Jember. Penetapan subjek berdasarkan pertimbangan bahwa materi yang diajarkan sesuai dengan analisis kebutuhan dan Pelajaran pada semester II. Subjek untuk kelas eksperimen merupakan kelas 3B yang terdiri dari 27 orang peserta didik. Sedangkan untuk kelas kontrol merupakan kelas 3A dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang, kedua kelas tersebut dipilih secara acak

dikarenakan mereka memiliki kemampuan awal yang rata rata sama. dengan ketentuan pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan media evaluasi wordwall sedangkan untuk kelas kontrol akan diberi perlakuan seperti biasa yaitu menggunakan media evaluasi konvensional berupa kertas. sebelum menerima pembelajaran, siswa diberikan soal yang sebelumnya telah diuji instrumen untuk dikerjakan sebagai pretest.

a) Jenis Data.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif yang nantinya akan digunakan untuk mengukur kevalidan media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data agar data yang diperoleh valid.⁵¹ Diantara nya yaitu berupa angket,wawancara,tes dan dokumentasi.

(1) Data kuantitatif

Data kuantitatif sendiri peneliti peroleh dari hasil angket yang diberikan oleh ahli validator, serta penilaian hasil belajar untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar yang diukur dari hasil *pre-test dan post-test*. Data ini nantinya akan digunakan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

⁵¹ Ainur Rafik, Bayu Sandika, dan Ira Nurmawati, "Pengembangan Bahan Ajar Augmented Reality Berbasis I-Sets Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik," *Studies in Educational Evaluation* 66 (September 2020): 100892, <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2020.100892>.

(2) Data kualitatif

Data ini berupa kritik, saran dan masukan yang diberikan validator selama proses validasi pengembangan media evaluasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk deskriptif juga hasil dari wawancara ,observasi atau pengamatan pembelajaran menggunakan media evaluasi interaktif berbasis games melalui Wordwall dan yang tidak menggunakan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis games menggunakan wordwall.

b) Instrumen Pengumpulan Data.

(1) Angket (Kuesioner)

Angket pada penelitian ini dirancang untuk menggali informasi mengenai evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform Wordwall.net yang disusun berdasarkan penilaian para ahli. Ahli tersebut terdiri dari ahli evaluasi, ahli media, ahli materi dan ahli praktisi (wali kelas III-B).

Pada penelitian ini menggunakan angket tertutup dan validasi media evaluasi pembelajaran berbasis games ini dilakukan dengan menggunakan skala likert. Skala likert adalah instrumen yang umumnya digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Skala ini mencakup variabel yang akan diukur, dan diuraikan menjadi dimensi kemudian didefinisikan lebih lanjut menjadi sub dimensi

yang akhirnya dijabarkan menjadi indikator yang dapat diukur.⁵²

Dalam opsi jawaban yang disediakan pada angket ini, responden dapat memilih dari lima alternatif yaitu: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), C (cukup), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Pada analisis kuantitatif diberikan rentang nilai dari 1 sampai 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah 1, dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (C), skor 2 (TS), skor 1 (STS).

(2) Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab yang melibatkan dua orang atau lebih, bertujuan untuk menggali informasi baik melalui interaksi secara lisan maupun tulisan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan mewawancarai ibu Wiwin Supartinah, SE selaku walikelas 3-B di MIN 3 Jember. Selama wawancara, peneliti fokus pada analisis kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik dalam proses evaluasi. Data yang diperoleh dari hasil wawancara nantinya akan diolah dan dianalisis secara deskriptif. Temuan hasil wawancara akan diuraikan secara sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan penelitian dan mengevaluasi keberhasilan produk yang digunakan.⁵³

⁵² Maryuliana, Imam Much Ibnu Subroto, dan Sam Farisa Chairul Haviana, "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert", *Transistor Elektro Dan Informatika 1.1*, 2016.

⁵³ Karunia Eka dan Ridwan Mokhammad, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2017), 342.

(3) Observasi

Proses observasi merupakan metode yang digunakan untuk menggali data yang relevan dan diperlukan guna merumuskan suatu kesimpulan. Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan secara non-sistematis tanpa menggunakan instrumen pengamatan tertentu. Kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran dikelas, dengan tujuan menganalisis media evaluasi yang diterapkan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran.

(4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah rekaman peristiwa masa lalu yang dijadikan sebagai bukti dalam penelitian. Dokumentasi ini berisi foto-foto kegiatan pada saat proses evaluasi pembelajaran menggunakan media evaluasi berbasis games dengan berbantu wordwall.net, foto-foto tersebut tidak hanya berfungsi sebagai bukti, tetapi juga menjadi alat analisis data dan memenuhi persyaratan yang diperlukan selama uji coba produk.

(5) Tes hasil belajar

Tes hasil belajar bertujuan untuk menilai pencapaian siswa dalam jangka waktu tertentu. Jenis tes yang diterapkan adalah tes evaluative, yang dimaksudkan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa. Tes ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai hasil *pre-test* dan *post-test*, untuk melihat apakah ada

peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan.

c) Teknik Analisis Data.

Pada pengembangan ini teknik analisis data diimplementasikan dengan tujuan mendapatkan produk media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui wordwall.net yang memiliki kualitas tinggi, dan memenuhi aspek kevalidan. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ada dua diantaranya, analisis data kevalidan dan analisis hasil tes.

1) Analisis Data Kevalidan.

Dalam penelitian ini, analisis kevalidan data bisa dilakukan melalui angket penilaian yang diserahkan kepada tiga validator ahli, yaitu validator ahli evaluasi, validator ahli materi, validator ahli media dan ahli praktisi. Angket tersebut dirancang dengan mencakup beberapa indikator yang sesuai dengan kebutuhan analisis media evaluasi pembelajaran berbasis games melalui wordwall.net.

(a) Validasi Ahli Evaluasi

Validasi ahli evaluasi merupakan penilaian yang dilaksanakan oleh dosen yang kompeten di bidang evaluasi dan diwakilkan untuk menilai aspek evaluasi yang terdapat pada situs web wordwall.net.

(b) Validasi Ahli Materi.

Proses validasi ahli materi melibatkan penilaian dari ahli materi tematik yang diwakilkan oleh dosen tematik yang memiliki kompetensi. Penilaian ini mencakup evaluasi terhadap kualitas isi, kualitas pembelajaran, interaksi dan tampilan. Hasil penilaian ahli materi akan memberikan kevalidan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan menggunakan instrumen indikator pada angket penilaian.

(c) Validasi ahli Media

Validasi ahli Media merupakan penilaian yang dilaksanakan oleh dosen yang kompeten di bidang media dan diwakilkan untuk menilai aspek tampilan media yang terdapat pada situs wordwall.net.

(d) Validasi Ahli Praktisi

Validasi Ahli Praktisi merupakan penilaian yang diberikan oleh seorang praktisi ahli di bidangnya. Ahli praktisi ini diwakilkan oleh guru kelas III -B MIN 3 Jember. Aspek penilaian mencakup kualitas isi, dan tujuan, serta kualitas teknik dan instruksional. Untuk memastikan keakuratan data, setiap instrument dilengkapi dengan skala yang mencakup data kualitatif dan kuantitatif dalam angket

penilaian validasi⁵⁴

Nilai yang diperoleh akan dihitung menggunakan skala pengukuran yang pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan rentang 5.

Data dari angket tersebut merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan skala likert yang kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket tersebut dengan tujuan untuk memastikan bahwa data yang dihasilkan bersifat sederhana dan praktis. Analisis data dilakukan dengan skala likert untuk mengukur tingkat kevalidan dari produk yang dihasilkan.

Rumus pengolahan data yang diadopsi berasal dari Arikunto yaitu⁵⁵ :

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

Keterangan:

P = nilai

$\sum X$ = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

⁵⁴ Maryuliana, Imam Much Ibnu Subroto, dan Sam Farisa Chairul Haviana, Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert, *Transistor Elektro Dan Informatika 1.1*, 2016.)

⁵⁵Umi Latifah Dan Maryam Isnaini Damayanti, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall. Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar." 10 (2022).

Tabel 3.1
Tingkat Validitas Kualifikasi Berdasarkan Persentase

Persentase	Tingkat validitas	Keterangan
≥ 85 skor ≤ 100	Sangat Valid	Tidak Revisi
≥ 65 skor ≤ 84	Valid	Tidak Revisi
≥ 45 skor ≤ 64	Cukup Valid	Sebagian Revisi
≥ 0 skor ≤ 44	Kurang Valid	Revisi Total

Interval	Kriteria
$80 < P \leq 100$	Sangat Valid
$60 < P \leq 80$	Valid
$40 < P \leq 60$	Cukup Valid
$20 < P \leq 40$	Kurang Valid
$0 < P \leq 20$	Tidak Valid

Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika kriteria tersebut tidak valid, maka dilakukan revisi hingga mencapai kriteria yang valid. Angket respon siswa terhadap produk evaluasi yang dikembangkan memiliki 4 dan 5 pilihan jawaban, sesuai dengan isi pernyataan. Setiap pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang memberikan arti sesuai dengan tingkat daya tarik produk. Skor tersebut dapat dilihat dalam tabel dibawah:

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian Kemenerikan Produk

Skor	Pilihan Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat Setuju

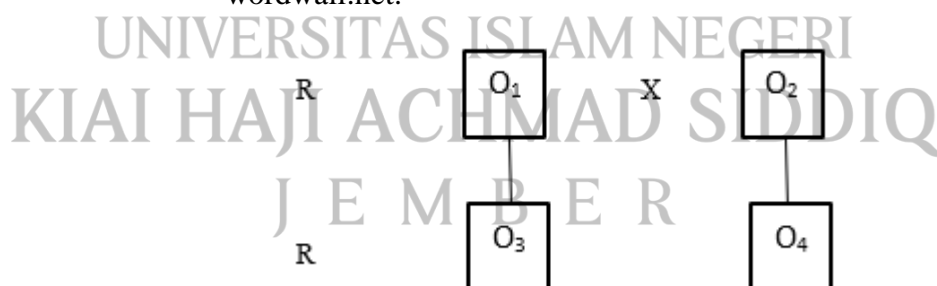
Skor	Pilihan Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju

4	Sangat Setuju
---	---------------

2) Analisis Hasil Tes.

Analisis hasil tes digunakan untuk menilai perbandingan tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan menggunakan desain eksperimen, dilakukan pengujian data untuk mengevaluasi perbedaan sebelum dan setelah penerapan produk pengembangan (kelas kontrol dan kelas eksperimen). Uji coba ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi apakah media evaluasi pembelajaran menggunakan wordwall.net ini lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan media evaluasi menggunakan kertas.⁵⁶

Untuk pengujian media evaluasi pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah dengan menggunakan media evaluasi berbasis games melalui wordwall.net.



Gambar 3.2 Desain Eksperimen (Kelas Eksperimen - Kelas Kontrol)

Keterangan:

O₁ : Nilai *pre-test*
Kelas eksperimen.

x : Perlakuan

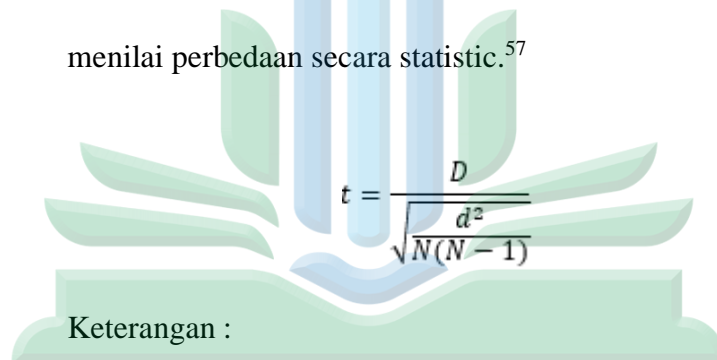
O₂ : Nilai *post test*
Kelas Eksperimen.

⁵⁶ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung: CV ALFABETA, 2009), hal 414

O₃ : Nilai *pre test*
Kelas kontrol

O₄ : Nilai *post test*
Kelas kontrol

Dalam uji coba dilapangan, informasi diperoleh melalui kuesioner dan tes pencapaian belajar. Data uji coba lapangan dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk membandingkan efektivitas pembelajaran siswa antara dua kelompok, yaitu siswa kelas III yang menggunakan produk pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis games melalui wordwall.net dan yang tidak menggunakan. Perbandingan tersebut dihitung menggunakan rumus t-test dengan Tingkat signifikansi 0,05, yang bertujuan untuk menilai perbedaan secara statistic.⁵⁷



$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t = uji t

D = Different (X₂-X₁)

d² = Variasi

N = jumlah sampel.

⁵⁷ Subana dkk, "Statistika Pendidikan", Bandung: Pustaka Setia, 2005, hlm. 131.
<https://etheses.uinsgd.ac.id/21828/1/buku%20statistika%20pendidikan.pdf>

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Gambaran Obyek Penelitian.

1. Sejarah MIN 3 Jember.

MIN 3 Jember adalah salah satu sekolah yang terletak di Kabupaten Jember, beralamat di Jl. Mahoni No. 20 Wirolegi. Sebelumnya, sekolah ini dikelola oleh sebuah yayasan dan dikenal dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Agus Salim, yang berlokasi di jalan Sri Tanjung, Wirolegi, Sumpetersari, Jember.

Madrasah Ibtidaiyah Agus Salim didirikan pada tahun 1980. Beberapa tokoh masyarakat yang berperan aktif dalam pendirian madrasah ini antara lain:⁵⁸

- 1) H. Abu Hasim
- 2) H. Khusnu Syaifudin
- 3) H. Suryohadi Soleh

Pada masa itu, Madrasah Ibtidaiyah Agus Salim hanya memiliki 5 ruang kelas dan 1 ruang kantor, namun jumlah siswanya cukup banyak. Hal ini disebabkan oleh dukungan dari masyarakat Wirolegi serta tokoh-tokoh masyarakat setempat. Kepala sekolah pertama Madrasah Ibtidaiyah Agus Salim adalah:

- 1) Ansori
- 2) Muhammad Kasturi

⁵⁸ MIN 3 Jember, Profil MIN 3 Jember, 22 Januari 2024.

3) Ahmad Nahrowi

Pada tahun 1997, Madrasah Ibtidaiyah Agus Salim diresmikan menjadi sekolah negeri dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sumpersari, berada di bawah naungan Departemen Agama RI Kabupaten Jember. Kepala sekolah yang menjabat sejak madrasah ini menjadi sekolah negeri adalah :

- 1) Moh. Dalil, A. Ma (1997-2000)
- 2) Moh. Rifa'i Toha, A. Ma (2000-2005)

Dengan jumlah guru tetap sebanyak 5 orang, 6 guru tidak tetap, dan 1 staf tata usaha, sekolah ini masih menggunakan fasilitas gedung dari Madrasah Ibtidaiyah Agus Salim yang lama. Pada tahun 1999, Departemen Agama Kabupaten Jember memberikan proyek untuk pembangunan gedung Madrasah Negeri yang baru. Gedung ini dibangun di atas lahan seluas 1.300 m² di Jalan Mahoni,

Wirolegi, Sumpersari, Jember. Saat itu, proyek tersebut hanya mencakup pembangunan gedung, sementara lahan seluas 1.300 m² merupakan hibah dari tokoh masyarakat Wirolegi yang bertugas di Departemen Agama Kabupaten Jember, yaitu Bapak H. Drs. Suryohadi Sholeh dan Kepala Departemen Agama Kabupaten Jember pada waktu itu adalah Bapak Drs. Abd. Hadi Ar. Pada tahun 1999, gedung baru mulai ditempati, terletak sekitar 250 meter di sebelah utara gedung lama (MI Agus Salim). Saat itu, kepala sekolah masih dijabat oleh Bapak Moh. Dalil, dengan jumlah siswa

mencapai 120 orang. Pada tahun 2018, nama madrasah ini diubah berdasarkan KMA 673 Tahun 2016 tentang perubahan nama MA Negeri, MTs Negeri, dan MI Negeri di Provinsi Jawa Timur. Sejak tanggal 1 Januari 2018, nama MIN Summersari resmi diubah menjadi MIN 3 Jember.

Profil MIN 3 Jember.

MIN 3 Jember adalah lembaga pendidikan milik negara di bawah naungan Kementerian Agama RI, dengan nomor statistik madrasah 111135090005 dan NPSN 60715778. Saat ini, MIN 3 Jember telah terakreditasi A dengan Nomor SK Akreditasi 133/BAN-S/M.35/S/X/2018. Sekolah ini beralamat di Jl. Mahoni No. 20, Wirolegi, Kecamatan Summersari, Kabupaten Jember, 68124, dengan luas tanah 3.591 m². MIN 3 Jember juga memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar.

Madrasah ini dilengkapi dengan 1 ruang UKS, 1 mushola, 1 ruang guru, 1 ruang tata usaha, 1 ruang kepala sekolah, 2 kamar mandi untuk guru, 5 kamar mandi untuk siswa, 1 gudang, 17 ruang kelas, 1 koperasi sekolah, 1 perpustakaan, 1 area parkir, dan 1 kantin. Selain itu, madrasah ini juga menyediakan LCD dan layar proyektor.

2. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

a. Visi MIN 3 Jember.

“Terwujudnya Madrasah Berprestasi, Berkarakter, Inovasi dan Berbudaya Lingkungan”.

b. Misi MIN 3 Jember.

- 1) Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan inovatif yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
- 2) Mendorong dan membantu setiap siswa untuk menggali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal.
- 3) Mengembangkan kemandirian, bernalar kritis, dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.
- 4) Melaksanakan bimbingan belajar/ekstrakurikuler secara khusus di madrasah oleh guru profesional pada jam tertentu.
- 5) Membangun lingkungan madrasah yang membentuk peserta didik berakhlakul karimah melalui rutinitas keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di madrasah.
- 6) Membangun lingkungan madrasah yang bertoleransi, dalam kebhinekaan global, dan menjunjung nilai gotong royong
- 7) Mengembangkan perilaku cinta dan setia tanah air
- 8) Mengembangkan perilaku warga madrasah untuk gemar membaca dengan gerakan literasi madrasah
- 9) Mengembangkan budaya nasional melalui lagu, tarian, dan

permainan tradisional.

10) Selalu mengikuti perubahan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi terkini.

11) Meningkatkan pelaksanaan pembiasaan **3M (Mencegah** terjadinya pencemaran, **Melestarikan** fungsi lingkungan, dan **Menanggulangi** kerusakan lingkungan hidup).

12) Mengembangkan perilaku warga madrasah berbudaya lingkungan dan peduli **SEKAM** (Sampah, Energi, Keanekaragaman Hayati, Air, Makanan Sehat)

13) Tersedianya sarana dan prasarana madrasah yang berkualitas, sehat dan ramah lingkungan.

3. Data Pendidik dan Karyawan.

Tabel 4.1

Data Pendidik dan Karyawan MIN 3 Jember

No	Nama	Jabatan
1	Dedi Ependi, S.Ag.M.M.Pd	Kepala sekolah
2	Agus Eko Junianto	Tenaga Administrasi Sekolah
3	Achmad Fauzi Yusuf, S.Pd.I	Guru Kelas
4	Alifiah, S.Pd	Guru Kelas
5	Ali Wardana	TU
6	Anshori, S.Pd.I	Guru Mapel
7	Arin Ni'matul Izza, S.Pd	Guru Mapel
8	Didik Mardianto, S.Pd., M.Pd	Guru Kelas
9	Elok Nikmatun Kamilah, S.E	Tenaga Administrasi Sekolah

10	Endiwijayati, S.Pd	Guru Kelas
11	Erni Novianita, S.Pd	Guru Kelas
12	Ervan Iswanto	Tenaga Administrasi Sekolah
13	Fifin Andriyani, S.Pd.I	Guru mapel
14	Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I	Guru kelas
15	Indah Iswati, S.Pd,M.Pd.I	Guru Kelas
16	Khotimatul Barriyah,S.Ag	Guru Mapel
17	Luluk, S.Pd	Guru Kelas
18	M.Rizal Fauzi.SE	Tenaga administrasi sekolah
19	Moh.Samsul Hammbali, S.Sos	Tenaga administrasi sekolah
20	Muh.Fahru Rosyid, S.Pd, M.Pd.I	Guru mapel
21	Nahliyatul Uslahh, S.Pd., M.Pd.I	Guru Kelas
22	Nanang Setiawan, S.Pd	Guru Kelas
21	Nur Asia Jamil. S.Pd.I	Guru Kelas
22	Nurin Badriyah,S.Pd.I	Guru Kelas
23	Siti Nur Khofifah, S.Pd.I	Guru Mapel
24	Uyunul Chusniah, S.Pd.I	Guru Kelas
25	Wiwin supartinah,SE	Guru kelas
26	Al Arif Billah Assadhiq, S.Pd	Guru kelas
27	Cikratiarini S.Pd.	Guru kelas
28	Ghoniul Husna S.Pd.I.,M.Pd.	Guru kelas

Sumber: data sekunder diolah, 2024

B. Penyajian Data Uji Coba Produk

Penelitian ini merupakan penelitian berjenis *Research and Development* (R&D) yang mengembangkan produk evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform Wordwall, dimana didalam nya memuat soal soal HOTS pada

materi tema 5, Selain itu, media evaluasi ini juga didesain dengan tampilan yang menarik, yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa saat melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran.

Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE, dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini dipilih oleh peneliti di karenakan memiliki prosedur yang jelas dan terstruktur.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menyajikan data uji coba sebagai berikut :

1. Hasil Analysis (analisis)

Pada tahap pertama, yakni analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan. Berikut ini merupakan deskripsi dari tahapan analisis :

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk memahami kebutuhan apa yang diperlukan oleh peserta didik kelas III di MIN 3 Jember.

Melalui wawancara dengan Ibu Wiwin Supartinah, SE, selaku walikelas III-B, ditemukan bahwa saat kegiatan evaluasi formatif materi tematik, siswa sering merasa jenuh dan bosan karena soal evaluasi diberikan dalam bentuk kertas. Selain itu, suasana di kelas saat evaluasi berlangsung menunjukkan bahwa secara umum, siswa kurang serius dan lebih suka bercanda dengan teman sekelasnya. Bahkan, ada beberapa siswa yang tertidur selama evaluasi, yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dari seorang pendidik dalam memilih metode evaluasi yang tepat untuk mengatasi permasalahan

tersebut, sehingga peserta didik lebih tertarik dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan aktif saat mengerjakan soal evaluasi. Dengan adanya pemaparan tersebut peneliti ingin mengembangkan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui platform Wordwall dengan harapan bahwa siswa dapat menjadi lebih aktif dan serius dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Menindak lanjuti hal tersebut Ibu Wiwin Supartinah, SE, juga menambahkan bahwa penggunaan alat evaluasi tradisional dalam proses penilaian membutuhkan investasi waktu dan tenaga yang cukup besar. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan untuk mengoreksi setiap jawaban secara manual dan memeriksa peserta didik yang tidak menyelesaikan tugas mereka. Namun, dengan adanya alat evaluasi yang dikembangkan oleh peneliti, guru dapat dengan mudah mencatat nilai peserta didik. Alat penilaian ini secara otomatis menyimpan hasil penilaian ke platform seperti wordwall.net, yang menghemat waktu dan tenaga yang sebelumnya diperlukan secara manual.

2. Hasil Desain (perancangan)

Setelah dilakukan analisis, peneliti memilih produk yang akan dikembangkan dan mengimplementasikan desain dengan wordwall.net. produk yang dihasilkan berupa alat penilaian atau evaluasi yang dirancang khusus untuk materi tematik, dengan tujuan untuk memudahkan proses evaluasi guru dan menjawab pertanyaan peserta didik, sekaligus menciptakan suasana belajar yang jauh lebih menyenangkan.

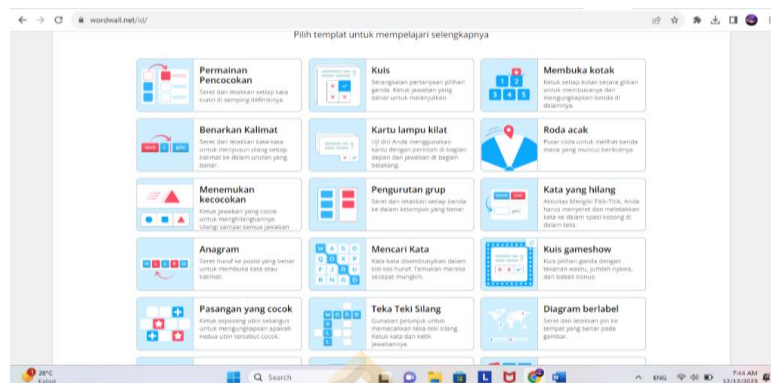
Mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis games melalui Wordwall.net mencakup menentukan rencana pembelajaran untuk materi tematik, membuat pertanyaan berdasarkan kriteria, dan membuat kuis wordwall, setelah meninjau dan mengelompokkan pertanyaan, langkah selanjutnya adalah menyiapkan rencana kuis pertama di Wordwall.net. Kuis wordwall dapat dibuat melalui internet di <http://Wordwall.net>. Saat memasuki halaman, pengguna akan melihat layar seperti dibawah ini:



Gambar 4.1 Tampilan Awal Wordwall.Net

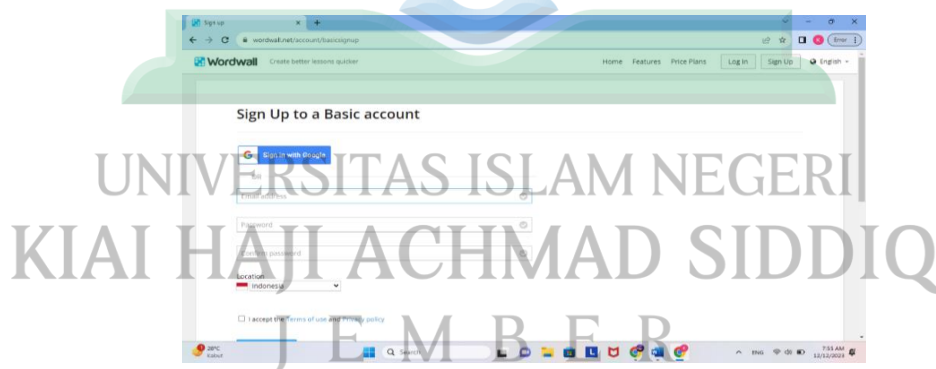
Sebelum menyusun pertanyaan, peneliti perlu membuat akun wordwall terlebih dahulu. Langkah ini dapat dilakukan dengan mengklik “Daftar” yang terletak di pojok kanan atas layar website. Pendaftaran ini berguna karena memungkinkan anda menyimpan pertanyaan yang dibuat pada akun terdaftar secara otomatis, memungkinkan pengeditan dan memfasilitasi berbagai materi dengan peserta didik.

Ketika mengakses halaman awal, pengguna akan menemukan berbagai pilihan template yang dapat digunakan. Beberapa opsi model yang tersedia meliputi :



Gambar 4.2 Macam – Macam Template WordWall

Wordwall menawarkan beberapa fitur yang sangat berguna untuk evaluasi. Semua fitur yang disebutkan diatas dapat digunakan secara gratis dan pengguna memiliki keleluasaan untuk menyesuaikannya sesuai dengan soal atau tes yang digunakan. Fitur -fitur yang dimiliki wordwall tidak hanya menarik, tetapi juga menyenangkan dan praktis dalam proses penilaian. Informasi berikut harus diisi saat mendaftar di wordwall.



Gambar 4.3 Mendaftar Pada Akun Wordwall

Setelah akun wordwall berhasil dibuat, pengguna hanya perlu login dengan email atau akun google dan memasukkan kata sandi pada kolom yang sesuai. Setelah login selesai, pengguna akan diarahkan ke halaman utama website wordwall dengan layar seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.4 Halaman awal Wordwall

Selanjutnya jika pengguna sudah berhasil login nantinya akan masuk pada halaman awal word wall dengan tampilan seperti berikut :



Gambar 4.5 Tampilan Awal Wordwall

Yang mana bisa kita lihat di bagian atas, sudah terdapat **fitur, aktivitas, dan hasil saya**, jika anda mengklik fitur nantinya akan muncul tampilan seperti dibawah ini:



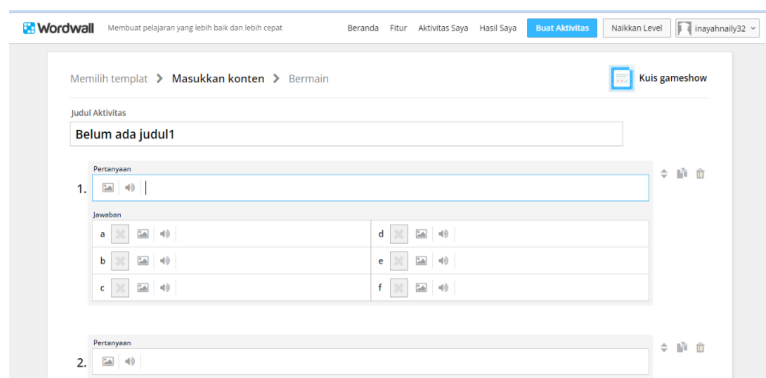
Gambar 4.6 Halaman Fitur

Pada Menu **Fitur** nantinya kita akan diberikan petunjuk tentang penggunaan sekaligus fitur fitur apa saja yang bisa digunakan oleh pengguna, Tentunya pada menu fitur ini kita tidak perlu bingung karena sudah disediakan tutorial dan bagaimana cara menggunakannya. Selanjutnya jika pengguna ingin membuat sebuah kuis interaktif, pengguna dapat masuk pada menu **buat aktifitas**, nantinya akan muncul tampilan sebagai berikut:



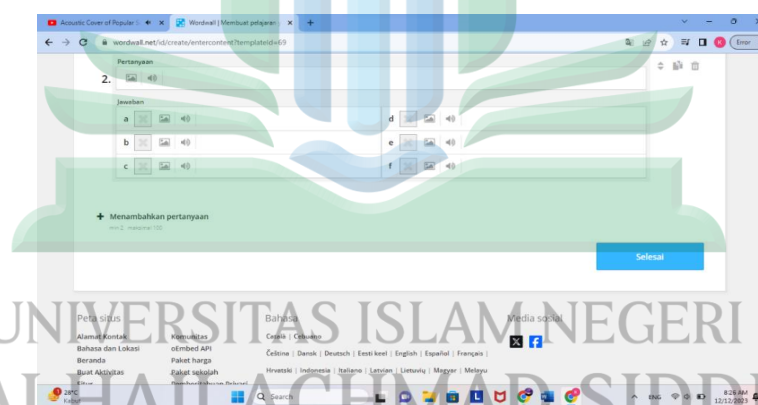
Gambar 4.7 Menu Tampilan Template

Dalam penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis games melalui wordwall.net ini, dilibatkan satu kategori evaluasi yang dapat ditemukan pada platform wordwall, yakni kuis game show yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda.



Gambar 4.8 Menu Tampilan Untuk Membuat Soal

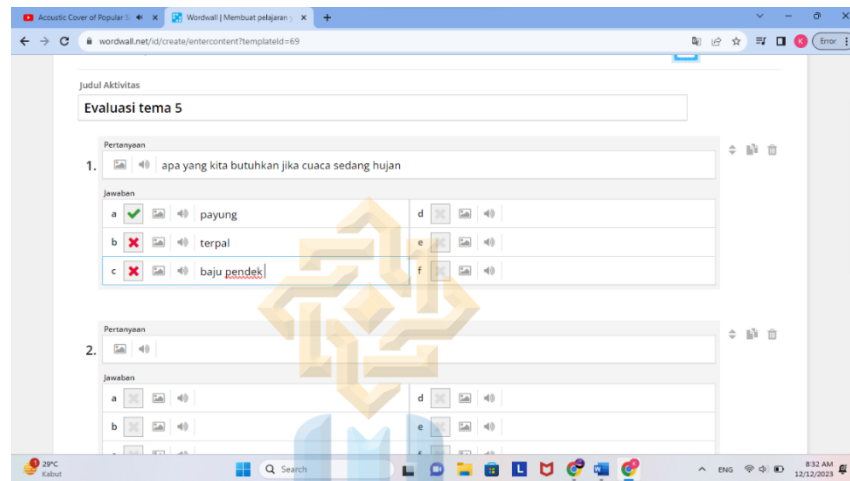
Nantinya akan disediakan menu seperti pada gambar di atas, terdapat bagian judul, dan juga kolom pertanyaan dan jawaban, pada kolom tersebut, pengguna dapat mengisi sesuai dengan materi yang kita buat, bukan hanya itu, pengguna juga dapat memasukkan gambar pada menu bagian soal dan jawaban. Jika ingin menghapus bagian soal, pengguna dapat mengklik icon sampah yang ada di sebelah kanan kolom soal.



Gambar 4.9 Halaman untuk Menambah Kolom Soal

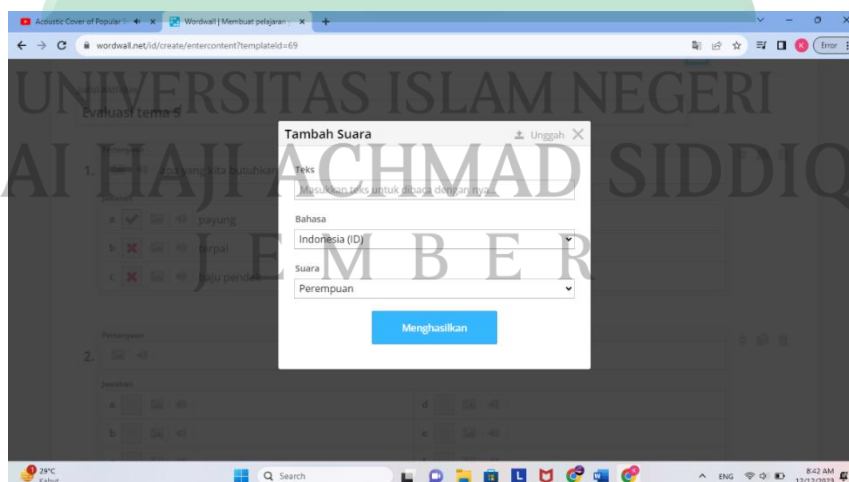
Selanjutnya untuk menambah jumlah kolom soal pengguna dapat mengklik icon (+) yang ada pada bagian akhir, untuk batas soal yang dapat kita buat, maksimal 100 soal, namun pada setiap template biasanya berbeda pada jumlah maksimal soal yang dapat dibuat, jadi pastikan disesuaikan terlebih dahulu antara template dengan soal yang akan kita masukkan.

Selanjutnya setelah soal dibuat jangan lupa untuk mengganti tanda (X) pada kolom jawaban menjadi tanda centang (√) seperti dibawah ini



Gambar 4.10 Tampilan Soal

Untuk membuat audio dapat klik icon (speaker) nantinya akan muncul tampilan seperti berikut, kita dapat memasukkan teks yang ingin kita jadikan audio, dengan menuliskannya pada kolom yang tersedia, juga terdapat pilihan Bahasa dan pilihan suara bisa laki laki ataupun Perempuan.



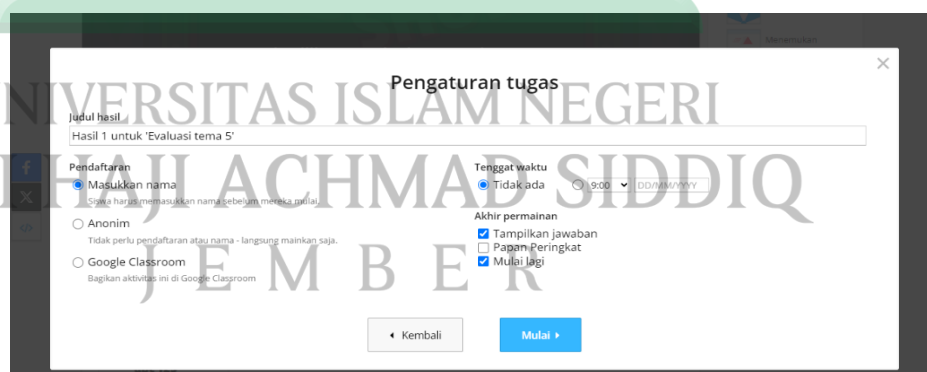
Gambar 4.11 Tampilan Untuk Menambah Suara

Jika semua soal dan jawaban sudah kita masukkan, langkah terakhir yaitu klik **selesai**, nantinya kita akan masuk pada tampilan seperti berikut, dimana memuat judul kuis, dan petunjuk pengerjaan



Gambar 4.12 Tampilan Awal Kuis Game Show

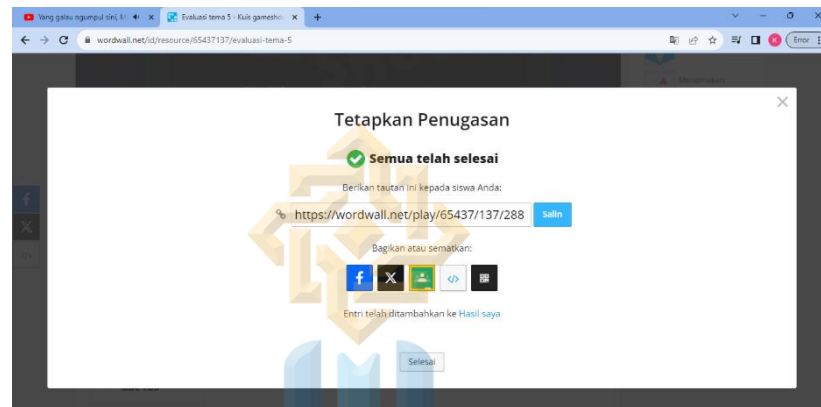
Untuk membagikan kuis kita dapat mengklik menu **tetapan penugasan** Nantinya akan muncul tampilan seperti berikut:



Gambar 4.13 Pengaturan Penugasan Pada Word Wall

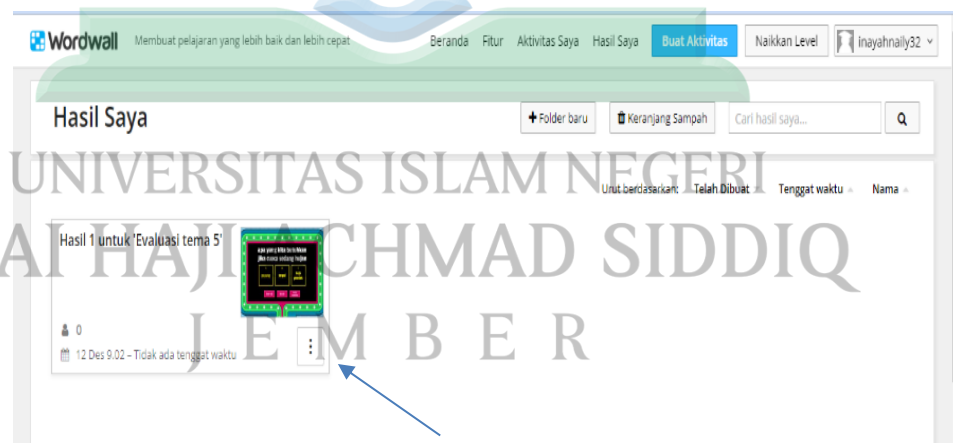
Pada menu penugasan ini kita dapat menyesuaikan jam dan tampilan apa saja yang bisa ditampilkan pada akhir permainan, seperti contohnya papan peringkat dll. Jika sudah diatur sesuai dengan yang pengguna

inginkan, lalu **klik mulai** nantinya akan muncul link yang dapat dibagikan pada peserta didik yang nantinya nilai akan dapat terinput secara otomatis pada menu “*Hasil saya*”



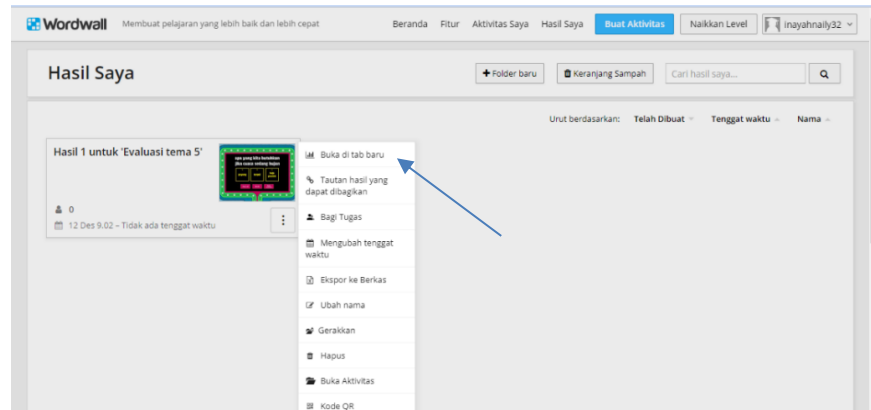
Gambar 4.14 Link Wordwall yang dapat dibagikan pada siswa

Selanjutnya setelah link di bagikan, dan pengguna ingin melihat nilai juga peringkat dari setiap peserta didik, dapat dilihat pada **menu hasil saya** nantinya akan muncul tampilan seperti berikut

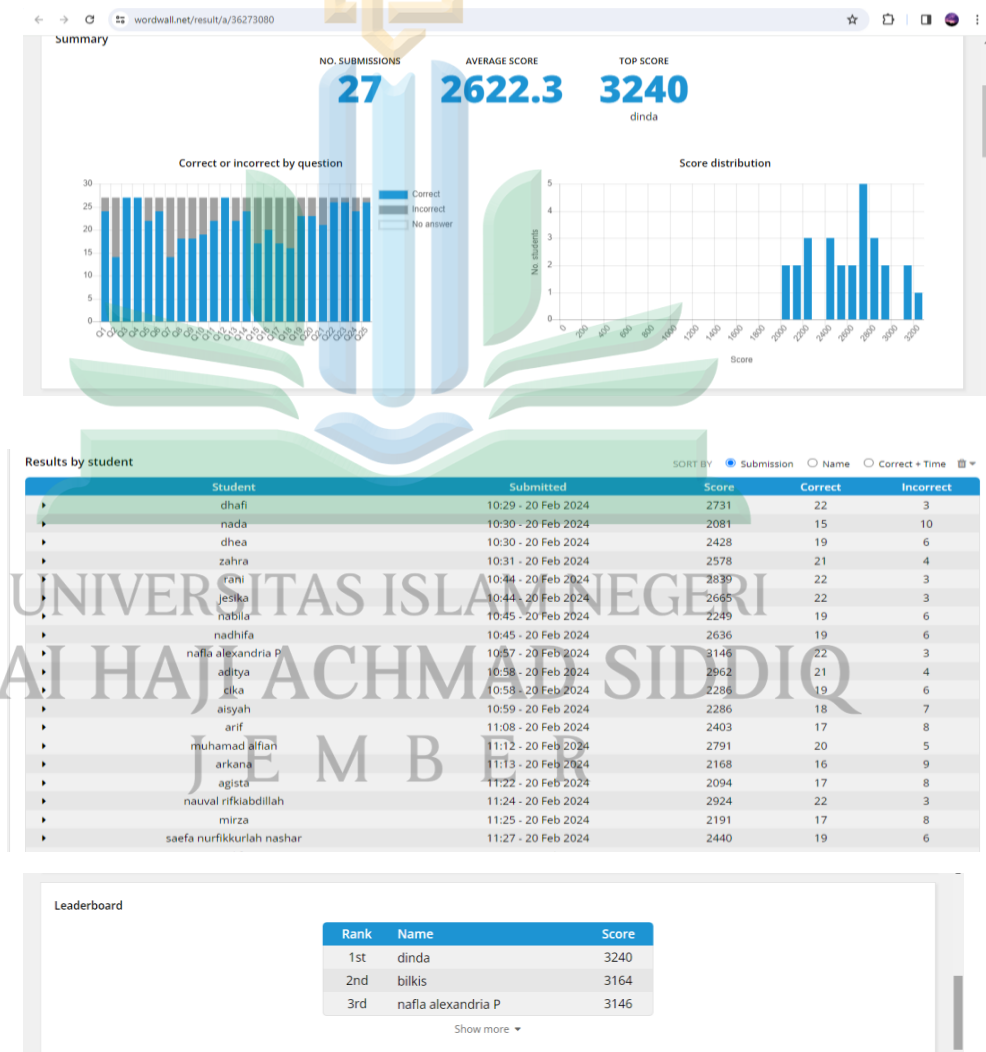


Gambar 4.15 Menu Tampilan Hasil Saya

Setelah itu klik titik 3 seperti pada gambar, nantinya akan muncul tampilan seperti berikut :



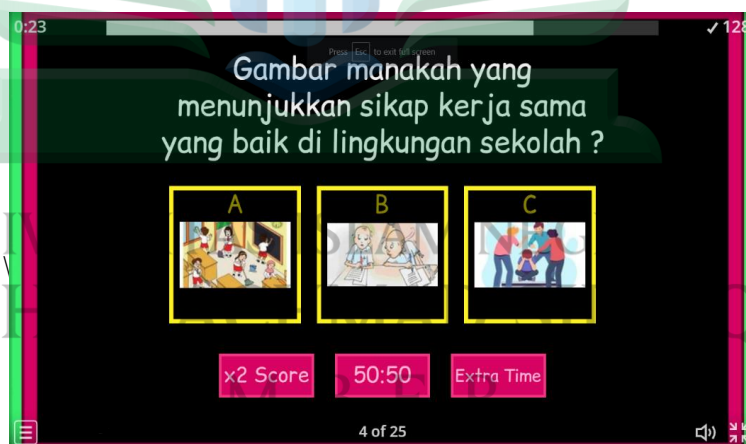
Gambar 4.16 Menu Tampilan Untuk Membuka Nilai Hasil Evaluasi dan langkah selanjutnya **klik buka di tab baru** seperti pada gambar, nantinya akan muncul tampilan seperti berikut:



Gambar 4.17 Menu Tampilan Nilai Hasil Evaluasi

Pada menu ini nanti akan ditampilkan jumlah soal yang benar dan yang salah dari setiap siswa, nantinya juga akan muncul peringkat mulai dari nilai tertinggi hingga terendah, sehingga memudahkan pendidik untuk memasukkan nilai tanpa waktu lama dalam pengoreksian.

Saat mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan word wall, aspek-aspek yang perlu diperhatikan termasuk kestabilan jaringan koneksi, pengaturan acak soal untuk menghindari kecurangan, mendorong kejujuran peserta didik dalam mengerjakan soal dengan usaha sendiri, serta kemampuan peneliti untuk mengatur tema, waktu dan leaderboard setelah peserta selesai mengerjakan soal. Berikut adalah gambaran ahir dari pengembangan wordwall.net



Gambar 4.18 Tampilan Kuis Pada Word Wall

3. Hasil *Development* (Pengembangan)

Pada fase ini produk hasil pengembangan, yakni wordwall, menjalani proses validasi oleh sejumlah ahli, termasuk ahli evaluasi, ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi (Wali kelas) validasi tersebut memiliki tujuan untuk menguji tingkat kevalidan produk, apakah layak digunakan

tanpa revisi, memerlukan revisi atau bahkan tidak sesuai untuk evaluasi pembelajaran. Validitas dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek, dengan setiap ahli menilai aspek tertentu sesuai dengan keahliannya. Jika terdapat komentar atau saran yang perlu diakomodasikan, produk atau bahkan materi tersebut akan direvisi untuk meningkatkan kualitasnya. Setelah revisi, produk dalam bentuk alat evaluasi dapat diterapkan dalam konteks penelitian.

a. Validasi ahli evaluasi.

Evaluasi pembelajaran berupa soal yang telah dikembangkan kemudian divalidasi untuk mengevaluasi keberhasilan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Validator diminta untuk mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti, sekaligus memberikan kritik dan saran untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan. Hasil penelitian dari validator akan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Validasi ahli Evaluasi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian soal dengan KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran		√			
2	Kesesuaian butir soal dengan materi	√				
3	Kesesuaian gambar pada butir soal dengan materi	√				
Aspek kebahasaan						
4	Kejelasan Bahasa dalam butir soal	√				
5	Kesesuaian penulisan dengan EYD	√				

6	Kesesuaian Bahasa dengan karakteristik siswa MI	√				
Aspek penyajian evaluasi						
7	Kesesuaian butir soal dengan pilihan jawaban	√				
8	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa	√				
9	Penggunaan stimulus dan pengecoh pada butir soal			√		
10	Butir soal sesuai dengan Tingkat taksonomi bloom (HOTS)		√			
Jumlah skor		46				
Persentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$		$= p = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$				

Dengan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh skor sebesar 92% yang menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform Wordwall masuk dalam kriteria “sangat valid”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan evaluasi ini layak dengan melakukan beberapa revisi.

b. Validasi ahli media

validasi ahli media dilakukan untuk mengevaluasi word wall pada desain evaluasi pembelajaran berbasis wordwall yang telah dikembangkan. Validator diminta untuk menilai desain evaluasi pembelajaran tersebut dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti, sekaligus memberikan kritik, masukan dan saran untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan. Hasil dari penilaian oleh validator akan dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Validasi ahli Media

No	Kriteria	Butir penelitian	Tingkat kelayakan				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan	1.Tampilan awal <i>wordwall.net</i>			√		
		2.Tampilan informasi pada <i>wordwall.net</i>			√		
		3.Tampilan menu (icon) <i>wordwall.net</i>	√				
		4.Tampilan konten <i>wordwall.net</i>	√				
2	Kemudahan Penggunaan	5.Keefektifan & efesiensi <i>wordwall.net</i>	√				
		6.Kolaborasi Warna Pada <i>Wordwall.Net</i>		√			
		7.Kolaborasi warna pada <i>wordwall.net</i>		√			
		8.Kepraktisan <i>wordwall.net</i>	√				
		9.Kemudahan berjalannya <i>wordwall.net</i> pada perangkat.	√				
3	Kebahasaan	10.Kecepatan <i>loading wordwall.net</i>	√				
		11.Kesesuaian penggunaan bahasa		√			
4	Ketertarikan	12.Kemenarikan <i>wordwall.net</i>	√				
		13.Kejelasan gambar pada <i>wordwall.net</i>	√				
Jumlah skor			58				
Persentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$			$P = \frac{58}{65} \times 100\% = 89,2\%$				

Dari hasil perhitungan, didapatkan skor persentase 89,2% yang menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis games melalui wordwall.net termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan evaluasi pembelajaran ini dianggap layak dan siap diujicobakan tanpa perlu dilakukan revisi.

a. Validasi Ahli materi

Validasi materi dilakukan untuk mengevaluasi materi pada evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform wordwall yang telah dikembangkan. Validator diminta memberikan penilaian terhadap desain evaluasi pembelajaran tersebut melalui pengisian angket yang telah disiapkan oleh peneliti, sekaligus memberikan kritik, masukan dan juga saran untuk perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil penilaian dari akan dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Validasi Ahli Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1	Kesesuaian dengan KI dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD	√			
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	√			
3	Kesesuaian materi dengan	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	√			

	indikator					
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu pembelajaran tematik.	√			
Aspek Evaluasi / Latihan soal						
6	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	√			
7	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.	√			
8	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas.	√			
9	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas	√			
10	Variasi soal	Variasi soal		√		
11	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		√		
12	Kejelasan konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam pembelajaran tematik		√		
13	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas.	√			

Aspek Bahasa					
14	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah -istilah yang digunakan tepat.	√		
15	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan Bahasa.	Penggunaan Bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	√		
Skor total			57		
$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$			$P = \frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$		

Dari hasil yang telah dihitung, diperoleh skor persentase sebesar 95% yang menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform Wordwall dapat diklasifikasikan sebagai “sangat valid” oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan evaluasi pembelajaran ini dapat dianggap layak dengan catatan perlu revisi sesuai dengan saran validator.

b. Validator Ahli Praktisi (Wali Kelas)

Validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai secara menyeluruh evaluasi pembelajaran yang menggunakan wordwall. Evaluasi tersebut telah melewati proses validasi oleh beberapa ahli, termasuk ahli evaluasi, ahli media dan ahli materi. Para validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap desain evaluasi pembelajaran melalui word wall dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti, serta memberikan kritik dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang telah

dikembangkan. Hasil dari penilaian oleh validator akan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Validasi Ahli Praktisi (Wali Kelas)

No	Aspek yang dinilai	keterangan				
		5	4	3	2	1
Materi						
1	Kesesuaian pengorganisasian soal dengan materi		√			
2	Kesesuaian konsep pada setiap soal		√			
3	Kesesuaian isi materi pada tiap butir soal		√			
4	Referensi yang digunakan sesuai dan memadai		√			
5	Pengecoh benar -benar berfungsi		√			
Penyajian						
6	Tampilan word wall menarik	√				
7	Isi dari word wall jelas		√			
8	Wordwall berisi objek objek pendukung yang menarik	√				
9	Memudahkan peserta didik mengerjakan soal dengan menggunakan word wall.	√				
Wordwall						
10	Word Wall memudahkan peserta didik dalam menjawab soal evaluasi		√			
11	Template dan isi dalam word wall yang digunakan menarik		√			
12	Menu di dalam wordwall yang ditampilkan menarik	√				

Bahasa					
13	Petunjuk penggunaan mudah untuk dipahami		√		
14	Istilah -istilah yang digunakan dalam soal dapat dipahami dan dimengerti		√		
15	Kalimat yang digunakan dalam soal mudah untuk dipahami		√		
Jumlah skor			64		
$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$			$P = \frac{64}{75} \times 100\% = 85.3\%$		

Dari hasil yang telah dihitung, diperoleh skor persentase sebesar 85,3% yang menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform Wordwall dapat diklasifikasikan sebagai “sangat valid” oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan evaluasi pembelajaran ini dapat dianggap layak dengan catatan perlu revisi sesuai dengan saran validator.

4. Hasil Implementation (Implementasi)

Pelaksanaan tahap implementasi ini dilakukan di kelas III dimana kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

a. Tes Peningkatan Hasil Belajar

keberhasilan pembelajaran di MIN 3 Jember dapat diukur dengan pencapaian hasil belajar peserta didik setara atau melebihi KKM ≥ 75 . Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui tes pada materi tematik tema 5 dan terdapat peningkatan hasil belajar dengan bantuan media evaluasi berbasis games melalui platform Wordwall yang dapat diakses secara

mudah. Sebelum memasuki pembelajaran pada tema 5, siswa diberikan soal pretest di awal sebagai upaya untuk menilai kemampuan awal mereka sebelum menerima perlakuan pembelajaran.

Sementara itu soal post -test diberikan kepada peserta didik setelah mereka menerima pembelajaran mengenai cuaca pada tema 5 dari guru. Materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru mengacu pada kompetensi dasar (KD) Kompetensi Dasar (KD)

PPKn

1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar

3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Bahasa Indonesia

3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.3 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

SBDP

3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.

4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu. Matematika

3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.

4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.

PJOK

3.5 Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.

4.5 Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.

Peneliti mengembangkan indikator pencapaian kompetensi (IPK)

dari KD diatas untuk membuat soal tes yang merujuk pada taksonomi Bloom.

Tes hasil belajar yang disusun oleh peneliti terdiri dari 25 soal pilihan ganda dan disesuaikan dengan template yang telah wordwall sediakan. Untuk menguji produk pengembangan evaluasi pembelajaran berupa tes, uji coba dilakukan pada 27 siswa kelas III-B sebagai kelas eksperimen dan III-A sebagai kelas kontrol di MIN 3 Jember, yang nantinya akan diketahui apakah ada peningkatan hasil belajar antara kedua kelas dengan memberikan perlakuan yang berbeda.

5. Hasil *Evaluation* (evaluasi)

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data dari setiap fase ADDIE yang diterapkan dalam pengembangan produk evaluasi pembelajaran berbasis wordwall.net. Pada tahap ini, dilakukan revisi produk setelah melewati proses validasi. Revisi tersebut dilakukan berdasarkan dari masukan dan juga saran yang diberikan oleh validator ahli evaluasi, ahli materi dan ahli media. Fokus penelitian evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform Wordwallnet pada tahap ini difokuskan pada aspek kelayakan produk. Kelayakan ini dievaluasi melalui pengisian instrumen angket respon ahli media, dan ahli evaluasi. Berikut adalah hasil dari tahap evaluasi ini:

A. Analisis Data

1. Analisis Hasil Validasi.

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang diperoleh melalui data hasil validasi yang diperoleh sejumlah ahli. Para ahli yang terlibat dalam analisis ini adalah ahli evaluasi, ahli media, ahli materi. Dengan Mohammad Kholil, S.Si.,M.Pd., yang merupakan dosen pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, bertindak sebagai ahli evaluasi. Dr. Nino Indrianto,M.Pd., yang bertindak sebagai ahli media, dan Muhammad Suwignyo Prayogo,M.Pd., yang bertindak sebagai ahli materi yang keduanya juga merupakan Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember.

Hasil validasi yang diperoleh dari ketiga validator ini kemudian disajikan dalam sebuah tabel berikut untuk memberikan gambaran yang jelas.

Tabel 4.6 Rata -Rata Hasil Validasi

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Evaluasi	92%	Sangat Valid
2	Ahli Media	89,2 %	Sangat Valid
3	Ahli Materi	95%	Sangat Valid
4	Ahli Praktisi	85,3%	Sangat Valid
Nilai rata-rata persentase		94%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan oleh empat validator, ditemukan bahwa persentase nilai rata-rata mencapai 94% Hasil validitas ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis games melalui Wordwall.net telah memenuhi kategori “sangat valid”

2. Analisis Hasil Tes

Adapun Hasil dari uji coba soal pre-test dan post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 hasil dari uji pretest dan posttest kelas kontrol

No	Nama	<i>N pre test</i>	<i>N post test</i>
1	RI	70	80
2	DI	80	82
3	FE	68	74
4	NU	76	80
5	OC	72	80
6	AZ	70	76
7	BL	70	76
8	BI	72	82
9	DA	50	52

10	AI	70	80
11	JF	60	76
12	SA	80	84
13	GI	76	80
14	TA	80	84
15	KE	70	80
16	SA	74	84
17	RA	32	40
18	AB	40	50
19	AY	70	76
20	ZA	40	68
21	IZ	46	72
22	FA	52	60
23	NO	70	76
24	GA	48	70
25	NA	60	69
26	MA	80	84
27	MF	76	80
Jumlah		1752	1995
Rata – rata		64,8	73,8

Tabel 4.8 hasil dari uji pretest dan posttest kelas eksperimen

No	Nama	N <i>Pre-Test</i>	N <i>Post Test</i>
1	NA	76	96
2	NO	70	88
3	AD	60	68
4	AL	70	88
5	AR	48	76
6	BI	72	92
7	SE	40	76
8	JE	60	88
9	RA	68	88
10	DA	60	88
11	SA	70	96
12	AL	64	68
13	DE	72	92

14	AF	56	84
15	NI	70	76
16	ZA	74	84
17	AN	60	92
18	MI	70	84
19	AS	64	76
20	KN	70	84
21	AA	70	80
22	HS	56	72
23	AH	60	68
24	CK	66	76
25	ND	60	80
26	ZA	70	84
27	NB	68	80
Jumlah		1744	2224
Rata - Rata		64.5	82.3

Data yang dihasilkan dari tes hasil belajar siswa dapat ditemukan dalam hasil *pre-test* dan juga *post-test* antara kelas kontrol dan eksperimen dengan nilai *pre-test* kelas kontrol rata rata 64,8 dan nilai *post-test* nya 73,8 dan kelas eksperimen dengan nilai rata rata *pretest* 64,5 dan *post-test* 82,3. Analisis data ini akan menggunakan uji independent sample *t* test dengan nilai signifikan α 0,05 untuk mendapatkan informasi mengenai adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media evaluasi berbasis games melalui platform Wordwall dalam evaluasi pembelajaran melalui tes tahap hasil belajar siswa.

Tabel 4.9 Uji Independent Samples T Test

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil belajar Wordwall	Posttest eksperimen	27	82.44	5.611	1.080
	posttest kontrol	27	73.89	11.253	2.166

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means
		F	Sig.	t
Hasil belajar wordwall	Equal variances assumed	.602	.442	3.159
	Equal variances not assumed			3.159

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil belajar wordwall	Equal variances assumed	52	.003	8.481
	Equal variances not assumed	47.675	.003	8.481

Independent Samples Test



		t-test for Equality of Means		
		Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
Hasil belajar wordwall	Equal variances assumed	2.685	3.094	13.869
	Equal variances not assumed	2.685	3.082	13.881

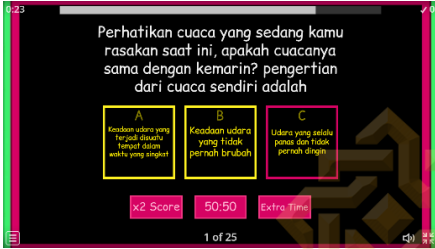

Dari hasil perhitungan tabel menggunakan aplikasi SPSS, ditemukan bahwa uji t menghasilkan nilai sebesar 3.159 dengan tingkat signifikansi α 0,05 sehingga nilai t tabel adalah 2,052. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel, yang mengindikasikan bahwa tindakan yang dilakukan dalam penelitian memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil yang diharapkan.

Serta dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui Wordwall.net.

C. Revisi Produk.

Pengembangan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui Wordwall.net ini telah melewati tahap revisi berdasarkan masukan dan saran dari beberapa ahli. Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti, sehingga menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Perbaikan media evaluasi pembelajaran sebelum dan sesudah direvisi dapat dijelaskan sebagai berikut:

Sebelum direvisi	Setelah revisi
 <p>Tampilan awal belum mencantumkan identitas dengan lengkap, seperti tema, materi dan</p>	 <p>sudah terdapat identitas yang jelas, seperti tema, materi dan kelas. Sudah terdapat petunjuk/intruksi</p>

<p>kelas.</p> <p>Belum ada petunjuk/intruksi, sehingga siswa merasa kebingungan dalam mengerjakan evaluasi.</p>	<p>pengerjaan sehingga memudahkan siswa untuk mengerjakan.</p>
 <p>soal evaluasi yang dibuat belum HOTS dan belum menggunakan tanda baca dan penggunaan huruf kapital yang jelas</p>	 <p>soal yang dibuat sudah HOTS dan menggunakan tanda baca dan juga penggunaan huruf kapital yang jelas.</p>

Gambar 4.19 tampilan sebelum dan sesudah direvisi ahli media

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.

Hasil penelitian ini melibatkan penilaian pembelajaran menggunakan word wall dengan menerapkan sistem evaluasi formatif pada materi tematik tema 5 di MIN 3 Jember, pada semester II. Dari temuan penelitian, terlihat bahwa pemanfaatan inovasi terkini berupa pengembangan media evaluasi berbasis games melalui Wordwall.net dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah produk mengalami revisi berdasarkan evaluasi, kesimpulan dari penelitian dan pemaparan dapat dirangkum sebagai berikut :

1. Pengembangan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui platform Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MIN 3 Jember.

Pengembangan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas

III di MIN 3 Jember, dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan lima langkah, yaitu *analisis, desain, development, implementation, and evaluation*. Evaluasi pembelajaran berbasis games

melalui Wordwall.net ini dipilih oleh peneliti berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan dan terinspirasi dari penelitian milik Umi Latifah dan Maryam Isnaini Damayanti yang mana juga mengembangkan alat evaluasi berbasis word wall. Selain itu penelitian ini juga diperkuat oleh teori milik meiga pada salah satu buku yang ditulis oleh Tina sheba

bahwa bermain merupakan aturan penting dalam lingkungan belajar karena itu dapat meningkatkan pengalaman belajar, mempertinggi suasana hati dalam melaksanakan pembelajaran dan juga menarik perhatian siswa.⁵⁹

Media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games ini memuat soal soal evaluasi pada tema 5 subtema 1 yaitu tentang keadaan cuaca yang sudah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan sudah HOTS, di dalam media evaluasi pembelajaran melalui word wall ini terdapat babak games poin yang digunakan agar peserta didik tidak merasa jenuh, juga terdapat *sound* musik yang berasal dari wordwall itu sendiri.

Saat uji coba produk media evaluasi ini ditampilkan pada laptop, dengan tujuh sesi dikarenakan jumlah laptop yang terbatas, dan untuk siswa yang belum mendapatkan giliran diberikan tugas untuk mewarnai.

Media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games ini dalam proses pengembangannya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing masing, adapun kelebihannya yaitu dapat membuat suasana pada saat mengerjakan evaluasi pembelajaran terasa jauh lebih menyenangkan, ditunjukkan dengan antusiasme dari para siswa pada saat proses evaluasi pembelajaran berlangsung, juga membawa perubahan dari suasana belajar yang awalnya siswa merasa jenuh dan

⁵⁹Syamsuri dkk., Media Pembelajaran Berbasis Digital (Bandung: CV.Media Sains Indonesia, 2023), 168.

bosan menjadi lebih bersemangat dan menyenangkan, hal itu juga yang akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yang meningkat. Bagi seorang pendidik, penggunaan media evaluasi ini memberikan kemudahan dalam proses penilaian hasil belajar peserta didik karena hasilnya akan secara otomatis tercatat di web Wordwall. Adapun kekurangan dari pengembangan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games ini harus menggunakan jaringan internet yang lancar dikarenakan word wall hanya dapat terbuka jika terkoneksi dengan jaringan yang baik, juga dibutuhkan kreativitas yang tinggi untuk membuat soal soal yang berbasis HOTS dan menarik juga harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

2. Kelayakan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui platform Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MIN 3 Jember.

Pada proses pengembangan sebelum dilakukan uji coba di lapangan media evaluasi pembelajaran Interaktif

berbasis games melalui platform Wordwall ini terlebih dahulu divalidasi oleh para validator, dimana validasi media evaluasi pembelajaran ini dilakukan oleh ahli media ,ahli evaluasi ,ahli materi dan ahli praktisi.

Berdasarkan data hasil uji validitas evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform Wordwall, dengan nilai dari ahli evaluasi sebesar 92% dengan kategori sangat valid, ahli media sebesar 89,2%

dengan kategori sangat valid, ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat valid, dan ahli praktisi sebesar 85,3% dengan kategori sangat valid. Dengan rata-rata keseluruhan mencapai persentase 94% evaluasi ini dikategorikan sangat valid dan dapat diujicobakan kepada peserta didik.

Setelah melalui tahap validasi dan semua validasi rata-rata mendapatkan kategori sangat layak, maka selanjutnya media evaluasi pembelajaran berbasis games ini dapat diujicobakan kepada peserta didik.

3. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk pengembangan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis games melalui wordwall kelas III di MIN 3 Jember.

Hasil eksperimen pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat apakah ada peningkatan hasil belajar pada peserta didik setelah menggunakan media evaluasi berbasis games melalui word wall.net, dari data yang diperoleh dengan melakukan uji independent sample t test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diperoleh hasil perhitungan tabel menggunakan aplikasi SPSS, dijumpai bahwa uji t menghasilkan nilai sebesar 3.159 dengan tingkat signifikansi α 0,05 sehingga nilai t tabel adalah 2,052. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel, yang mengindikasikan bahwa tindakan yang dilakukan dalam penelitian memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil yang

diharapkan.

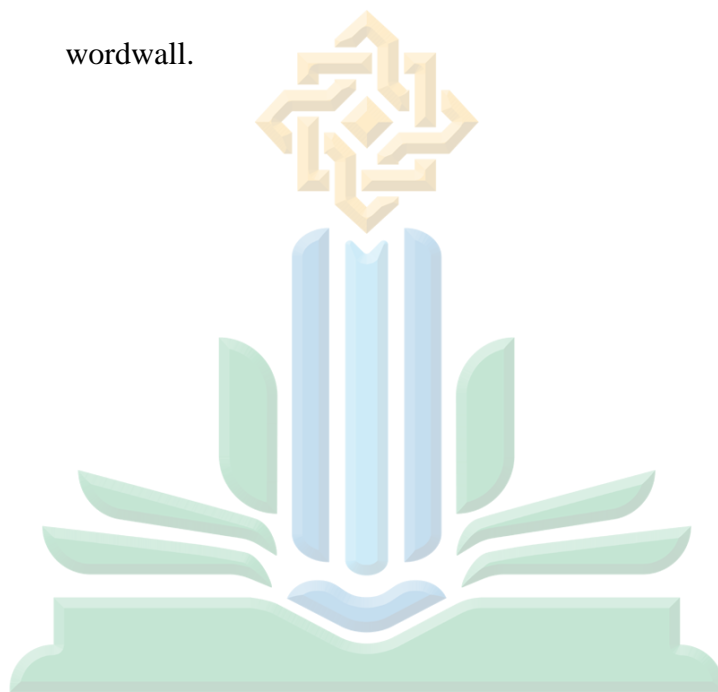
sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui platform Wordwall.

B. SARAN

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi para pendidik baik di MI/SD dalam melakukan evaluasi pembelajaran, dengan menggunakan media evaluasi berbasis games melalui platform Wordwall.net diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar juga efektivitas pada proses evaluasi.
2. Penelitian ini diharapkan dapat diterapkan secara luas oleh para pendidik baik di MI/SD dalam melakukan evaluasi pembelajaran di semua tingkatan kelas, hal ini bertujuan untuk menjadikan model evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform Wordwall ini dapat digunakan secara konsisten di seluruh lingkungan pembelajaran.
3. Harapan lebih lanjut adalah agar para pendidik dapat mengadopsi pendekatan evaluasi ini untuk diterapkan pada semua jenis mata pelajaran di sekolah dasar.

4. Sebagai kelanjutan dari keterbatasan penelitian ini, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mempertimbangkan pelaksanaan evaluasi oleh guru yang bersangkutan, dan bukan oleh peneliti. Hal ini dapat memberikan pandangan yang lebih relevan terkait implementasi dari model evaluasi berbasis games melalui platform wordwall.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. "Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar". Jakarta: *Rineka Cipta*, 2003.
- Amelia, Nita, and Muhammad Minan Chusni. "Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi". *Prosiding Amal Insani Foundation 1.1* (2022): 94-98., t.t.
- Anggraini, Fransiska. "Psikologi Belajar". Tangerang: *WADE GROUP*, 2002.
- Ar-Rahmah, Ainun Nuzula. "Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform wordwall. net pada siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang". *Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 2021., t.t.
- Asep Jihad. "Evaluasi Pembelajaran". Yogyakarta: *Multi Pressindo*, 2009.
- Asrul, Abdul Hasan, Dan Mukhtar. "Evaluasi Pembelajaran", t.t.
- Auliya, Anisa. "Pengembangan instrumen evaluasi berbasis wordwall untuk mata pelajaran IPA SMP kelas VII". *Diss. UIN Fas Bengkulu*, 2021.,” t.t.
- Candra, Andista Mutia, dan Theresia Sri Rahayu. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (21 Juli 2021): 2311–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>.
- Dimiyati, dan Mujiono. "Belajar dan Pembelajaran". Jakarta: *Rineka Cipta*, 2006.
- Sumardi. "Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar". *CV BUDI UTAMA*, t.t.

- Eka, Karunia, dan Ridwan Mokhammad. "Penelitian Pendidikan Matematika."
Bandung: *PT. Refika Aditama*, 2017.
- Febriana, Rina. "Evaluasi Pembelajaran", t.t.
- Fidya, Ihfanti, dan Eva Oktaviana. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media
Game Interaktif," t.t.
- Frasandy, Rendy Nugraha. "Pembelajaran Tematik Integratif (Model Integrasi
Mata Pelajaran Umum SD/MI Dengan Nilai Agama)" 5, no. 2 (2017).
- Gandasari, Prisma, dan Puri Pramudiani. "Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap
Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu
Pendidikan* 3, no. 6 (28 Juli 2021)
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>.
- Hamka, "Tafsir Al-Azhar Jilid 6", Jakarta; *Gema Insani*, 2015, t.t.
- Hamzah, Amir. "Pengembangan R&D". Malang: *CV.Literasi Nusantara Abadi*,
2019.
- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design,
Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*
1, no. 1 (25 Desember 2021):<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Husamah, Puji, Ariana Restian, Sumarsono, dan Yuni Pantiwati. "Belajar Dan
Pembelajaran", t.t.
- Irlisma. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Siswa Smkn 4
Pekanbaru Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia
Interaktif" Vol. 14, No. 1, 2022.t.t.

Kadir, Abdul, dan Hanun Asrohah. "Pembelajaran Tematik", t.t.

Kemenag 2019, Al-Qur'an QS. Al Ankabut 2-3, t.t.

Kementerian pendidikan nasional (2007). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 Tentang Standar Penilaian Pendidikan. Jakarta: Penerbit, t.t.

Krismawati, Agustin, Vinda Putri Arigethi, dan Muhammad Suwignyo Prayogo. "Analisis Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 SDN Mangli 02 Jember," t.t.

Kurnia, Fitri. "Pendidikan Berbasis Teknologi: (Permasalahan dan Tantangan)." *Tarbawi : Jurnal Studi Pendidikan Islami* 10, no. 2 (16 Oktober 2022): 205–21. <https://doi.org/10.55757/tarbawi.v10i2.307>.

Latifah, Umi, dan Maryam Isnaini Damayanti. "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall. net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar." 10 (2022).

Manurung, Naomi Yuni Herlina, And Siti Dewi Maharani. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Berbasis Platform Wordwall Tema 5 Pahlawanku Kelas IV SD Negeri 01 Palembang". *Diss. Sriwijaya University*, 2023. t.t.

Maryuliana, Imam Much Ibnu Subroto, dan Sam Farisa Chairul Haviana. "Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah

atas menggunakan skala likert.” *Transistor Elektro Dan Informatika 1.1*, 2016.

Andi Prastowo. "Analisis Pembelajaran Tematik Terpd", t.t.

Prensky, Marc." *Digital Game-Based Learning*". New York: *McGraw-Hill*, 2001.

Pribadi, Benny A. "Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE". Kencana, 2016.

Putra, Yusuf Eka Setya, Putri Mahanani, dan Khusnul Khotimah. “Pengembangan Soal Evaluasi Berbantuan Website Wordwall pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas 3,” 2022.

Rafik, Ainur, Bayu Sandika, dan Ira Nurmawati. “Pengembangan Bahan Ajar Augmented Reality Berbasis I-Sets Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik.” *Studies in Educational Evaluation* 66 (September 2020): 100892. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2020.100892>.

Rayanto, Yudi hari, dan sugianti. *Model penelitian pengembangan ADDIE & R2D2*. Pasuruan, lembaga Academic & Reseach institute, 2020.

Rohmania, Sapta Ayu."Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA di Ma Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi". *Jurnal Sangkala 1.1* (2021).,t.t.

Salsabila,*et.al*,"Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium IPA DI MI/SD," t.t.

Sekretariat Negara Republik Indonesia.Undang-undang no.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 57 ayat (1)., t.t.

- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD"
Bandung: *Alfabeta*, 2011, t.t.
- Suprijono, Agus. "Caooperative Learning Teori dan Aplikasi". Yogyakarta:
Pustaka Belajar, 2009.
- Syamsuri, *et.al* "Media Pembelajaran Berbasis Digital". Bandung: *CV. Media Sains
Indonesia*, 2023.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 3 ed.
Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Tri Anni, Cathania. "Psikologi Belajar". Semarang: UPT *Unnes press*, 2007.
- Trianto, "Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya
dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan", Jakarta : *PT. Bumi Aksara*,
2010, t.t.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem
Pendidikan Nasional, t.t.
- Wulandani, Tri Budi, dan Rif'an Humaidi. "Peran Guru Dalam Peningkatan
Kualitas Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Di Madrasah
Ibtidaiyah." *Educare: Journal of Primary Education* 2, no. 1 (22 Juni 2021):
75–86. <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.47>.

LAMPIRAN 1 : MATRIKS

Matrik						
No	Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
1	Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif berbasis Games melalui platform Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MIN 3 Jember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana desain pengembangan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui platform Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di MIN 3 Jember? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis 	<p>$X_1 =$ Media evaluasi pembelajaran.</p> <p>$X_2 =$ wordwall</p> <p>$Y =$ hasil belajar</p>	<p>$X_1 =$</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterlibatan - Pemahaman - Feedback - Efisiensi <p>$X_2 =$</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman materi - Progress dan pencapaian - Problem solving <p>$Y =$</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pencapaian Akademis. - Pemahaman konsep. - Kemampuan akademis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden siswa kelas 3-B MI 2. Informan : <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala sekolah b. Wali kelas 3. Dokumentasi 4. Bahan rujukan ,buku Pustaka, artikel jurnal 5. Validasi: <ul style="list-style-type: none"> - Dosen ahli materi - Dosen ahli media - Dosen ahli evaluasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian Research and Development (R&D) 2. Model penelitian ADDIE 3. Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi e. Hasil Tes 4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang

		<p>games melalui Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di MIN 3 Jember?</p> <p>3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk pengembangan media evaluasi berbasis games melalui platform Wordwall.net?</p>	 <p>- Kemampuan berpikir kritis.</p>	<p>- Ahli praktisi (wali kelas 3B)</p> <p>6. Hasil Tes.</p>	<p>dibuat. Adapun rumus pengolahan data yang bersumber dari Arikunto yaitu ;</p> $V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan : Keterangan : V = nilai Σx = Sekor yang diperoleh N = Skor maksimal</p> <p>- Tabulasi data menggunakan SPSS</p>
--	--	--	---	---	--

LAMPIRAN 2 : SURAT AHLI VALIDATOR EVALUASI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1400/In.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Mohammad Kholil, S.Si.,M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN

KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Mohammad Kholil, S.Si.,M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Evaluasi, mahasiswa atas nama :

NIM : 201101040029

Nama : NAILY INAYAH

Semester : Semester Delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran interaktif berbasis games melalui platform Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MIN 3 Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 Januari 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

LAMPIRAN 3 : SURAT AHLI VALIDATOR MEDIA



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1399/In.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr.Nino Indrianto, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr.Nino Indrianto, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 201101040029
Nama : NAILY INAYAH
Semester : Semester Delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran interaktif berbasis games melalui platform Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MIN 3 Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 Januari 2024

an Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

LAMPIRAN 4 : SURAT VALIDASI AHLI MATERI

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1399/In.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : 201101040029
 Nama : NAILY INAYAH
 Semester : Semester Delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran interaktif berbasis games melalui platform Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MIN 3 Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 Januari 2024

an Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

LAMPIRAN 5: SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-5203/In.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 3 JEMBER

Jl.Mahoni No.20,Area Sawah/Kebun,Wirolegi,Kec.Sumbersari,
 Kabupaten Jember,Jawa Timur.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: 201101040029
Nama	: NAILY INAYAH
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran interaktif berbasis games melalui platform Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di Min 3 Jember." selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dedi Ependi S.Ag., M.MPd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Januari 2024

an Dekan,

Wakil Dekan Bidang

Akademik



HOTIBUL UMAM

LAMPIRAN 6: Angket Hasil Validasi Ahli Evaluasi

INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMES MELALUI AI WORDWOLL.NET

(AHLI EVALUASI)

Judul penelitian : Pengembangan Media Evaluasi pembelajaran interaktif berbasis games melalui AI Wordwall.Net untuk meningkatkan hasil belajar Kelas 3 di MIN 3 Jember.
 Peneliti : Nailiy Inayah
 Nama Validator : Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd.
 Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

- Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.
- Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup (C)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat tidak setuju(STS)
- Setelah mengisi lembar penilaian, diharapkan dapat memberikan tanggapan, masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
Aspek yang dinilai						
1	Kesesuaian soal dengan KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran		✓			
2	Kesesuaian butir soal dengan materi	✓				
3	Kesesuaian gambar pada butir soal dengan materi	✓				
Aspek kebahasaan						
4	Kejelasan Bahasa dalam butir soal	✓				
5	Kesesuaian penulisan dengan EYD	✓				
6	Kesesuaian Bahasa dengan karakteristik siswa MI	✓				
Aspek penyajian evaluasi						
7	Kesesuaian butir soal dengan pilihan jawaban	✓				
8	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa	✓				
9	Penggunaan stimulus dan pengecoh pada butir soal				✓	
10	Butir soal sesuai dengan tingkat taksonomi bloom (HOTS)		✓			
Jumlah skor						
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$		$P = \frac{96}{50} \times 100\% = 92\%$				

C. Tanggapan ,Kritik dan juga Saran.

Sangat Kelengkapan sesuai dengan tingkat pencapaian
(C1, C2, C3 / (a, dll)).

D. Kesimpulan

Evaluasi pembelajaran interaktif berbasis games melalui AI Wordwall.net dalam penelitian ini dinyatakan :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Sangat layak ,tidak revisi	(✓)
$69\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Layak,tidak revisi	
$53\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Kurang layak,perlu revisi	
$37\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Tidak layak ,revisi	
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang valid	Sangat tidak layak,revisi	

Jember, Januari 2024

Ahli Validator

Mohammad Kholil, S.Si.,M.Pd.
NIP. 19840613201503005

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 7 : Angket Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMES MELALUI AI WORDWALL.NET.

(Ahli Media)

Judul Penelitian : Pengembangan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis games melalui AI Wordwall.net untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di MIN 3 Jember.

Peneliti : Nailly Inayah

Darin validator : Dr.NINO INDRIANITA, M.Pd.

Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.

2. Skala penilaian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

3. Setelah mengisi lembar penilaian, diharapkan dapat memberikan tanggapan, masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini.

B. Lembar Penilaian Ahli Media.

No	Kriteria	Butir penelitian	Tingkat kelayakan				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan	1. Tampilan awal <i>wordwall.net</i>			✓		
		2. Tampilan informasi pada <i>wordwall.net</i>			✓		
		3. Tampilan menu (icon) <i>wordwall.net</i>	✓				
		4. Tampilan kesten <i>wordwall.net</i>	✓				
2	Kemudahan Pengguna	5. Keefektifan & efisiensi <i>wordwall.net</i>	✓				
		6. Kolaborasi Warna Pada <i>Wordwall.Net</i>			✓		
		7. Kolaborasi warna pada <i>wordwall.net</i>			✓		
		8. Kepraktisan <i>wordwall.net</i>	✓				
		9. Kemudahan berjalannya <i>wordwall.net</i> pada perangkat.	✓				
3	Kebahasaan	10. Kecepatan <i>loading wordwall.net</i>	✓				
		11. Kesesuaian penggunaan bahasa			✓		
4	Ketertarikan	12. Kemerarikan <i>wordwall.net</i>	✓				
		13. Kejelasan gambar pada <i>wordwall.net</i>	✓				
Jumlah skor							

$\text{Presentase (P)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$	$\frac{55}{65} \times 100\% = 84,6\%$
--	---------------------------------------

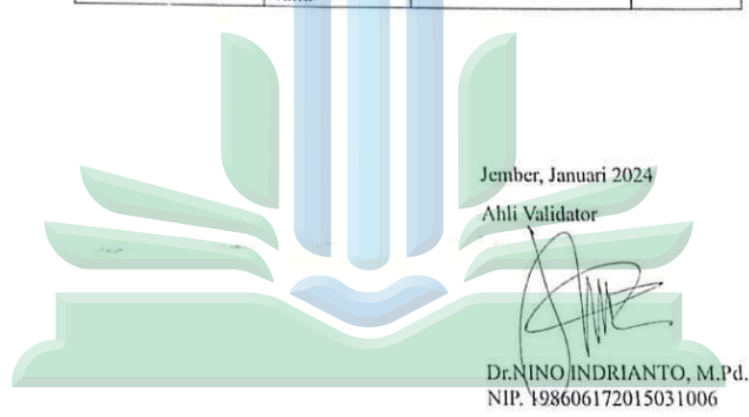
C. Masukan, Kritik dan Saran

1. tampilan visual belum mencantumkan deskripsi dengan lay out
Tema Nature dan kelap
2. belum ada atribut / petunjuk penggunaan.
3. program hanya kapital & huruf kecil

D. Kesimpulan

Evaluasi pembelajaran interaktif berbasis games melalui AI Wordwall.net dalam penelitian ini dinyatakan :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang (✓)
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak ,tidak revisi	✓
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak,tidak revisi	
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Kurang layak,perlu revisi	
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Tidak layak ,revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Sangat tidak layak,revisi	



Jember, Januari 2024
Ahli Validator

[Signature]
Dr.NINO INDRIANTO, M.Pd.
NIP. 198606172015031006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 8: Angket Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui AI Wordwall.Net untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Di MIN 3 Jember.

Sasaran Program : Siswa Siswi Kelas 3-B MIN 3 Jember.

Mata Pelajaran : Tematik.

Peneliti : Nailly Inayah

Petunjuk

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku Ahli materi terhadap kelayakan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis games melalui wordwall.net yang dikembangkan.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media evaluasi pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala

4 = sangat setuju

3 = setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

Masukan atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI Haji Achmad Siddiq
J E M B E R

A. Penilaian Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1	Kesesuaian dengan KI dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD	✓			
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓			
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	✓			
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu pembelajaran tematik.	✓			
Aspek Evaluasi / Latihan soal						
6	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓			
7	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.	✓			
8	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas.	✓			
9	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas	✓			
10	Variasi soal	Variasi soal		✓		
11	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓		
12	Kejelasan konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam pembelajaran tematik		✓		
13	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas.	✓			
Aspek Bahasa						
14	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat.	✓			
15	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan Bahasa	Penggunaan Bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

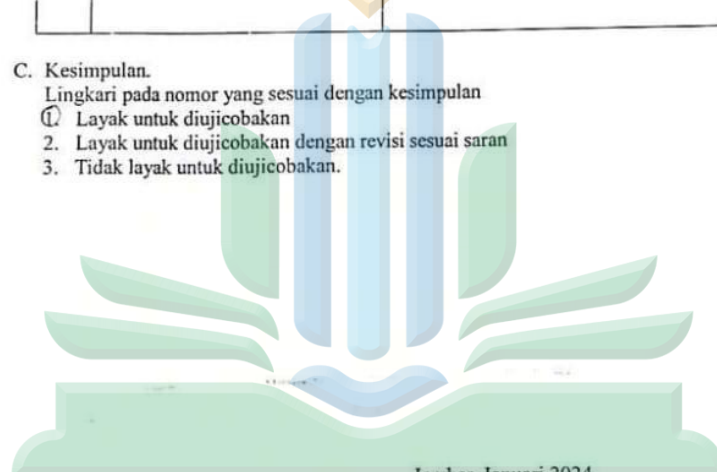
B. Kebenaran Materi.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
		Selara kekeliruan busuk baik dan sesuai arahan dan sudah diperbaiki selanjutnya silahkan di uji selara langsung di sekolah bersama guru kelas.

C. Kesimpulan.

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan.



Jember, Januari 2024

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.

LAMPIRAN 9 : Angket Hasil Validasi Ahli Praktisi

INTRUMEN ANGKET PENDIDIK

“PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES DENGAN BERBATU AI WORDWALL.NET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 DI MIN 3 JEMBER”

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi program sarjana universitas Islam negeri kiai haji Ahmad Siddiq Jember dan bukan untuk kepentingan yang lain. Schubungan hal tersebut di atas mohon bantuan bapak atau ibu untuk memberikan penilaian terhadap evaluasi pembelajaran terlampir jawaban bapak atau ibu akan berpengaruh terhadap kemenarikan evaluasi pembelajaran terlampir.

Petunjuk pengisian angket :

1. Mohon bapak atau ibu membaca setiap pertanyaan-pertanyaan dengan teliti
2. Mohon bapak atau ibu memilih satu jawaban dengan memberi tanda centang (V) pada kolom yang sesuai dengan pendapat bapak atau ibu

Keterangan : dengan penilaian 5 sangat setuju, 4 setuju, 3 cukup 2 tidak setuju, 1 sangat tidak setuju.

3. Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan yang bapak atau ibu berikan.

Nama pendidik :

Kelas yang diampu :

Asal sekolah :

No	Aspek yang dinilai	keterangan				
		5	4	3	2	1
Materi						
1	Kesesuaian pengorganisasian soal dengan materi		✓			
2	Kesesuaian konsep pada setiap soal		✓			
3	Kesesuaian isi materi pada tiap butir soal		✓			
4	Referensi yang digunakan sesuai dan memadai		✓			
5	Pengecoh benar -benar berfungsi		✓			
Penyajian						
6	Tampilan wordwall menarik		✓			
7	Isi dari wordwall jelas		✓			
8	Wordwall berisi objek objek pendukung yang menarik		✓			
9	Memudahkan peserta didik mengerjakan soal dengan menggunakan wordwall.		✓			
wordwall						
10	Worwall memudahkan peserta didik dalam menjawab soal evaluasi		✓			
11	Tamplate dan isi dalam wordwall yang digunakan menarik		✓			
12	Menu di dalam wordwall yang ditampilkan menarik		✓			
Bahasa						
13	Petunjuk penggunaan mudah untuk dipahami		✓			
14	Istilah -istilah yang digunakan dalam soal dapat		✓			

	dipahami dan dimengerti					
15	Kalimat yang digunakan dalam soal mudah untuk dipahami		✓			
Jumlah skor						

Tanggapan, kritik dan saran

.....
 evaluasi pembelajaran berbasis games dengan berbantuan wordwall
 membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Jember,2024

Guru Kelas III

Wiwin





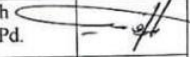
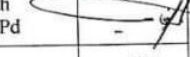




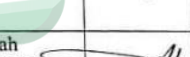

WIWIN SUPARTINAH,SE
 NIP.197408242007102005



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

LAMPIRAN 10 : Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Paraf
1	22 Januari 2024	Silaturahmi dan menyerahkan surat izin melaksanakan penelitian kepada kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember	Dedi Ependi., S.Ag. M.M.Pd.	
2	23 Januari 2024	Koordinasi bersama walikelas 3B	Wiwin Supartinah,SE	
3	25 Januari 2024	Melakukan wawancara terkait dengan data data MIN 3 Jember.	Wiwin Supartinah,SE	
4	29 Januari 2024	Validasi ahli pembelajaran oleh pendidik	Wiwin Supartinah,SE	
5	31 Januari 2024	Koordinasi dengan walikelas 3-A	Al Arif Billah Assadhiq, S.Pd.	
6	2 Februari 2024	Pelaksanaan <i>pre test</i> kelas kontrol.	Al Arif Billah Assadhiq, S.Pd	
7	6 Februari 2024	Pelaksanaan <i>pre test</i> kelas eksperimen.	Wiwin Supartinah,SE	
8	13 Februari 2024	Pemberian materi pada kelas eksperimen (3-B) dan Uji coba skala kecil.	Wiwin Supartinah,SE	
9	15 Februari 2024	Pemberian materi pada kelas kontrol (3-A)	Al Arif Billah Assadhiq, S.Pd	
10	20 Februari 2024	Pelaksanaan <i>post test</i> dan uji coba media evaluasi menggunakan wordwall pada kelas eksperimen.	Wiwin Supartinah,SE	
11	22 Februari 2024	Pelaksanaan <i>post test</i> pada kelas kontrol dengan media evaluasi kertas	Al Arif Billah Assadhiq, S.Pd	
12	23 Februari 2024	Pengisian angket respon peserta didik	semua siswa kelas 3-B	
13	23 Februari 2024	Pengisian angket respon guru	Wiwin Supartina, SE	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD R. SIDDIQ

J E M B



Jember,2024

Kepala MIN 3 Jember

Dedi Ependi., S.Ag. M.M.Pd

LAMPIRAN 11: Surat Keterangan Penelitian.

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER
 Jl. Mahoni No. 20 Wirolegi Sumbersari Jember 68124
 Telp. (0331) 326062 email: minsumbersari@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 157/MI.13.32.3//02/2024

Sesuai dengan surat pengajuan dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B-5203/In.20/3.a/PP.009/01/2024 tanggal 22 Januari 2024 tentang Penelitian. Kepala MIN 3 Jember dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : NAILY INAYAH
 NIM : 201101040029
 Lembaga Asal : Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
 Jurusan/Prodi : PGMI
 Selesai melaksanakan : Penelitian di MIN 3 Jember
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran interaktif berbasis games melalui AI Wordwall.net untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di Min 3 Jember
 Waktu/Tanggal : 30 Hari /
 Tempat : MIN 3 Jember

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 28 Pebruari 2024
 Kepala Madrasah,

 DEDI EPENDI

LAMPIRAN 12: Foto Wawancara**LAMPIRAN 13: Foto Uji Coba Produk Di Kelas Eksperimen**

LAMPIRAN 14: Foto Pelaksanaan Post-Test Di Kelas Kontrol

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 15: Kisi – Kisi Dan Kartu Soal



**KISI – KISI
DAN
KARTU SOAL**

OLEH : NAILY INAYAH

TEMA 5

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

(CUACA)

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

SUB TEMA 1

LEMBER
(KEADAAN CUACA)



KISI - KISI

Kelas /Semester :III / 2
 Tema : 5 (CUACA)
 Subtema : 1 (KEADAAN CUACA)

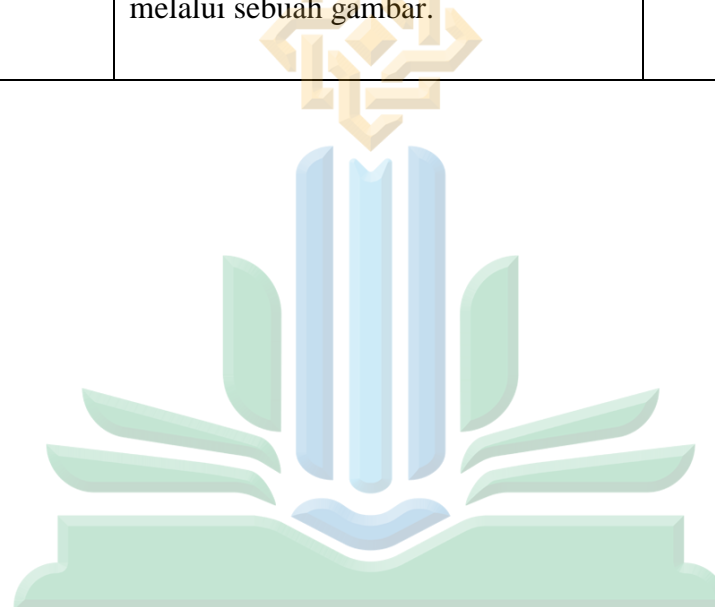
No	Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Bobot	No Soal	
1	Bahasa Indonesia	3.3	Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat memecahkan teka teki yang berkaitan dengan cuaca	C4	Pilihan Ganda	4	1
			Disajikan sebuah cerita, peserta didik mampu mendeteksi keadaan cuaca yang sedang terjadi	C4	Pilihan Ganda	4	2	
			Disajikan sebuah cerita, peserta didik mampu menelaah informasi mengenai cuaca	C4	Pilihan Ganda	4	7	
		4.3	Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya	Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat mendeteksi dampak dari adanya perubahan cuaca	C4	Pilihan Ganda	4	9

			terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menentukan jumlah cuaca di Indonesia.	C3	Pilihan ganda	4	15
				Disajikan sebuah soal cerita, peserta didik dapat menganalisis sifat perubahan cuaca	C4	Pilihan ganda	4	11
2.	PPKn	1.4	Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	Disajikan sebuah soal, peserta didik mampu memilih sikap mana yang sesuai jika dihadapkan dengan adanya perbedaan suku bangsa.	C4	Pilihan ganda	4	3
		2.4	Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar	Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menentukan mana yang termasuk dalam kerja sama yang baik.	C3	Pilihan ganda	4	4
				Disajikan sebuah cerita, peserta didik dapat menganalisis mana yang termasuk manfaat kerja sama.	C4	Pilihan ganda	4	23
		3.4	Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	Disajikan sebuah cerita, peserta didik mampu menganalisis amanat dari suatu cerita tentang bersatu dalam keberagaman lingkungan sekitar.	C4	Pilihan ganda	4	20

		4.4	Menyajikan bentuk bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar	Disajikan sebuah gambar, peserta didik mampu mengaitkan makanan khas dengan asal daerahnya.	C4	Pilihan ganda	4	21
3	Matematika	3.4	Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda benda konkret.	Disajikan sebuah gambar, peserta didik mampu menentukan nilai pecahan	C3	Pilihan ganda	4	8
				Disajikan sebuah soal cerita, peserta didik mampu memecahkan permasalahanya	C4	Pilihan ganda	4	18
		4.4	Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret	Disajikan sebuah soal cerita, peserta didik dapat mengaitkan pada gambar yang sesuai dengan nilai pecahan.	C4	Pilihan ganda	4	5
				Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menentukan nilai pecahan dari gambar yang ditunjukkan	C3	Pilihan ganda	4	10
				Disajikan soal cerita, peserta didik dapat menganalisis nilai pecahan nya	C4	Pilihan ganda	4	13
4	SBDP	3.2	Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	Disajikan sebuah soal, peserta didik mampu menentukan definisi pola irama	C3	Pilihan ganda	4	14
				Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat memecahkan aturan simbol pola irama dengan benar	C4	Pilihan ganda	4	6

		4.2	Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	Disajikan sebuah penggalan lagu, peserta didik mampu menentukan pencipta lagu <i>Ambilkan bulan</i>	C3	Pilihan ganda	4	12
				Disajikan sebuah soal, peserta didik mampu menentukan Gerakan tubuh yang menghasilkan pola irama	C3	Pilihan ganda	4	16
5	PJOK	3.5	Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.	Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menentukan pola gerak dominan	C3	Pilihan ganda	4	17
				Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menentukan salah satu pola gerak dominan.	C3	Pilihan ganda	4	25
		4.5	Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat)	Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menentukan pola gerak dominan lokomotor melalui gambar	C3	Pilihan ganda	4	19
				Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menentukan pola gerak dominan putaran melalui gambar	C3	Pilihan ganda	4	22

			dalam aktivitas senam lantai.	Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menentukan gerakan bertumpu melalui sebuah gambar.	C3	Pilihan ganda	4	24
--	--	--	-------------------------------	---	----	---------------	---	----



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KI DAN KD

Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima ,menjalankan ,dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur,disiplin,santun,percaya diri,peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman ,guru ,tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual,konseptual,prosedural,dan metakognitif pada Tingkat dasar dengan cara mengamati,menanya ,dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya,makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya,serta benda-benda yang dijumpainya dirumah,disekolah,dan ditempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif,produktif,kritis,mandiri,kolaboratif,dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas,sistematis,logis dan kritis,dalam karya yang estesis,dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat ,dan Tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar (KD)

PPKn

- 1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar
- 3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
- 4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar

Bahasa Indonesia

3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.3 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

SBDP

3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.

4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.

Matematika

3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.

4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret

PJOK

3.5 Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.

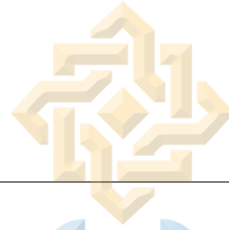
4.5 Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai

Tujuan Pembelajaran.

1. Mampu mensyukuri keberagaman di lingkungan sekitar salah satu nya dengan menentukan sikap yang sesuai jika dihadapkan pada suatu perbedaan.
2. Mampu menampilkan sikap kerja sama yang baik dalam lingkungan sekitar
3. Mampu memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar .
4. Mampu menganalisis suatu informasi mengenai cuaca, dan juga pengaruhnya bagi kehidupan sehari hari.
5. Mampu memahami tentang bentuk variasi pola irama sederhana.
6. Mampu merealisasikan bentuk pecahan kedalam suatu benda konkret .
7. mampu memahami macam macam pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai

KARTU SOAL 1

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda



Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
<p>3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p>	<p>Saya turun dari langit, sering membuat tanah basah dan daun-daun bergoyang. Terkadang saya lembut, terkadang saya deras. Apakah saya?</p> <p>a. Hujan b. Matahari c. Awan</p>	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat memecahkan teka teki yang berkaitan dengan cuaca</p>	<p>Kunci Jawaban : A</p>	<p>Nomor soal : 1</p>

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari Solusi yang tidak hanya berdasarkan informasi yang disajikan ,tetapi juga pemahaman konsep Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking)

KARTU SOAL 2

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

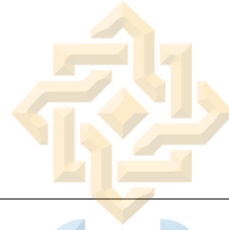
Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
<p>3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p>	<p>Pada suatu pagi, langit terlihat cerah dan matahari bersinar terang. Tanaman di kebun terlihat segar dan anak-anak di sekitar sungai sedang bermain air dengan riang gembira. Tiba-tiba, awan hitam mulai berkumpul di langit, dan angin bertiup kencang. Beberapa tetes air hujan mulai jatuh, dan petir menyambar di kejauhan. Dari cerita tersebut, Apa keadaan cuaca awalnya di pagi hari?</p>	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah cerita, peserta didik mampu mendeteksi keadaan cuaca yang sedang terjadi</p>	<p>a. Hujan Deras b. Cerah dan Terang c. Berkabut tebal</p>	
	<p>Kunci Jawaban : B</p>	<p>Nomor soal : 2</p>

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik juga tingkat pemahaman yang lebih mendalam yang sesuai dengan informasi yang telah diberikan.

Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking)

KARTU SOAL 3



Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	Indonesia memiliki banyak suku bangsa, namun walau berbeda kita tetap satu bangsa, jika ada teman kita yang berbeda suku dengan kita, sikap kita sebaiknya ? a. Menjauhi b. Saling menghormati c. mengecilkannya	
Indikator Disajikan sebuah soal, peserta didik mampu memilih sikap mana yang sesuai jika dihadapkan dengan adanya perbedaan suku bangsa	Kunci Jawaban : B	Nomor soal : 3


Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari Solusi yang tidak hanya berdasarkan informasi yang disajikan ,tetapi juga pemahaman konsep Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking)

KARTU SOAL 4

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar	<p>Gambar manakah yang menunjukkan sikap kerja sama yang baik di lingkungan sekolah ?</p> 	
Indikator	<p>Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menentukan mana yang termasuk dalam kerja sama yang baik</p>	
	Kunci Jawaban : A	Nomor soal : 4

Penjelasan :




Soal tersebut termasuk level kognitif (**Penerapan, C3**) karena mengukur sejauh mana peserta didik dapat memahami konsep - konsep yang telah diajarkan tentang sikap kerja sama , dengan memilih bentuk kerja sama yang baik dalam lingkungan sekitarnya

Termasuk soal **LOTS** (Low Order Thinking)

KARTU SOAL 5

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
<p>4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret</p>	<p>Hari ini ibu membuat ku bekal makanan, ibu membuat satu dadar telur kesukaan ku ,karena ukurannya terlalu besar, jadi ibu membaginya menjadi 6 bagian. jika digambarkan dalam sebuah diagram lingkaran, berapakah nilai pecahan dari telur yang ibu bagi ?</p> <p>a.  b.  c. </p>	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah soal cerita, peserta didik dapat mengaitkan pada gambar yang sesuai dengan nilai pecahan.</p>	<p>Kunci Jawaban : A</p>	<p>Nomor soal : 5</p>

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari Solusi yang tidak hanya berdasarkan informasi yang disajikan ,tetapi juga pemahaman konsep, dengan mengaitkan antara jawaban yang didapat dengan gambar yang sesuai.

Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking)

KARTU SOAL 6

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	<p>Pada saat ira menyanyi, dia melihat simbol seperti berikut pada lembar kertas lirik lagunya, seharusnya jika ira melihat simbol tersebut hendaknya harus dinyanyikan dengan nada.... ?</p> <p>(—)</p> <p>a. Pendek b. Panjang c. Tidak bersuara</p>	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat memecahkan aturan simbol pola irama dengan benar</p>	Kunci Jawaban : B	Nomor soal : 6

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik dan membantu membangun dasar pengetahuan yang kuat, dengan memecahkan simbol yang terdapat dalam variasi pola irama sederhana.

Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

KARTU SOAL 7

Jenis sekolah : MI
 Mata Pelajaran : Tematik
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
 Kelas / Semester : III/ 2
 Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	Bacalah penggalan cerita berikut ini. Pak roni hari ini tidak pergi ke laut, untuk mencari ikan dikarenakan cuaca sedang buruk, ombaknya sangat besar, Pak roni takut jika nantinya akan ada hujan badai, karena langit sudah mulai mendung dan semakin gelap dari penggalan cerita di atas, informasi apa yang kita dapatkan.?	
Indikator Disajikan sebuah cerita, peserta didik mampu menelaah informasi mengenai cuaca	a. Cuacanya sedang mendung b. Cuacanya sangat cerah c. Cuacanya sedang hujan	
	Kunci Jawaban : A	Nomor soal : 7

Penjelasan :


Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dengan menelaah informasi yang sesuai dengan informasi yang telah dipaparkan.

Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking)

KARTU SOAL 8

Jenis sekolah : MI
 Mata Pelajaran : Tematik
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
 Kelas / Semester : III/ 2
 Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda benda konkret.	Perhatikan gambar berikut. Lambang pecahan dari gambar tersebut adalah... a. $\frac{1}{7}$ b. $\frac{1}{9}$ c. $\frac{1}{8}$	
Indikator Disajikan sebuah gambar, siswa mampu menentukan nilai pecahan		
	Kunci Jawaban : C	Nomor soal : 8

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menerapkan, C3**) karena mengukur kemampuan pemahaman dasar dengan menentukan nilai pecahan yang sesuai dengan gambar konkret yang telah disajikan.

Termasuk soal **LOTS** (Low Order Thinking)

KARTU SOAL 9

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
<p>4.3 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>Saat cuaca cerah Pak Dudung bisa mencangkul di sawahnya. Saat cuaca hujan Pak Rahmad memilih untuk tidak pergi ke sawah. Hal ini menandakan bahwa cuaca dapat</p> <ol style="list-style-type: none"> Membuat orang beristirahat Membuat orang berpenghasilan Mempengaruhi kegiatan manusia 	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menentukan dampak dari adanya perubahan cuaca</p>	<p>Kunci Jawaban : C</p>	<p>Nomor soal : 9</p>

Penjelasan :


Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari Solusi yang tidak hanya berdasarkan informasi yang disajikan ,tetapi juga pemahaman konsep yang lebih mendalam dengan mengaitkan informasi yang diperoleh dengan pilihan jawaban yang telah disediakan.

Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking)

KARTU SOAL 10

Jenis sekolah : MI
 Mata Pelajaran : Tematik
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
 Kelas / Semester : III/ 2
 Tahun Ajaran : 2024/2025

<p>Kompetensi Dasar</p> <p>4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret</p>	<p style="text-align: right;">Rumusan Butir Soal</p> <p>Pada gambar tersebut , nilai pecahan yang ditunjukkan yaitu ...</p> <p>a. $\frac{1}{5}$ b. $\frac{1}{4}$ c. $\frac{1}{3}$</p> 	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah gambar , peserta didik dapat menentukan nilai pecahan dari gambar yang ditunjukkan</p>	<p>Kunci Jawaban : B</p>	<p>Nomor soal : 10</p>

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menerapkan, C3**) karena mengukur kemampuan pemahaman dasar dengan menentukan nilai pecahan yang sesuai dengan gambar konkret yang telah disajikan.

Termasuk soal **LOTS** (Low Order Thinking)

KARTU SOAL 11

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
<p>4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>Bacalah cerita berikut ini !</p> <p>Selama liburan musim panas, keluarga Rizky merencanakan perjalanan ke pantai. Pada awalnya, cuaca cerah dan matahari bersinar terang. Mereka menikmati waktu di pantai, bermain pasir dan berenang di laut. Namun, tiba-tiba langit mulai mendung, dan angin kencang mulai bertuip. Tetesan air hujan pun turun dengan cepat, membuat keluarga Rizky berlindung di bawah payung. Apa yang dapat disimpulkan dari cerita tersebut tentang sifat perubahan cuaca?</p>	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah soal cerita, peserta didik dapat menganalisis sifat perubahan cuaca.</p>	<p>a. Tetap b. Berubah-ubah c. Tergantung manusia</p>	
	Kunci Jawaban : B	Nomor soal : 11

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari Solusi yang tidak hanya berdasarkan informasi yang disajikan ,tetapi juga pemahaman konsep yang lebih mendalam dengan mengaitkan informasi yang diperoleh dengan pilihan jawaban yang telah disediakan.

Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking)

KARTU SOAL 12

Jenis sekolah : MI
 Mata Pelajaran : Tematik
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
 Kelas / Semester : III/ 2
 Tahun Ajaran : 2024/2025

<p>Kompetensi Dasar</p> <p>4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu</p>	<p style="text-align: right;">Rumusan Butir Soal</p> <p>"Ambilkan bulan bu, untuk menerangi tidurku yang lelap" dari penggalan lagu tersebut Siapakah penciptanya ?</p> <p>a. Ibu sud b. WR.Supratman c. AT. Mahmud</p>	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah penggalan lagu, peserta didik mampu menentukan pencipta lagu Ambilkan bulan.</p>	<p>Kunci Jawaban : C</p> <p style="text-align: right;">Nomor soal : 12</p>	

Penjelasan :

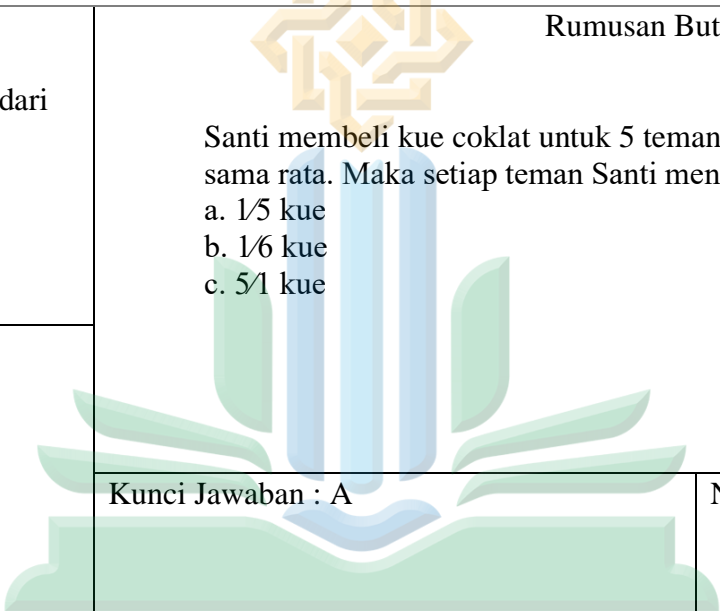
Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menerapkan, C3**) karena mengukur kemampuan pemahaman dasar dengan menyajikan sepenggal lirik lagu dan menentukan siapakah penciptanya.

Termasuk soal **LOTS** (Low Order Thinking)

KARTU SOAL 13

Jenis sekolah : MI
 Mata Pelajaran : Tematik
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
 Kelas / Semester : III/ 2
 Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret	 <p>Santi membeli kue coklat untuk 5 temannya, ia memotong dan membaginya sama rata. Maka setiap teman Santi mendapat bagian</p> <p>a. $\frac{1}{5}$ kue b. $\frac{1}{6}$ kue c. $\frac{5}{1}$ kue</p>	
Indikator Disajikan soal cerita, peserta didik dapat menganalisis nilai pecahan nya	Kunci Jawaban : A	Nomor soal : 13

Penjelasan :

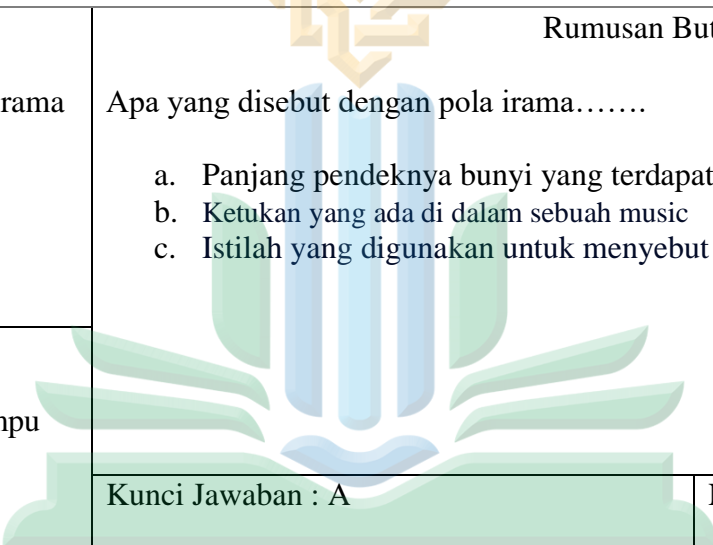
Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari Solusi yang tidak hanya berdasarkan informasi yang disajikan ,tetapi juga pemahaman konsep yang lebih mendalam dengan mengaitkan informasi yang diperoleh dengan pilihan jawaban yang telah disediakan.

Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking

KARTU SOAL 14

Jenis sekolah : MI
 Mata Pelajaran : Tematik
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
 Kelas / Semester : III/ 2
 Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	Apa yang disebut dengan pola irama..... a. Panjang pendeknya bunyi yang terdapat pada lagu b. Ketukan yang ada di dalam sebuah music c. Istilah yang digunakan untuk menyebut panjang pendeknya durasi nada.	
Indikator Disajikan sebuah soal, peserta didik mampu menentukan definisi pola irama		
	Kunci Jawaban : A	Nomor soal : 14

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menerapkan, C3**) karena mengukur kemampuan pemahaman dasar dengan menciptakan fondasi yang lebih kuat dengan menentukan definisi dari pola irama itu sendiri.

Termasuk soal **LOTS** (Low Order Thinking)

KARTU SOAL 15

Jenis sekolah : MI
 Mata Pelajaran : Tematik
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
 Kelas / Semester : III/ 2
 Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	Ada berapa jumlah cuaca yang sering di alami di indonesia ...? a. 5 b. 4 c. 3	
Indikator Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menentukan jumlah cuaca di Indonesia.		
	Kunci Jawaban : B	Nomor soal : 15

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menerapkan, C3**) karena mengukur kemampuan pemahaman dasar dan mengingat informasi dengan lebih baik , dengan menentukan jumlah cuaca yang sering dialami di Indonesia.

Termasuk soal **LOTS** (Low Order Thinking)

KARTU SOAL 16

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

<p>Kompetensi Dasar</p> <p>4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu</p>	<p style="text-align: center;">Rumusan Butir Soal</p> <p>Untuk membuat pola irama sederhana, kita juga bisa menggunakan anggota tubuh ,dibawah ini gerakan manakah yang dapat menghasilkan sebuah pola irama</p> <ol style="list-style-type: none"> Goyang kepala Putar pergelangan tangan Tepuk tangan 	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah soal, peserta didik mampu menentukan Gerakan tubuh yang menghasilkan pola irama.</p>	<p>Kunci Jawaban : C</p>	<p>Nomor soal : 16</p>

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menerapkan, C3**) karena mengukur kemampuan pemahaman dasar terhadap materi yang telah dipelajari dengan menentukan gerakan anggota tubuh yang seperti apa yang dapat menghasilkan pola irama sederhana.

Termasuk soal **LOTS** (Low Order Thinking)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

KARTU SOAL 17

Jenis sekolah : MI
 Mata Pelajaran : Tematik
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
 Kelas / Semester : III/ 2
 Tahun Ajaran : 2024/2025

<p>Kompetensi Dasar</p> <p>3.5 Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Yang termasuk pola gerak dominan di bawah ini yang tepat adalah</p> <p>a. Mendarat b. Terlentang c. tengkurap</p>	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menentukan pola gerak dominan</p>	<p>Kunci Jawaban : A</p> <p>Nomor soal : 17</p>	

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menerapkan, C3**) karena mengukur kemampuan pemahaman dasar terhadap materi yang telah dipelajari dengan menentukan mana yang termasuk pola gerak dominan.

Termasuk soal **LOTS** (Low Order Thinking)

KARTU SOAL 18

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda benda konkret.	Ira mempunyai $\frac{1}{2}$ potong kue, dan dania mempunyai $\frac{1}{4}$ potong kue, jadi kue yang dimiliki dania adalah.....kue ira. a. Lebih besar dari b. Lebih kecil dari c. Sama dengan	
Indikator Disajikan sebuah soal cerita, peserta didik mampu memecahkan permasalahannya.		
	Kunci Jawaban : B	Nomor soal : 18

Penjelasan :




Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari Solusi yang tidak hanya berdasarkan informasi yang disajikan, tetapi juga pemahaman konsep yang lebih mendalam dengan memecahkan permasalahan perbandingan pecahan.

Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking)

KARTU SOAL 19

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
<p>4.5 Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.</p>	<p>Yang termasuk pola gerak dominan lokomotor yang tepat adalah.....</p> <p>a.  b.  c. </p>	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menentukan pola gerak dominan lokomotor melalui gambar</p>	<p>Kunci Jawaban : A</p>	<p>Nomor soal : 19</p>

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menerapkan, C3**) karena mengukur kemampuan pemahaman dasar juga kemampuan mengingat dengan lebih baik terhadap materi yang telah dipelajari dengan menentukan pola gerak dominan lokomotor.

Termasuk soal **LOTS** (Low Order Thinking)

KARTU SOAL 20

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	<p>Ketika liburan sekolah Nana pergi kerumah nenek, dan disana nana beserta keluarganya diundang untuk menghadiri acara yang ada di desa, meskipun budaya dan adat di desa tersebut berbeda dengan keluarga nana, namun mereka tetap menghadiri undangan tersebut karena keluarga nana adalah keluarga yang menghargai adanya perbedaan karena bersatu jauh lebih baik daripada bermusuhan. Dari cerita tersebut amanat apa yang bisa diambil ?</p> <ol style="list-style-type: none"> Kita tidak boleh menghadiri acara yang diselenggarakan oleh suku lain. Kita harus menghargai perbedaan Kita tidak perlu menghargai perbedaan 	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah cerita, peserta didik mampu menganalisis amanat dari suatu cerita tentang bersatu dalam keberagaman lingkungan sekitar.</p>	<p>Kunci Jawaban : B</p>	<p>Nomor soal : 20</p>

Penjelasan :


Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari Solusi yang tidak hanya berdasarkan informasi yang disajikan, tetapi juga pemahaman konsep yang lebih mendalam dengan menganalisis amanat apa yang bisa diambil dari cerita yang ada.

Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking)

KARTU SOAL 21

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
4.4 Menyajikan bentuk bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar	Gambar disamping merupakan makanan khas dari daerah a. Madiun b. Lamongan c. Madura	
Indikator Disajikan sebuah gambar, peserta didik mampu mengaitkan makanan khas dengan asal daerahnya.	Kunci Jawaban : C	Nomor soal : 21

Penjelasan :




Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik dalam mengaitkan antara makanan khas dengan daerah asalnya

Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking)

KARTU SOAL 22

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
<p>4.5 Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.</p>	<p>Yang manakah yang termasuk gerak dominan keseimbangan adalah</p> <p>a.  b.  c. </p>	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menentukan pola gerak dominan keseimbangan</p>	<p>Kunci Jawaban : A</p> <p>Nomor soal : 22</p>	

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menerapkan, C3**) karena mengukur kemampuan pemahaman dasar juga kemampuan mengingat dengan lebih baik terhadap materi yang telah dipelajari dengan menentukan pola gerak dominan keseimbangan.

Termasuk soal **LOTS** (Low Order Thinking)

KARTU SOAL 23

Jenis sekolah : MI
 Mata Pelajaran : Tematik
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
 Kelas / Semester : III/ 2
 Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar	<p>Di taman bermain, ada beberapa anak yang ingin naik perosotan tinggi. Namun, perosotan tersebut terlihat kotor dan licin. Anak-anak pun berkumpul untuk mencari solusi. Mereka memutuskan untuk membersihkan perosotan bersama-sama. Beberapa anak membawa sapu, sementara yang lain membawa ember air. Dengan bekerja sama, perosotan menjadi bersih dan aman untuk digunakan. Dari cerita di tersebut apa manfaat kerja sama yang mereka dapatkan ...?</p>	
Indikator Disajikan sebuah cerita, peserta didik dapat menganalisis mana yang termasuk manfaat kerja sama.	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat taman bermain semakin berantakan b. Membuat perosotan menjadi bersih dan bisa digunakan c. Membuat perosotan menjadi lebih kotor 	
	Kunci Jawaban : B	Nomor soal : 23

Penjelasan :




Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menganalisis, C4**) karena mengukur kemampuan analisis peserta didik dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang dengan menganalisis manfaat kerja sama berdasarkan cerita yang telah dipaparkan.

Termasuk soal **HOTS** (High Order Thinking)

KARTU SOAL 24

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
<p>4.5 Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.</p>	<p>Manakah gambar di bawah ini yang menunjukkan gerak bertumpu dalam aktivitas senam lantai</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>a.</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>b.</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>c.</p>  </div> </div>	
<p>Indikator</p> <p>Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menentukan gerakan bertumpu melalui sebuah gambar.</p>	<p>Kunci Jawaban : C</p>	
	<p>Nomor soal : 24</p>	

Penjelasan :

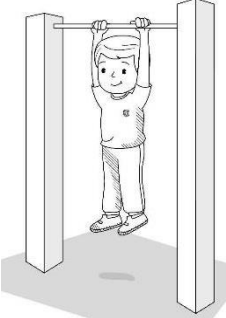
Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menerapkan, C3**) karena mengukur kemampuan pemahaman dasar juga kemampuan mengingat dengan lebih baik terhadap materi yang telah dipelajari dengan menentukan gerakan bertumpu melalui gambar yang telah disediakan.

Termasuk soal **LOTS** (Low Order Thinking)

KARTU SOAL 25

Jenis sekolah : MI
Mata Pelajaran : Tematik
Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 Hari
Kelas / Semester : III/ 2
Tahun Ajaran : 2024/2025

Kompetensi Dasar	Rumusan Butir Soal	
3.5 Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.	Perhatikan gambar berikut Gambar tersebut menunjukkan pola gerak dominan yaitu a. Melayang b. Bergantung c. Bertumpu	
Indikator Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menyebutkan salah satu pola gerak dominan		
	Kunci Jawaban : B	Nomor soal : 25

Penjelasan :

Soal tersebut termasuk level kognitif (**Menerapkan, C3**) karena mengukur kemampuan pemahaman dasar juga kemampuan mengingat dengan lebih baik terhadap materi yang telah dipelajari dengan menyebutkan salah satu pola gerak dominan yang sesuai dengan gambar yang telah disediakan.

Termasuk soal **LOTS** (Low Order Thinking)

SOAL

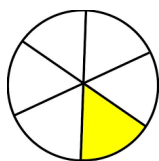
- Saya turun dari langit, sering membuat tanah basah dan daun-daun bergoyang. Terkadang saya lembut, terkadang saya deras. Apakah saya?
 - Hujan
 - Matahari
 - Awan
- Pada suatu pagi, langit terlihat cerah dan matahari bersinar terang. Tanaman di kebun terlihat segar dan anak-anak di sekitar sungai sedang bermain air dengan riang gembira. Tiba-tiba, awan hitam mulai berkumpul di langit, dan angin bertiup kencang. Beberapa tetes air hujan mulai jatuh, dan petir menyambar di kejauhan. Dari cerita tersebut, Apa keadaan cuaca awalnya di pagi hari?
 - Hujan Deras
 - Cerah dan Terang
 - Berkabut tebal
- Indonesia memiliki banyak suku bangsa, namun walau berbeda kita tetap satu bangsa, jika ada teman kita yang berbeda suku dengan kita, sikap kita sebaiknya ?
 - Menjauhi
 - Saling menghormati
 - Mengucilkannya
- Gambar manakah yang menunjukkan sikap kerja sama yang baik di lingkungan sekolah ?



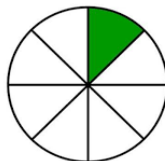
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

- Hari ini ibu membuat ku bekal makanan, ibu membuat satu dadar telur kesukaan ku ,karena ukurannya terlalu besar, jadi ibu membaginya menjadi 6 bagian. jika digambarkan dalam sebuah diagram lingkaran, berapakah nilai pecahan dari telur yang ibu bagi ?

a.



b.



c.



6. Pada saat ira menyanyi, dia melihat simbol seperti berikut pada lembar kertas lirik lagunya, seharusnya jika ira melihat simbol tersebut hendaknya harus dinyanyikan dengan nada.... ?
(———)

- Pendek
 - Panjang
 - Tidak bersuara
7. Bacalah penggalan cerita berikut ini !

Pak roni hari ini tidak pergi ke laut, untuk mencari ikan dikarenakan cuaca sedang buruk, ombak nya sangat besar, Pak roni takut jika nantinya akan ada hujan badai, karena langit sudah mulai mendung dan semakin gelap

Dari penggalan cerita di atas, informasi apa yang kita dapatkan.?

- Cuacanya sedang mendung
 - Cuacanya sangat cerah
 - Cuacanya sedang hujan
8. Perhatikan gambar berikut !
Nilai pecahan dari gambar tersebut adalah...
- $\frac{1}{7}$
 - $\frac{1}{9}$
 - $\frac{1}{8}$
- 
9. Saat cuaca cerah Pak Dudung bisa mencangkul di sawahnya. Saat cuaca hujan Pak Rahmad memilih untuk tidak pergi ke sawah. Hal ini menandakan bahwa cuaca dapat
- Membuat orang beristirahat
 - Membuat orang berproduksi
 - Mempengaruhi kegiatan manusia
10. Pada gambar tersebut , nilai pecahan yang ditunjukkan yaitu ...
- $\frac{1}{5}$
 - $\frac{1}{4}$
 - $\frac{1}{3}$
- 

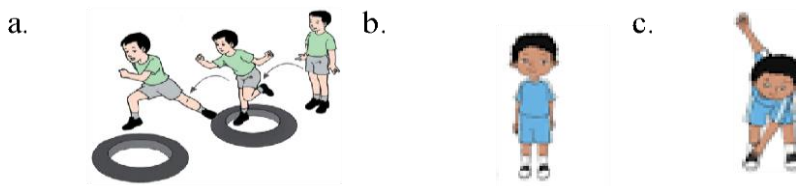
Bacalah cerita berikut ini !

11. Selama liburan musim panas, keluarga Rizky merencanakan perjalanan ke pantai. Pada awalnya, cuaca cerah dan matahari bersinar terang. Mereka menikmati waktu di pantai, bermain pasir dan berenang di laut. Namun, tiba-tiba langit mulai mendung, dan angin kencang mulai bertiup. Tetesan air hujan pun turun dengan cepat, membuat keluarga Rizky berlindung di bawah payung.

Apa yang dapat disimpulkan dari cerita tersebut tentang sifat perubahan cuaca?

- a. Tetap
 - b. Berubah-ubah
 - c. Tergantung manusia
12. "Ambilkan bulan bu, untuk menerangi tidurku yang lelap" dari penggalan lagu tersebut Siapakah pencipta nya ?
- a. AT. Mahmud
 - b. WR.Supratman
 - c. Ibu Sud
13. Santi membeli kue coklat untuk 5 temannya, ia memotong dan membaginya sama rata. Maka setiap teman Santi mendapat bagian
- a. $\frac{1}{5}$ kue
 - b. $\frac{1}{6}$ kue
 - c. $\frac{5}{1}$ kue
14. Apa yang disebut dengan pola irama.....
- a. Panjang pendeknya bunyi yang terdapat pada lagu
 - b. Ketukan yang ada di dalam sebuah music
 - c. Istilah yang digunakan untuk menyebut panjang pendeknya durasi nada.
15. Ada berapa jumlah cuaca yang sering di alami di indonesia ...?
- a. 5
 - b. 4
 - c. 3
16. Untuk membuat pola irama sederhana ,kita juga bisa menggunakan anggota tubuh ,dibawah ini gerakan manakah yang dapat menghasilkan sebuah pola irama
- a. Goyang kepala
 - b. Putar pergelangan tangan
 - c. Tepuk tangan
17. Yang termasuk pola gerak dominan di bawah ini yang tepat adalah
- a. Mendarat
 - b. Terlentang
 - c. Tengkurap
18. Ira mempunyai $\frac{1}{2}$ potong kue,dan dania mempunyai $\frac{1}{4}$ potong kue ,jadi kue yang dimiliki dania adalah.....kue ira.
- a. Lebih besar dari
 - b. Lebih kecil dari
 - c. Sama dengan

19. Yang termasuk pola gerak dominan lokomotor yang tepat adalah.....



20. Ketika liburan sekolah Nana pergi kerumah nenek, dan disana nana beserta keluarganya diundang untuk menghadiri acara yang ada di desa, meskipun budaya dan adat di desa tersebut berbeda dengan keluarga nana, namun mereka tetap menghadiri undangan tersebut karena keluarga nana adalah keluarga yang menghargai adanya perbedaan karena bersatu jauh lebih baik daripada bermusuhan. Dari cerita tersebut amanat apa yang bisa diambil ?

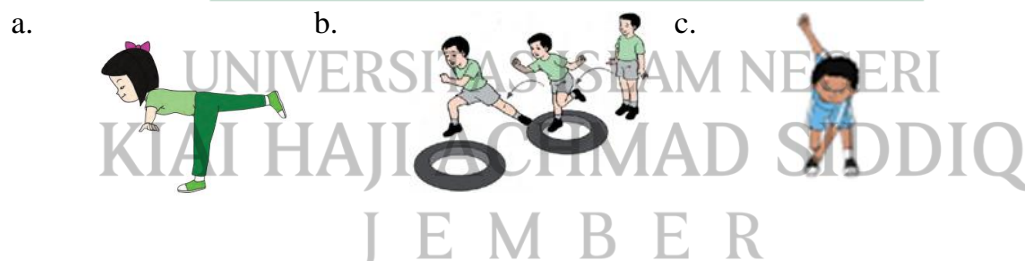
- a. Kita tidak boleh menghadiri acara yang diselenggarakan oleh suku lain.
- b. Kita harus menghargai perbedaan
- c. Kita tidak perlu menghargai perbedaan

21. Gambar disamping merupakan makanan khas dari daerah

- a. Madiun
- b. Lamongan
- c. Madura



22. Yang manakah yang termasuk gerak dominan keseimbangan adalah



23. Di taman bermain, ada beberapa anak yang ingin naik perosotan tinggi.

Namun, perosotan tersebut terlihat kotor dan licin. Anak-anak pun berkumpul untuk mencari solusi. Mereka memutuskan untuk membersihkan perosotan bersama-sama. Beberapa anak membawa sapu, sementara yang lain membawa ember air. Dengan bekerja sama, perosotan menjadi bersih dan aman untuk digunakan.

Dari cerita di tersebut apa manfaat kerja sama yang mereka dapat kan ...?

- a. Membuat taman bermain semakin berantakan
- b. Membuat perosotan menjadi bersih dan bisa digunakan
- c. Membuat perosotan menjadi lebih kotor Pekerjaan akan cepat selesai

24. Manakah gambar di bawah ini yang menunjukkan gerak bertumpu dalam aktivitas senam lantai



b.



c.



25. Perhatikan gambar berikut

Gambar tersebut menunjukkan pola gerak dominan yaitu

- a. Melayang
- b. Bergantung
- c. Bertumpu



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kunci jawaban :

1. a

2. b

3. b

4. a

5. a

6. b

7. a

8. c

9. c

10. b

11. b

12. c

13. a

14. a

15. b

16. c

17. a

18. b

19. a

20. b

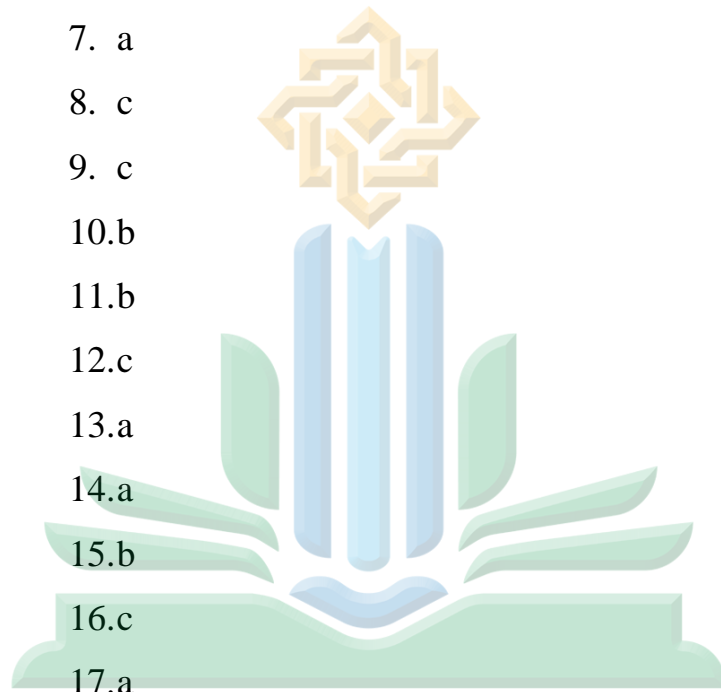
21. c

22. a

23. b

24. c

25. b



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 16: QR WORDWALL, BUKU PANDUAN DAN MATERI

(scan kode barcode dibawah ini !!)

QR WORDWALL TEMA 5

SUBTEMA 1 KELAS 3



QR MATERI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

QR BUKU PANDUAN

PENGGUNAAN WORD WALL



LAMPIRAN 17: RPP**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 3 Jember
 Kelas : III / Genap
 Tema 5 : Cuaca
 Sub Tema 1 : Keadaan Cuaca
 Muatan Terpadu : Bhs. Indonesia, PPKn, Matematika ,SBdP, PJOK.

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda – benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan ditempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam Tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**Bahasa Indonesia**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menggali Informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan eksplorasi lingkungan	3.3.1 Menganalisis keadaan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. 3.3.2 menggali informasi mengenai keadaan cuaca dengan benar.

4.3 menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.3.1 menyebutkan ciri-ciri perubahan cuaca dengan benar . 4.3.2 menggunakan kosakata buku mengenai keadaan cuaca dalam kalimat yang efektif .
--	---

PPKn

1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Memberikan contoh sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan baik
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar	2.4.1 Bersikap peduli dengan tolong- menolong sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	3.4.1 Mengetahui makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan benar 3.4.2 Memahami arti penting bersatu dalam kehidupan sehari - hari.
4.4 Menyajikan bentuk bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar	4.4.1 Membuat daftar sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan tepat 4.4.2 Menceritakan pengalaman kebersatuan di lingkungan sekitar dengan benar.

Matematika

3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda -benda konkret	3.4.1 Mengidentifikasi pecahan sebagai bagian dari benda konkret dengan tepat.
---	--

4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari Keseluruhan menggunakan benda - benda konkret.	4.4.1 Menyajikan pecahan menggunakan benda konkret dengan bena

SBdP

3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.2.1 Memahami bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu. 3.2.2 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	4.2.1 Memperagakan pola irama sederhana. 4.2.2 Membuat pola sederhana dengan percaya diri.

PJOK

3.5 Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan,berpindah/lokomotor tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.	3.5.1. Menjelaskan kombinasi gerak bertumpu dan keseimbangan dengan benar. 3.5.2. Mengetahui prosedur berbagai gerakan pola gerak dominan.
4.5 Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan,berpindah/lokomotor tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai	4.5.1. Mempraktikkan gerak bertumpu dan keseimbangan dalam aktivitas senam lantai dengan benar 4.5.2 Berdiskusi mengenai cara melakukan kombinasi berbagai pola gerak dominan dalam aktivitas senam lantai.

C. Materi Evaluasi Pembelajaran.

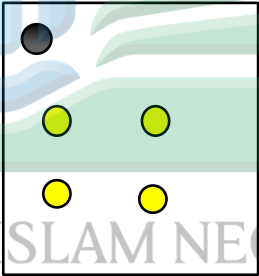
1. Cuaca
2. Pecahan
3. Kerja sama

4. Variasi Pola irama
5. Pola gerak dominan

D. Kegiatan Evaluasi Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik disambut dengan baik oleh guru dengan salam dan menanyakan kabar juga mengecek kehadiran (Orientasi) 2. Peserta didik dan juga pendidik melakukan ice breaking “Tangan keatas menggapai Bintang” sebelum pembelajaran dimulai. 3. Peserta didik berdoa bersama dengan dipimpin oleh ketua kelas.(Religius) 4. Peserta didik serta pendidik melakukan refleksi dan mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan memberikan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik melalui lisan. (Refleksi) 	20 menit

Kegiatan inti	<p>5. Selanjutnya Pendidik memberikan arahan dan petunjuk juga peraturan dalam melakukan evaluasi pembelajaran.</p> <p>6. Peserta didik dibagi menjadi tujuh sesi Dengan alokasi waktu 15 menit setiap sesi, dengan waktu pergantian sesi 5 menit.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sesi pertama dari nomor urut absen (1-4) Dimulai dari jam (09.30 – 09.45) ● Sesi kedua dari nomor urut absen (5-8) di mulai dari jam (09.50-10.10) ● Sesi ketiga dari nomor urut absen (9-12) dimulai dari jam (10.15-10.30) ● Sesi keempat dari nomor urut (13-16) dimulai dari jam (10.35-10.50) ● Sesi kelima dari nomor urut (17-20) dimulai dari jam (10.55-11.05) ● Sesi keenam dari nomor urut (21-24) dimulai dari jam (11.10-11.15) ● Sesi ke tujuh dari nomor urut (25-27) 	150 menit
---------------	---	-----------

	<p>Dimulai dari jam (11.15 -11.30)</p> <p>Nb: untuk peserta didik yang ada di dalam kelas melakukan kegiatan mewarnai yang sudah disediakan oleh pendidik.</p> <p>7. Evaluasi pembelajaran dilakukan di kelas Dengan menggunakan laptop yang telah disediakan oleh pendidik.</p> <p>Dengan posisi duduk:</p>  <p>Ket : ● Pendidik / guru ● Peserta didik</p> <p>8. Sebelum evaluasi dimulai Peserta didik terlebih dahulu di bagikan kertas gambar yang telah disediakan.</p> <p>9. Selanjutnya peserta didik yang akan melakukan</p>	
--	---	--

	<p>evaluasi sesuai dengan sesi yang telah dibagi diarahkan menuju tempat duduk yang sudah disiapkan.</p> <p>10. Dan peserta didik yang lainnya melakukan kegiatan mewarnai.</p> <p>11. Begitupun seterusnya sampai sesi ketujuh.</p>	
Kegiatan penutup	<p>12. Setelah semua sesi telah berakhir, siswa kembali ketempat duduk masing masing dan melanjutkan mewarnai.</p> <p>13. Selanjutnya peserta didik dan pendidik membahas soal soal evaluasi yang telah dilakukan, serta siswa diminta untuk memberikan umpan balik tentang pengalaman mereka selama eyaluasi berlangsung.</p> <p>14. Peserta didik melakukan ice breaking“tepuk sukses”</p> <p>15. Peserta didik dan pendidik mengakhiri kegiatan dengan membaca doa.</p>	30 menit

LAMPIRAN 18: Surat Keaslian Tulisan**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nailly Inayah
Nim : 201101040029
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember


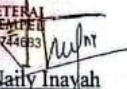
Menyatakan dengan sebenar benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali secara yang tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan di klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai undang-undang yang berlaku.

Demikian suarat pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 17 Mei 2024
Saya yang menyatakan


METERAL
ELECTRONIK
0202ALX10743683

Nailly Inayah
NIM 201101040029

LAMPIRAN 19: BIODATA PENULIS

BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

Nama : Naily Inayah
 NIM : 201101040029
 Tempat/Tanggal Lahir : Pasuruan, 23 Maret 2002
 Agama : Islam
 Alamat : Dusun Prembangan, RT/01, RW/01, Kec. Kejayan, Kab. Pasuruan.
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 No. HP : 083853193234
 Email : nailyinyah23@gmail.com.
 Sosial Media (Instagram) : nelinaily23
 Nama Ayah : Alm. Supriyadi
 Nama Ibu : Nachea

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN Sladi 2008 – 2014
2. MTs 6 Pasuruan 2014 – 2017
3. MAN Kota Pasuruan 2017 – 2020
4. UIN KHAS Jember 2020 – 2024

C. Pengalaman Organisasi

Anggota GenBI Jember Periode 2022 – 2024
 Anggota Voluter Senyum Anak Nusantara (SAN) Jember Periode 2023-2024.