

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN FORMATIF
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS *WORDWALL*
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) MA'ARIF
CONDRO JEMBER**

SKRIPSI

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Siti Fatimah
NIM : 204101040029

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

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN FORMATIF
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS *WORDWALL*
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) MA'ARIF
CONDRO JEMBER**

SKRIPSI

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

Oleh :

Siti Fatimah

NIM : 204101040029

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**
Disetujui Pembimbing


Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN FORMATIF
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS WORDWALL
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) MA'ARIF
CONDRO JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar sarjana (S.Pd.)
Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan
Jurusan Pendidikan islam dan Bahasa
Program studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah

Hari: Jumat
Tanggal: 27 September 2024

Kena

Sekretaris

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP. 198705222015031005

Muhammad Jusaidi, M.Pd.I
NIP. 198211192023211011

1 Anggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

2. Dr. Hartono, M.Pd.

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٧)

Artinya : "Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain."(Al-Insyirah, 6-7)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al - Qur'an Tajwid Warna Terjemahan Dan Transliterasi* (jakarta pusat: beras alfath, 2018).

PERSEMBAHAN

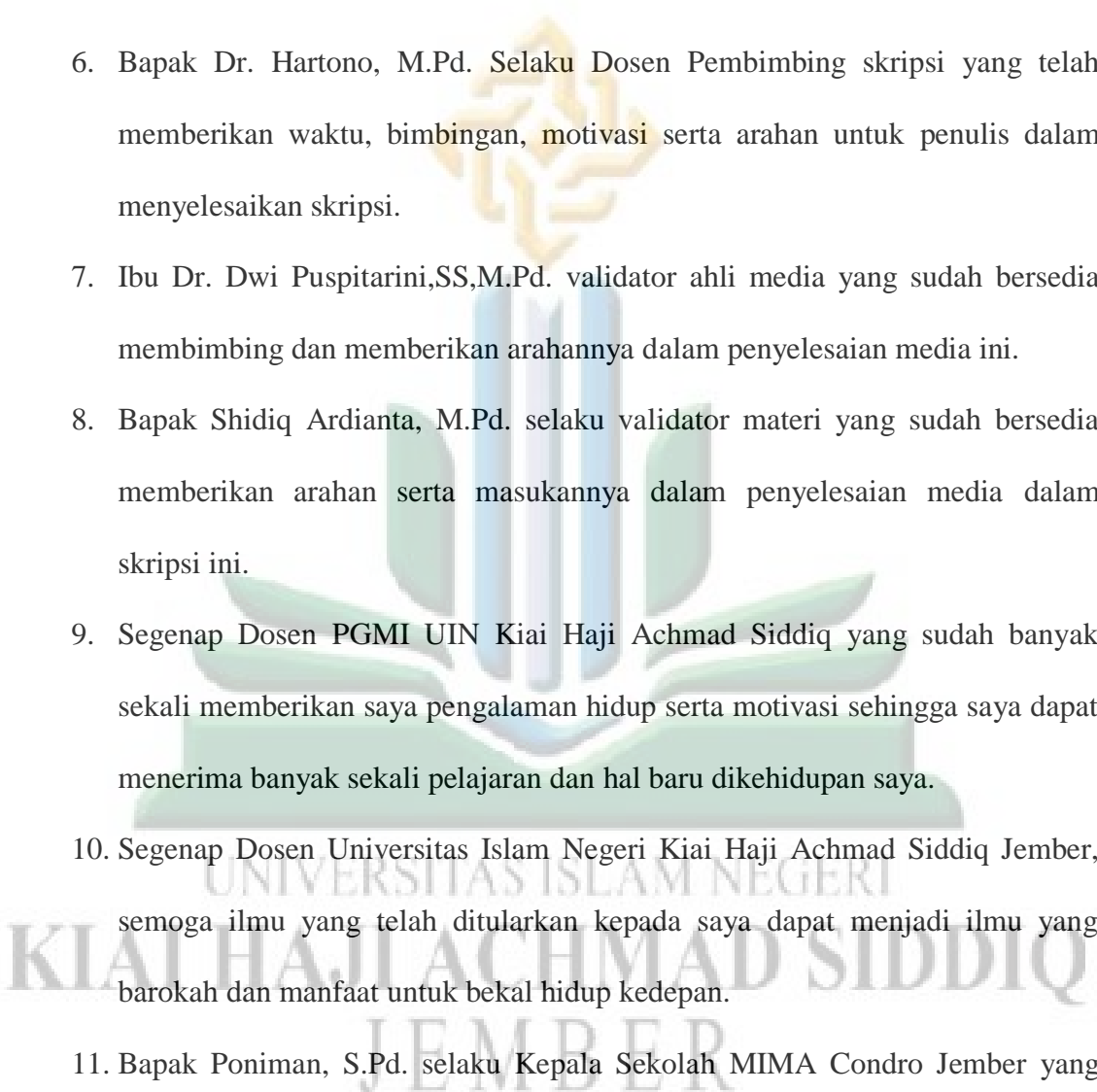
Puji yukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-NYA yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, kesabaran, serta ketekunan bagi penulis dalam menyusun skripsi ini. Dalam mengakhiri masa studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dengan segenap kerendahan hati karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya bapak Rohmad dan ibu Rusmiatun yang menjadi sebuah alasan utama saya untuk dapat bertahan dalam setiap proses yang saya jalani selama perkuliahan sebagai wujud jawaban dan tanggung jawab atas kepercayaan yang telah diamanatkan kepada saya serta atas cinta dan kasih sayang, kesabaran yang tulus ikhlas membesarkan, merawat dan memberikan dukungan moral dan material serta selalu mendoakan saya selama menempuh pendidikan sehingga saya dapat menyelesaikan studi di UIN KHAS Jember. Semoga Allah senantiasa memuliakan kalian didunia maupun diakhirat.
2. Kakak kandung saya Siti Nur Asiyah, Muhammad Heriyanto, dan Mansyur Adnan yang menjadi sumber motivasi saya yang telah memberikan do'a, dukungan dan contoh yang baik untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih sudah menjadi kakak yang bisa saya banggakan .
3. Kakak ipar saya Lia Mariana dan Tutik Hamidah Istianah yang senantiasa memberikan dukungan dan semangatnya untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Instrumen Asesmen Formatif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Wordwall* Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

- 
6. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
 7. Ibu Dr. Dwi Puspitarini, SS, M.Pd. validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
 8. Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
 9. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru di kehidupan saya.
 10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
 11. Bapak Poniman, S.Pd. selaku Kepala Sekolah MIMA Condro Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
 12. Ibu Syariatul Qoiyimah, S.Pd selaku wali kelas V MIMA Condro Jember yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
 13. Segenap keluarga besar MIMA Condro Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

14. Kepada sahabat saya Ayu Wulandari yang telah banyak meluangkan waktunya untuk menjadi pendengar yang baik serta memberikan dukungan dan nasihat kepada penulis.

15. Seluruh teman teman saya WEIB (Ainun, Tata, Indi, Rima) dan Ferdi Sambo Family (Yunia, Ifa, Ajeng, Putri, Lina, serta Mbak Rifda), yang selalu ada dan menemani serta mendukung penuh dalam memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

16. Kepada Bagas Surya Syahputra yang telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, terima kasih sudah banyak menemani, memberi semangat dan waktunya untuk menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi.

17. Terakhir penulis persembahkan untuk diri sendiri, Siti Fatimah. Terima kasih karena sudah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 24 Juni 2024
Penulis,

Siti Fatimah
NIM. 204101040029

ABSTRAK

Siti Fatimah, 2024: Pengembangan Instrumen Asesmen Formatif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Wordwall* Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember.

Kata Kunci: Pengembangan Instrumen Asesmen Formatif, *Wordwall*, Pelajaran Bahasa Indonesia.

Pengembangan instrumen asesmen formatif merupakan pengembangan berupa soal pada Kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi yang divalidasi oleh validator sebelum diuji cobakan kepada siswa. Uji coba instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* kepada peserta didik dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa platform *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar kelas V MIMA Condro Jember.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana pengembangan instrumen asesmen formatif pada pembelajaran bahasa indonesia berbasis *wordwall* di madrasah ibtidaiyah ma'arif condro jember ?, 2. Bagaimana kelayakan instrumen asesmen formatif pada pembelajaran bahasa indonesia berbasis *wordwall* pada pembelajaran bahasa indonesia di madrasah ibtidaiyah ma'arif condro jember ?

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu : 1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan instrumen asesmen formatif pada pembelajaran bahasa indonesia berbasis *wordwall* di madrasah ibtidaiyah ma'arif condro jember. 2. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas instrumen asesmen formatif pada pembelajaran bahasa indonesia berbasis *wordwall* pada pembelajaran bahasa indonesia di madrasah ibtidaiyah ma'arif condro jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau sering dikenal dengan istilah Reaserch and Development atau disebut juga R & D. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan analysis, design, development, implementation dan evaluation yang dicetus oleh Dick and Carry (1996). Model ADDIE yang efektif lebih berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks, dan permasalahan asli.

Hasil penelitian ini yaitu: 1) Produk yang dikembangkan yaitu instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* yang berisikan materi teks eksplanasi mata pelajaran bahasa indonesia 2) Secara keseluruhan analisis dari para ahli media instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* ini menunjukkan presentase sebesar 75% dengan kategori layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, dan 3) data uji coba produk dengan melakukan respon pada peserta didik menunjukkan presentase rata-rata sebesar 92%, sehingga dapat dinyatakan instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	10
G. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori.....	24

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	38
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	38
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	42
C. Uji Coba Produk.....	47
D. Desain Uji Coba	48
1. Subjek Uji coba	49
2. Jenis Data.....	50
3. Instrumen Pengumpulan Data	50
4. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	58
A. Penyajian Data Uji Coba	58
B. Analisis Data	60
C. Revisi Produk	80
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	81
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	81
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	83
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Instrumen Validasi Materi	52
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Media.....	53
Tabel 3.3 Instrumen Kuisisioner Guru	53
Tabel 3.4 Instrumen Kuisisioner peserta Didik	54
Tabel 3.5 Tingkat Kriteria Pencapaian dan Kualifikasi	56
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Respon Siswa.....	57
Tabel 4.1 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	67
Tabel 4.2 Revisi Produk.....	69
Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Ahli Madia	69
Tabel 4.4 Revisi Produk.....	71
Tabel 4.5 Hasil Angket Validasi Pembelajaran	72
Tabel 4.6 Hasil Analisis Validator	73
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Skala Kecil	76
Tabel 4.8 Uji Respon Peserta Didik Skala Besar	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Istilah Dalam Asesmen.....	25
Gambar 2.2 Template Jenis Permainan <i>Wordwall</i>	33
Gambar 2.3 Halaman Beranda <i>Wordwall</i>	34
Gambar 2.4 Halaman Pembuatan Soal <i>Wordwall</i>	35
Gambar 2.5 Contoh <i>Wordwall</i>	35
Gambar 2.6 Papan Peringkat.....	35
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	42
Gambar 3.2 <i>Website Wordwall</i>	46
Gambar 3.3 Bagan Teknik Analisis Data Kualitatif	55
Gambar 4.1 Tujuan dan Capaian Pembelajaran	63
Gambar 4.2 Soal Dalam Instrumen	64
Gambar 4.3 Pengisian Identitas Siswa	66
Gambar 4.4 Soal	66
Gambar 4.5 Penutup	66
Gambar 4.6 Observasi Awal Pembelajaran Bahasa Indonesia	75
Gambar 4.7 Pengimplementasian Instrumen Asesmen Formatif	75
Gambar 4.8 Mengerjakan Angket	78

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Seiring dengan tujuan pendidikan tersebut, pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Indonesia, harus menjadi pertimbangan. Dikatakan bahwa belajar bahasa Indonesia bukan lagi sebuah keharusan bagi pemakainya, melainkan sebuah kebutuhan. Manusia harus belajar agar mereka dapat beribadah kepada Allah Swt. Jika mereka melakukannya dengan cara yang benar dan sesuai dengan syariat Islam, maka Allah juga akan meningkatkan kualitas mereka yang belajar.. Hal ini tercantum dalam surah Al-Mujadalah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ
أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang

²yosefo Gule, *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial dan Keteladanan Guru)* (indramayu: CV. Adanu Abimata, 2022), 2.

beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”³

Pasal 37 ayat 1 Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan formal dalam kegiatan pembelajarannya meliputi berbagai bidang ilmu pengetahuan sosial, agama, bahasa, ilmu pengetahuan, dan matematika. Pendidikan formal dilaksanakan sebagaimana sekolah umum lainnya.⁴ Maka dari itu bahasa dianggap penting untuk diajarkan kepada semua orang karena memiliki banyak manfaat dan berperan besar dalam perkembangan intelektual, kehidupan sehari-hari, dan kemajuan sosial.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa pengantar komunikasi harus diajarkan di semua jenjang pendidikan karena merupakan bagian penting dari pendidikan. Menurut PERMENDIKNAS RI Nomor 22 Tahun 2006, tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar, akan tetap relevan meskipun terjadi perubahan dalam berbagai hal.⁵ Guru membantu siswa memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan.

Penjelasan sebuah teks merupakan salah satu sumber utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa.

³Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al - Qur'an Tajwid Warna Terjemahan Dan Transliterasi*.

⁴Sri Mulyani, suarjana, dan ndara tanggu renda, “Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2018): 267.

⁵Noermanzah, syaiful abid, dan Septaria, “Improving the Ability of Writing a Narrative Charge by Using Animated Images Media Student Class V.B SD Negeri 17 Lubuklinggau,” *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 17, no. 3 (t.t.): 114–27, <https://doi.org/doi:10.21009/bahtera.172>.

Materi ini merupakan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks dan membantu siswa mempersiapkan diri untuk memahami struktur teks, kaidah dan ciri bahasa, menganalisis teks, dan menginterpretasi makna teks.⁶

Tidak diragukan lagi, kemajuan dan perkembangan teknologi tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Teknologi digunakan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Guru harus inovatif dan kreatif untuk membuat pelajaran menjadi menarik dan berkesan. Untuk mencapai hal tersebut, siswa harus memiliki kemampuan kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikasi.⁷ Sebagai seorang guru harus bisa menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan mengikuti perkembangan zaman. Memilih media pembelajaran digital untuk membuat pembelajaran lebih menarik, misalnya, berarti menggunakan instrumen asesmen.

Instrumen penilaian adalah alat yang membantu orang menyelesaikan suatu pekerjaan atau mencapai suatu tujuan dengan lebih efektif dan efisien. Instrumen tersebut dianggap baik jika dapat mengevaluasi sesuatu berdasarkan hasil, seperti keadaan yang dievaluasi. Karena evaluasi belajar adalah kemampuan penting yang harus dimiliki oleh semua guru, termasuk mereka yang baru bekerja.⁸

⁶Muhammad Ali, "PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR," *PERNIK* 3, no. 1 (27 September 2020): 35–44, <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

⁷Noermanzah dan Heny Friantary, "Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools," *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)* 8, no. 4 (2021): 6631–38, <https://10.35940/ijrteD8855.118419>.

⁸Arief Aulia Rahman dkk., *EVALUASI PEMBELAJARAN* (jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia, 2021), 98.

Menurut observasi yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember, kegiatan belajar mengajardilakukan dengan cukup baik, dan guru-guru di kelas V sudah kompeten dan sesuai dengan kriteria. Namun, sebagian besar peserta didik merasa takut dan cemas saat dilaksanakan asesmen pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya persiapan, ketakutan akan gagal atau pernah gagal, tekanan dari luar, dan faktor lain.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan media kertas untuk penilaian siswa karena sudah menjadi kebiasaan setiap kali penilaian pembelajaran.⁹ Karena alat ujian kertas sering digunakan oleh siswa, alat ini tidak terlalu menarik perhatian siswa. Maka dari itu, ini menjadi salah satu alasan mengapa peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti asesmen pembelajaran. Ini juga berdampak pada sikap mereka, karena mereka menjadi tidak memperhatikan, bergurau sendiri, dan mengantuk selama asesmen.

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penggunaan instrumen evaluasi pembelajaran harus diperbarui dan diperbarui. Ini harus menarik siswa dan mencuri perhatian mereka. Dengan demikian, peserta didik tidak akan memiliki kesempatan untuk bergurau saat asesmen dilakukan. Oleh karena itu, instrumen asesmen harus dibuat dengan mempertimbangkan

⁹syariatul qoyimah, diwawancarai oleh peneliti tentang instrumen evaluasi pembelajaran, November 2023.Mima Condro Jember.

karakteristik siswa dan menggunakan desain yang menarik serta menghibur untuk membuat proses evaluasi menjadi menyenangkan.

Untuk menyelesaikan masalah di atas, peneliti mengembangkan instrumen asesmen online yang tidak hanya memudahkan penilaian tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa. Namun, jika siswa tidak dilibatkan dalam proses evaluasi, guru akan kesulitan untuk mengukur kemampuan siswa. *Wordwall*, sebuah website atau aplikasi yang menarik untuk digunakan sebagai game pendidikan, adalah alternatif lain yang dapat digunakan sebagai instrumen asesmen media online. Ini cocok untuk penggunaan dalam desain dan penilaian pembelajaran. Guru dapat menggunakan platform ini untuk menerapkan pendekatan baru untuk evaluasi. salah satu platform yang dapat digunakan sebagai instrumen asesmen dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Wordwall* menawarkan berbagai jenis aktivitas yang dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai kosa kata, tata bahasa, ejaan, dan keterampilan berbahasa lainnya. Melalui *Wordwall*, guru dapat membuat kuis, teka-teki kata, permainan memori, dan berbagai aktivitas lainnya yang dapat digunakan sebagai instrumen asesmen dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Guru dan murid dapat melihat nilai, urutan, dan jawaban benar atau salah satu sama lain setelah evaluasi selesai. Karena *Wordwall.net* memudahkan guru untuk melihat nilai dan hasil evaluasi siswa, *wordwall* adalah instrumen asesmen yang sangat membantu. Karena tampilan hasil menunjukkan jumlah pertanyaan yang dijawab siswa dengan benar atau salah,

guru juga akan merasa mudah untuk mengoreksi pertanyaan.¹⁰ Jadi *Wordwall* sangat membantu guru membuat instrumen asesmen yang efektif dan praktis untuk penilaian dan asesmen. Oleh karena itu, *Wordwall* sangat cocok untuk digunakan sebagai instrumen asesmen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Website ini menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan metode pembelajaran semua siswa dari kelas rendah hingga kelas tinggi, berkat berbagai templat yang dapat dengan mudah diubah oleh guru dan permainan yang sudah dibuat oleh guru.

Mengingat kebutuhan dan kondisi lapangan seperti yang dijelaskan di atas, alat penilaian pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar harus dikembangkan. Namun pada kenyataannya, semua sekolah belum penggunaan instrumen asesmen berbasis teknologi. Salah satunya yaitu pada Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro, berdasarkan hasil observasi, proses kegiatan evaluasi bahasa indonesia di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember, guru masih menggunakan kertas sebagai instrumen asesmen bahasa indonesia . Sehingga pada saat pengerjaannya peserta didik merasa bosan dan jenuh dikarenakan kegiatan asesmen bahasa indonesia kebanyakan berupa bacaan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk membahas tentang " **PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN FORMATIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS *WORDWALL* KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDRIO JEMBER.**"

¹⁰Primanita Sholihah Rosmana dkk., "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di SDN 3 Nagri Kaler," *Journal on Education* 5, no. 2 (9 Januari 2023): 1965–73, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian yang berjudul “Pegembangan Instrumen Asesmen Formatif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Bebas *Wordwall* Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember” adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan instrumen asesmen formatif pada pembelajaran bahasa indonesia berbasis *wordwall* di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember ?
2. Bagaimana kelayakan instrumen asesmen formatif pada pembelajaran bahasa indonesia berbasis *wordwall* pada pembelajaran bahasa indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas mengarah pada tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan instrumen asesmen formatif pada pembelajaran bahasa indonesia berbasis *wordwall* di madrasah ibtidaiyah ma'arif condro jember.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan instrumen asesmen formatif pada pembelajaran bahasa indonesia berbasis *wordwall* pada pembelajaran bahasa indonesia di madrasah ibtidaiyah ma'arif condro jember.

D. Spesifikasi Produk

Peneliti mengembangkan instrumen *asesmen* formatif berbasis *wordwall* yang disesuaikan dengan materi bahasa Indonesia di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember. Instrumen asesmen ini dirancang dan disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari siswa. Ini pasti akan meningkatkan hasil belajar siswa. Karena itu, spesifikasi produknya adalah sebagai berikut :

1. Instrumen asesmen formatif untuk evaluasi pembelajaran berbasis *wordwall*.
2. Tampilan asesmen sangat menarik dan dapat dimainkan atau dikerjakan oleh semua siswa.
3. Tes berbasis *wordwall* berbentuk kuis.
4. Tes dapat dilakukan di mana saja dengan menggunakan alat elektronik seperti handphone atau laptop yang terhubung ke jaringan.
5. Instrumen asesmen pembelajaran berupa tes pada ranah kognitif.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Mengingat usia peserta didik masih berada di usia operasional konkret, instrumen *asesmen* ini diharapkan dapat membantu guru melakukan evaluasi yang efektif kepada siswa. Guru harus memiliki instrumen *asesmen* untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan instrumen asesmen ini adalah:

1. Bagi Siswa

Instrumen evaluasi formatif pada pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses asesmen pembelajaran.

2. Bagi Guru

Instrumen asesmen formatif berbasis *Wordwall* dapat memberikan alternatif metode asesmen pembelajaran yang menarik bagi guru, membantu mereka menyampaikan soal dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif.

3. Bagi Sekolah

Instrumen asesmen formatif berbasis *Wordwall* dapat membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, meningkatkan hasil belajar siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Penelitian tentang pengembangan Instrumen asesmen formatif berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan kontribusi pada pengetahuan dan pemahaman kita tentang efektivitas instrumen pembelajaran, serta memberikan panduan dan wawasan untuk pengembangan lebih lanjut.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan.

- a. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *wordwall* akan meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti evaluasi dengan santai dan tanpa tekanan. Siswa juga akan mengikuti evaluasi dengan sungguh-sungguh tetapi dengan cara yang mirip dengan bermain.
- b. Membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan lebih mudah dan menghemat biaya.
- c. *Wordwall*, instrumen asesmen dikembangkan dan dibuat untuk diakses secara online oleh siswa dan guru dengan bimbingan guru.

2. Keterbatasan Penelitian :

Beberapa keterbatasan penelitian yang dikembangkan sebagai berikut :

- a. Produk pengembangan instrumen asesmen pembelajaran berbasis *wordwall* ini hanya dapat diakses melalui website menggunakan laptop, *handphone*, dan komputer yang terhubung dengan jaringan.
- b. Asesmen ini menggunakan platform *wordwall.net*.
- c. Asesmen pembelajaran berupa asesmen formatif
- d. Materi yang dipilih adalah materi teks eksplanasi kelas V pada mata pelajaran bahasa indonesia di MIMA Condro Jember.
- e. Penelitian ini terbatas hanya pada pengukuran aspek kognitif.

G. Definisi Istilah

Untuk memastikan pengertian atau istilah yang dijelaskan, definisi istilah pengembangan ini adalah :

1. Instrumen Asesmen Formatif Pembelajaran

Instrumen Asesmen formatif pembelajaran adalah Alat atau instrumen yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep tertentu atau mencapai tujuan pembelajaran dalam proses kegiatan untuk mendapatkan informasi dan mengevaluasi kemampuan seseorang terhadap materi yang telah mereka pelajari. Materi yang dipelajari harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Asesmen pembelajaran terdiri dari tes, pengukuran, dan penilaian. Tujuan asesmen pada dasarnya adalah untuk mengukur seberapa baik siswa belajar dan mengevaluasi kemampuan mereka. Guru dapat memilih dan melakukan berbagai cara untuk menilai siswa. Ada dua jenis asesmen : tes dan non-tes. Tes dapat dilakukan secara tertulis atau tidak tertulis, sedangkan non-tes biasanya digunakan untuk mengevaluasi sikap, tingkah laku, dan kepribadian siswa selama pembelajaran di kelas.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Wordwall*

Pembelajaran bahasa indonesia merupakan upaya yang dilakukan agar siswa atau peserta didik dapat pemerolehan pengetahuan, keterampilan, serta sikap tentang keempat keterampilan berbahasa Indonesia yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Media interaktif untuk alat evaluasi yang berfokus pada siswa adalah platform

wordwall. Selama terhubung ke internet, semua orang dapat mengakses platform yang sangat efektif dan efisien ini kapan saja dan dari mana saja. Penilaian pembelajarannya berupa permainan instruksional pilihan ganda dengan menggunakan template *spin the wheel* yang sudah tersedia dalam website wordall dengan jumlah soal 25 soal.

3. Materi Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi adalah teks yang berisi penjelasan mengenai suatu fenomena atau peristiwa, baik fenomena alam maupun fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Teks eksplanasi bertujuan memberikan pemahaman dan wawasan secara jelas kepada pembaca. Di dalam teks eksplanasi harus memuat proses, sebab, dan akibat suatu kejadian.

Orientasi penelitian dengan judul pengembangan instrumen asesmen formatif pembelajaran bahasa indonesia berbasis wordwall di kelas VA MIMA Condro Jember yaitu bahwa instrumen ini efektif dalam mengevaluasi pemahaman siswa melalui metode interaktif yang menarik, memberikan umpan balik instan, dan dapat disesuaikan dengan berbagai metode belajar, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Nailly Inayah pada tahun 2024 yang berjudul " Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Games* Melalui *Platform Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MIN 3 Jember"¹¹.

Berikut ini adalah temuan penelitian : (1) Paradigma pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima langkah : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, digunakan sebagai panduan dalam membuat materi pembelajaran berbasis *Games* melalui *platform Wordwall*. Selama tahap uji validasi dari prosedur pengembangan, ada beberapa masukan yang menarik yang dibuat untuk kriteria tersebut. (2) Media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis *games* melalui platform *Wordwall* ini valid dan layak untuk diterapkan.

Terdapat beberapa kesamaan dalam penelitian berdasarkan hasil studi yang disebutkan di atas. Penggunaan media berbasis *Wordwall* dan metodologi penelitian *research and development (R&D)* merupakan dua kesamaan. Materi yang digunakan pada kedua penelitian tersebut berbeda, materi kelas III tema 5 yang digunakan pada penelitian ini dan materi teks eksplanasi kelas 5 MI yang digunakan pada penelitian penulis.

¹¹ Nailly Inayah, " Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Games* Melalui Platform *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MIN 3 Jember" (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2024), 8.

Kelemahan dari penelitian ini yaitu pada variabel lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh banyak faktor lain, seperti motivasi, kemampuan awal, dan kondisi belajar yang tidak diatur dalam penelitian.

2. Penelitian oleh Siti Imroatul Khoiriyah pada tahun 2024 yang berjudul "Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember"¹²

Berikut ini adalah temuan penelitian : (1) Paradigma pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima langkah : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, digunakan sebagai panduan dalam membuat materi pembelajaran berbasis Games melalui *platform Wordwall*. Selama tahap uji validasi dari prosedur pengembangan, ada beberapa masukan yang menarik yang dibuat untuk kriteria tersebut. (2) Media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi Wordwall ini sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Terdapat beberapa kesamaan dalam penelitian berdasarkan hasil studi yang disebutkan di atas. Penggunaan media berbasis Game Edukasi Wordwall dan metodologi penelitian *research and development (R&D)* merupakan dua kesamaan. Materi yang digunakan pada kedua penelitian tersebut berbeda, materi pendidikan pancasila kelas IV yang digunakan

¹² Siti imroatul khoiriyah, " Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember" (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2024)

pada penelitian ini dan materi teks eksplanasi kelas 5 MI yang digunakan pada penelitian penulis.

Kelemahan dari penelitian ini yaitu keterbatasan teknologi: Ketergantungan pada aplikasi tertentu (*Wordwall*) dapat menjadi kendala jika siswa tidak memiliki akses yang memadai atau jika aplikasi mengalami masalah teknis.

3. Penelitian oleh Muhammad Feri pada tahun 2023 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sibando Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Materi Teks Fiksi Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar"¹³

Berikut ini adalah temuan penelitian: (1) Proses pembuatan media Pembelajaran Interaktif Sibando dibuat dengan menggunakan paradigma pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (2) Memasukkan kriteria yang sangat valid ke dalam proses pengembangan pada tahap uji validasi. (3) Minat dan pemahaman siswa terhadap materi Taks Fiksi dapat ditingkatkan dengan menggunakan bahan ajar Sibando Interaktif.

Terdapat beberapa kesamaan dalam penelitian berdasarkan hasil studi yang disebutkan di atas. Memanfaatkan pendekatan penelitian *research and development (R&D)* merupakan salah satu persamaannya. (2) penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar. Materi yang digunakan dalam kedua penelitian tersebut berbeda, yaitu

¹³ Muhammad Feri, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sibando Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Materi Teks Fiksi Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar" (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2023), 6.

penelitian penulis menggunakan teks ekspositori, sedangkan penelitian ini menggunakan teks fiksi.

Kelemahan dari penelitian ini yaitu fokus terbatas pada Materi: Penelitian ini hanya berfokus pada teks fiksi, tanpa mempertimbangkan pengembangan keterampilan lain yang relevan dalam pembelajaran bahasa.

4. Penelitian oleh Ahmad Alya Alhani pada tahun 2022 yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Metode SAS"¹⁴

Berikut ini adalah temuan penelitian: (1) proses pengembangan media interaktif melalui beberapa tahapan, antara lain perencanaan, pengumpulan data awal, pembuatan format produk pertama (desain produk), uji coba produk dengan beberapa validator, revisi hasil validasi, dan uji coba lapangan, uji coba produk oleh banyak validator, revisi hasil validasi, dan revisi produk akhir; (2) Kemampuan membaca siswa dapat ditingkatkan melalui bahan ajar interaktif berbasis website.

Terdapat beberapa kesamaan dalam penelitian berdasarkan hasil studi yang disebutkan di atas. Penggunaan proses penelitian research and development (R&D) adalah letak persamaannya. Materi yang digunakan dalam kedua penelitian tersebut berbeda; penelitian penulis menggunakan teks eksplanasi, sedangkan penelitian ini menggunakan materi membaca permulaan kelas satu.

¹⁴Ahmad alya alhani, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Metode SAS" (Skripsi, UIN Malang, 2022), 6.

Kelemahan pada penelitian ini yaitu Fokus Terbatas: Penelitian ini hanya berfokus pada satu aspek kemampuan membaca, seperti pemahaman, tanpa mempertimbangkan aspek lain seperti fluensi atau vokabulari.

5. Penelitian oleh Alfia Damayanti pada tahun 2022 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al Ma'arif 02 Singosari"¹⁵

Berikut ini adalah temuan penelitian: (1) Paradigma pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima langkah - analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi - digunakan sebagai panduan dalam membuat materi pembelajaran berbasis Game Edukasi *Wordwall*. Selama tahap uji validasi dari prosedur pengembangan, ada beberapa masukan yang menarik yang dibuat untuk kriteria tersebut. (2) Materi pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui website dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berbahasa Arab.

Terdapat beberapa kesamaan dalam penelitian berdasarkan hasil studi yang disebutkan di atas. Penggunaan media berbasis Game Edukasi *Wordwall* dan metodologi penelitian *research and development (R&D)* merupakan dua kesamaan. Materi yang digunakan pada kedua penelitian tersebut berbeda, materi Penguasaan Kosakata Bahasa Arab kelas 3 SD

¹⁵ Alfia Damayanti " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al Ma'arif 02 Singosari" (Skripsi, UIN Malang, 2022), 8.

yang digunakan pada penelitian ini dan materi teks eksplanasi kelas 5 SD yang digunakan pada penelitian penulis.

Kelemahan dari penelitian ini yaitu fokus terbatas pada kosakata: Penelitian ini hanya berfokus pada kosakata tanpa mempertimbangkan aspek lain dari pembelajaran bahasa, seperti tata bahasa atau penggunaan kosakata dalam konteks.

6. Penelitian oleh Ainun Nuzula Ar-Rahmah pada tahun 2021 yang berjudul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform *Wordwall* Pada Siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumbito Jombang".¹⁶

Metode pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi merupakan salah satu temuan dari penelitian ini. Metodologi pengembangan sepuluh langkah Sugiyono, yang digunakan untuk membuat *Wordwall* Platform, hanya digunakan sebagian dalam penelitian ini. Langkah-langkah tersebut meliputi: a) potensi dan masalah; b) pengumpulan data; c) desain produk; d) validasi desain; e) revisi desain; dan f) uji coba produk. (2) Persentase rata-rata 90% ditunjukkan oleh respon siswa terhadap kemenarikan produk. (3) Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan instructional games pada platform *Wordwall.net*.

¹⁶ Ainun Nuzula Ar-Rahmah, "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform *Wordwall.net* Pada Siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumbito Jombang", (Skripsi, UIN Malang, 2021), 6.

Terdapat beberapa kesamaan dalam penelitian berdasarkan hasil studi yang telah disebutkan di atas. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dan penggunaan platform Wordwall untuk membuat alat evaluasi berbasis permainan edukatif. Materi yang digunakan dalam kedua penelitian tersebut berbeda; penelitian penulis menggunakan bahasa Indonesia kelas 5 SD, sedangkan penelitian ini menggunakan materi IPA tema 9 tentang benda-benda dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan gabungan).

Kelemahan pada penelitian ini yaitu fokus terbatas pada evaluasi: Penelitian ini hanya berfokus pada evaluasi, tanpa mempertimbangkan proses pembelajaran yang lebih luas atau bagaimana game memengaruhi keterampilan lain.

7. Penelitian oleh Clara Ayu Mia Permata pada tahun 2020 yang berjudul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui Kahoot! Dan Quizizz Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa"¹⁷

Teknik pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Kahoot! merupakan salah satu hasil dari penelitian ini. Selain itu, Quizizz dibuat dengan menggunakan pendekatan

¹⁷ Clara Ayu Mia Permata, " Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui Kahoot! Dan Quizizz Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa" (Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2020), 5.

pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (2) Dengan peningkatan minat belajar sebesar 3,3% dan tingkat kesulitan soal yang sedang, hasil persentase validasi untuk gadget pembelajaran dianggap “sangat valid”. (3) Penggunaan Kahoot untuk gamifikasi dalam menilai pembelajaran dan juga Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam materi.

Terdapat beberapa kesamaan dalam penelitian berdasarkan hasil studi yang disebutkan di atas. Penggunaan teknik penelitian research and development (R&D) dan pembuatan alat evaluasi untuk meningkatkan minat belajar siswa merupakan kesamaannya. Sementara para peneliti menggunakan platform Wordwall, Clara menggunakan program Kahoot! dan Quizizz untuk membuat alat evaluasi. Ini adalah salah satu area di mana kedua pendekatan tersebut berbeda. (2) Clara membuat materi pembelajaran Turunan Fungsi Aljabar, sedangkan peneliti menggunakan teks penjelasan kelas 5 SD untuk penelitian penulis.

Kelemahan pada penelitian ini yaitu fokus terbatas pada materi: Penelitian ini hanya fokus pada satu topik (turunan fungsi aljabar), sehingga tidak mempertimbangkan perkembangan pemahaman yang lebih luas di bidang matematika.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Pengarang "Judul"	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Naily Inayah " Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Games</i> Melalui <i>Platform</i> <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MIN 3 Jember"	Penggunaan media berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> dan metodologi penelitian <i>research</i> and <i>development</i> (R&D)	Materi Tematik kelas III tema 5 yang digunakan pada penelitian ini	Mengembangkan instrumen asesmen berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> Berfokus pada materi teks eksplanasi Menggunakan model penelitian <i>r&d ADDIE</i> .
2.	Siti Imroatul Khoiriyah "Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember	Penggunaan media berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> dan metodologi penelitian <i>research</i> and <i>development</i> (R&D)	Materi yang digunakan adalah materi pendidikan pancasila kelas IV	
3.	Alfia Damayanti "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al Ma'arif 02 Singosari"	Mengembangkan media Berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Menggunakan metode penelitian <i>Research and</i> <i>development</i>	Materi yang diambil adalah materi Kosakata Bahasa Arab Sampel yang diambil kelas III Mengembangkan Media Pembelajaran	

4.	Ahmad alya alhani "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Metode SAS"	Menggunakan metode penelitian R&D instrumen Asesmen berbasis website <i>wordwall</i>	Sampel yang dipakai adalah kelas I Materi yang diambil adalah membaca permulaan Media pembelajaran <i>google sites</i> Menguji kemampuan membaca siswa	
5.	Muhammad Feri "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sibando Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Materi Teks Fiksi Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar"	Menggunakan metode penelitian <i>research and development</i> Menguji minat belajar. Sample yang diambil kelas V	Fokus materi yang akan dibahas teks fiksi. Mengembangkan Media Pembelajaran yang digunakan Sibandoo	
6.	Ainun Nuzula Ar-Rahmah "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform <i>Wordwall.net</i> Pada Siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumbito	Menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Mengembangkan instrumen asesmen <i>Wordwall.net</i> Sample yang diambil kelas V	Materi yang berbeda yaitu materi kehidupan sehari – hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).	

	Jombang"			
7.	Clara Ayu Mia Permata "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui <i>Kahoot!</i> Dan <i>Quizizz</i> Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa"	Metode penelitian <i>research and development</i> . Mengembangkan instrumen asesmen Menguji minat belajar	Materi yang berbeda yaitu Turunan Fungsi Aljabar Menggunakan website <i>kahoot!</i> Dan <i>quizizz</i> Sample yang diambil kelas XI SMA	

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 instrumen asesmen formatif pembelajaran di kelas V melalui platform *Wordwall*, Penelitian terkait pengembangan menggunakan *wordwall.net* ini memang sudah pernah dilakukan sebelumnya, namun minimnya penelitian yang secara khusus mengeksplorasi asesmen formatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia teks eksplanasi berbasis *wordwall.net* dikelas V MIMA Condro Jember.

B. Kajian Teori

1. Instrumen Asesmen Formatif Pembelajaran

a. Pengertian instrumen asesmen formatif pembelajaran.

Kata “asesmen” secara harfiah berarti “*assessment*” dalam bahasa Inggris. Namun, dalam bahasa Arab, kata untuk asesmen atau evaluasi adalah *at-taqdir*.¹⁸ Penilaian dapat didefinisikan sebagai prosedur metodis untuk memastikan atau memutuskan seberapa baik siswa telah memenuhi tujuan pembelajaran. Salah satu elemen penting dalam pembelajaran yang diperlukan adalah asesmen. Seorang guru melakukan prosedur yang dikenal sebagai penilaian pembelajaran untuk mengumpulkan data dan informasi tentang hasil pembelajaran untuk digunakan dalam penilaian berikutnya dan peningkatan pembelajaran.¹⁹ Hal ini menyiratkan bahwa hasil evaluasi dapat berfungsi sebagai standar untuk mengukur seberapa baik pelajaran di kelas dilaksanakan. Jika tujuan pembelajaran tidak tercapai, instruktur memiliki pilihan untuk menerapkan langkah-langkah perbaikan selama pelajaran berikutnya.

Salah satu ahli mendefinisikan asesmen sebagai proses pengambilan keputusan berdasarkan data yang dikumpulkan dari penilaian hasil belajar dengan perangkat tes dan non tes.²⁰ Deskripsi ini mengarah pada kesimpulan bahwa penilaian adalah proses

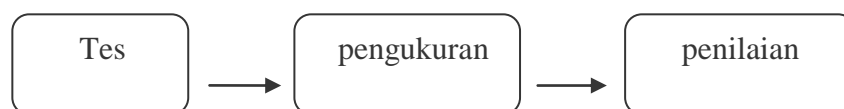
¹⁸Hani Subakti dkk., *Evaluasi Pada Pembelajaran Era Society 5.0* (Bandung: CV. MEDIA SAINS INDONESIA, 2022), 188.

¹⁹Akhmad Riadi, ““Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran,”” *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 15, no. 27 (2017): 1–12.

²⁰Subakti dkk., *Evaluasi Pada Pembelajaran Era Society 5.0*, 189.

metodis yang digunakan untuk memutuskan apakah siswa telah memenuhi tujuan pembelajaran atau tidak.

Proses penentuan bakat siswa untuk mata pelajaran yang telah disampaikan guru disebut evaluasi pembelajaran. Salah satu jenis dari sejumlah prosedur pembelajaran adalah asesmen. Tujuan asesmen pembelajaran adalah efisiensi sistem pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, teknik pembelajaran, dan lingkungan belajar. Pengujian, pengukuran, dan penilaian adalah tiga istilah yang digunakan dalam penilaian.²¹ Tes biasanya digunakan sebagai alat penilaian. Tes digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi tentang keterampilan, sikap, dan kemampuan siswa. Sementara itu, pengukuran mengacu pada proses penentuan angka, juga dikenal sebagai kuantifikasi, berdasarkan kapasitas kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa. Selanjutnya, penilaian adalah hasil pengukuran bersama dengan proses analisis data yang dikumpulkan. Ini dicontohkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Istilah dalam evaluasi

Strategi yang digunakan dalam asesmen pembelajaran biasanya dicampur berdasarkan kegiatan yang diberikan, tujuan pembelajaran, waktu yang dialokasikan, dan konten yang diberikan.

²¹Rahman dkk., *EVALUASI PEMBELAJARAN*, 2.

Metode tes dan non-tes adalah dua kategori umum di mana teknik penilaian berada. Tergantung pada kebutuhan, penilaian pembelajaran berbasis tes dan non-tes memiliki kelebihan dan kekurangan. Prosedur pengujian dapat dikombinasikan dengan alat penilaian pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa dan menghasilkan ringkasan. Tes digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran; Sementara itu, non-tes digunakan untuk menutupi kekurangan.²² Dalam evaluasi pembelajaran, ada dua jenis instrumen yang berbeda: tes objektif dan ujian non-objektif. Ada empat bagian dari tes objektif: perjodohan, pilihan ganda, benar atau salah, dan pengisian cepat. Di sisi lain, deskripsi yang panjang berfungsi sebagai tes non-objektif.²³ Instrumen asesmen pembelajaran dapat dibedakan menjadi 2, yaitu:

1) Tes objektif

Tes Objektif adalah teks tertulis yang menginstruksikan siswa untuk memilih dari antara pilihan yang telah disediakan atau memberikan opsi singkat, dengan klarifikasi lebih lanjut dilakukan secara objektif sehubungan dengan setiap soal. Ada beberapa jenis bentuk objektif, antara lain ganda, benar salah, menjodohkan, dan singkat.²⁴

²²wahid murni, alfin mustikawan, dan ali ridho, *evaluasi pembelajaran kompetensi dan praktik* (yogyakarta: nuha litera, 2010), 29.

²³Arvynda Permatasari, "Pengelolaan Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Secara Online," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 24, no. 3 (2014): 260.

²⁴asrul, rusydi ananda, dan rosnita, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Citapustaka Media, 2014), 45.

a) Pilihan ganda

Tes objektif dengan pertanyaan pilihan ganda yang hanya ada satu jawaban benar dikenal sebagai tes pilihan ganda. Ujian pilihan ganda adalah cara yang cepat, sederhana, dan sangat objektif untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Jenis tes ini sangat ideal untuk penilaian skala besar di mana hasilnya harus segera dirilis, seperti ujian nasional dan sekolah akhir. Namun, dibutuhkan banyak pekerjaan untuk membuat ujian pilihan ganda berkualitas tinggi yang akan menjadi tantangan bagi penulis pertanyaan..²⁵

Sebelum membuat tes pilihan ganda, faktor-faktor berikut perlu diperhitungkan: 1) Kecocokan tanya jawab; 2) Struktur kalimat setiap pertanyaan harus jelas; 3) Bahasa yang digunakan mudah dimengerti; dan 4) Setiap pertanyaan harus berisi satu masalah.

b) Pilihan benar – salah

Tes benar – salah (BS) terdiri dari satu pertanyaan dengan dua jawaban alternatif: benar atau salah. Tujuan dari format pertanyaan yang benar dan salah adalah untuk menilai kemampuan siswa untuk membedakan antara ide dan fakta. Materi yang ditanyai harus sesuai dalam konten agar pertanyaan dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Jenis

²⁵Idrus Alwi, "Pengaruh Jumlah Alternatif Jawaban Tes Objektif Bentuk Pilihan Ganda terhadap Reliabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda," *Jurnal Ilmiah Faktor Exacta* 3, no. 2 (2010).

penyelidikan ini sering digunakan untuk menilai kapasitas seseorang untuk mengenali informasi hanya berdasarkan hubungan dasar. Cara mengatasi masalah ini: Tandai atau lingkari tanggapan yang Anda yakini benar.

Penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor tertentu sebelum membuat daftar pertanyaan yang benar dan salah. Ini termasuk: memberikan instruksi yang jelas untuk mencegah kebingungan di antara siswa; memastikan bahwa setiap pertanyaan memiliki satu makna; menghindari membuat pertanyaan yang menyisakan ruang untuk interpretasi; dan menghindari penggunaan kata-kata yang dapat mengungkapkan jawaban yang diinginkan.²⁶

c) Menjodohkan

Tes yang dikenal sebagai "tes perjodohan" terdiri dari dua bagian: kolom pertanyaan kiri dan kolom respons kanan. Pertanyaan dan jawaban dikumpulkan dalam dua kolom ini adalah tanggung jawab siswa untuk menemukan dan mengatur jawaban sedemikian rupa sehingga selaras dengan pertanyaan. Jenis penilaian ini mengukur kapasitas siswa untuk mengenali data berdasarkan hubungan dasar dan kemampuan mereka untuk membuat koneksi antara dua objek. Kualitas pertanyaan yang diberikan meningkat dengan

²⁶asrul, ananda, dan rosnita, *Evaluasi Pembelajaran*, 50.

jumlah tautan yang dibuat antara premis dan jawaban..²⁷

Saat membuat soal tes perbandingan, Anda harus memperhatikan strategi berikut: 1) Gunakan indikator untuk memodifikasi kompetensi dasar, 2) serangkaian pertanyaan yang disusun di kolom kiri dan tanggapan yang sesuai disusun di kolom kanan 3) Buat pernyataan singkat yang berfokus pada masalah yang dihadapi.²⁸

d) Isian singkat

Tes Isian Singkat mengharuskan siswa untuk menulis jawabannya secara ringkas dan sesuai dengan petunjuk di area kosong yang diberikan oleh guru. Berikut cara menyiapkan tes pengisian cepat: Untuk memungkinkan siswa merespons dengan cara yang baik, 1) pertanyaan yang disiapkan tidak boleh menggunakan pertanyaan terbuka; 2) pernyataan hanya boleh menyertakan satu kemungkinan jawaban; 3) ruang kosong untuk jawaban harus ditempatkan di akhir atau tengah kalimat; dan 4) gambar dapat digunakan untuk mempersingkat dan mengklarifikasi pertanyaan.²⁹

2) Tes non-objektif

Soal asesmen meminta siswa untuk memperluas, mengatur, dan menyajikan jawaban dengan kata-kata mereka

²⁷zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kemenag, 2012), 154.

²⁸asrul, ananda, dan rosnita, *Evaluasi Pembelajaran*, 48.

²⁹Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 173.

sendiri menggunakan berbagai format, strategi, dan gaya dikenal sebagai tes non-objektif, atau tes deskripsi. Karena unsur subjektif guru sering mempengaruhi bagaimana bentuk deskripsi diimplementasikan, itu juga sering disebut sebagai bentuk subjektif. Ujian ini sesuai untuk digunakan di bidang ilmu sosial. Ada dua kategori untuk formulir tes deskripsi, yaitu :³⁰

a) Uraian terbatas

Siswa diizinkan untuk menanggapi pertanyaan yang diajukan, tetapi tanggapan hanya dapat dalam bentuk tertentu, mengubah kebebasan yang tidak terbatas menjadi kebebasan terarah.³¹

b) Uraian bebas

Terserah siswa untuk menanggapi pertanyaan dengan pendekatan metodis mereka sendiri. Kebebasan untuk menyuarakan pikiran dengan cara yang paling cocok untuk mereka. Namun, guru masih membutuhkan panduan atau standar, dalam hal menilai tanggapan siswa.³²

Singkatnya, penilaian pembelajaran adalah proses penetapan nilai berdasarkan pengukuran dan evaluasi menggunakan soal tes. Guru harus memahami apa yang akan diukur dalam tes yang mereka buat berdasarkan kebutuhan proses pembelajaran dan mengadaptasi alat ukur yang sesuai

³⁰asrul, ananda, dan rosnita, *Evaluasi Pembelajaran*, 42.

³¹Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, 137.

³²Arifin, 137.

untuk tes dan non-tes..

2. Platform *Wordwall*

a. Pengertian *wordwall*

Salah satu instrumen berbasis web yang dapat digunakan untuk melakukan asesmen formatif pembelajaran adalah *Wordwall*. Pengguna dapat memberikan akses kepada materi online yang telah mereka buat, dan hasil belajar siswa dapat diunduh untuk dicetak di atas kertas. Ada delapan belas template gratis yang tersedia di aplikasi ini, termasuk permainan susun kata, kuis, mencocokkan, pasangan, anagram, pengelompokan, dan lainnya. Selain itu, pengguna dapat dengan cepat beralih antara beberapa template aktivitas.³³ Oleh karena itu, *Wordwall* sangat ideal untuk menyelidiki dan mengorganisir asesmen formatif pembelajaran. Ada banyak hasil permainan yang dibuat oleh guru-guru lain di halaman aplikasi *Wordwall*. Ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mendapatkan ide dalam pembuatan instrumen asesmen formatif.

b. Keunggulan platform *wordwall*

Berikut adalah beberapa pilihan fitur menarik yang ditawarkan Media *Wordwall* untuk asesmen pembelajaran interaktif

;³⁴

³³Aldi Anugrah, Siti Istiningasih, dan Moh Irawan Zain, "Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (14 Desember 2022): 208–16.

³⁴Sulf Purnamasari dkk., "BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ONLINE WORD WALL," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2020): 177–80.

1) Membuat dengan menggunakan *template*

Sistem *template* adalah alat yang berguna untuk membuat permainan instruksional seperti *Wordwall*. *Template* ini memiliki elemen klasik yang terkenal termasuk pesawat, labirin, serta pertanyaan teka-teki silang dan kuis. Kita bisa mulai dengan memilih *template* dan kemudian menambahkan konten untuk membuat aktivitas baru. Kita bisa dengan cepat dan mudah mengembangkan latihan interaktif ini dalam hitungan menit.

2) Berganti *Template*

Sebuah aktivitas dapat dibuat dan kemudian dipindahkan dengan satu *template* ke *template* yang berbeda. Ini sangat baik untuk membuat perbedaan dan menciptakan perubahan, dan bisa menghemat waktu kita. Misalnya, kita bisa mengubah permainan mencocokkan yang berdasarkan nama bentuk menjadi teka-teki silang menggunakan nama-nama bentuk yang sama. Demikian pula, kita dapat mengubah sumber daya kita menjadi permainan, pencarian kata, kuis, dan lain-lain.

3) Mengedit aktivitas apapun

Tidak diwajibkan untuk mengikuti dalam semua kegiatan yang ditawarkan. Guru bisa dengan mudah menyesuaikan materi dengan kebutuhan kelas dan gaya mengajar guru jika guru menemukan aktivitas yang tidak tepat.

c. Cara Pengoprasian *Wordwall*

Prosedur untuk mengembangkan dan menjalankan permainan edukasi *Wordwall* adalah sebagai berikut :³⁵

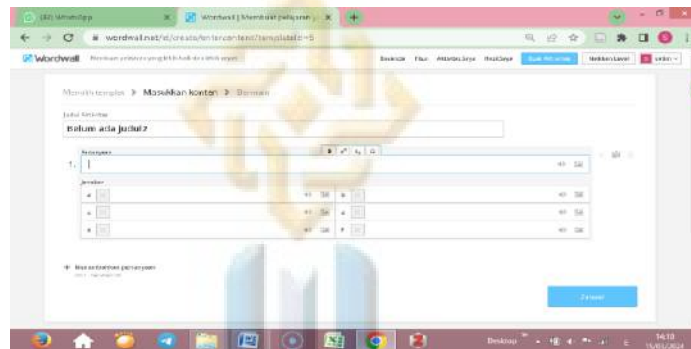
- 1) Masukkan "*wordwall*" ke dalam mesin pencari seperti *Mozilla Firefox* atau *Google Chrome*.
- 2) Gunakan akun terkait atau alamat email Anda untuk masuk.
- 3) Setelah berhasil masuk, kita akan mendapatkan layar yang mirip dengan yang ada di gambar di situs tersebut.
- 4) Selanjutnya, pilih template yang diinginkan dengan mengklik tombol "buat aktivitas" untuk memulai merancang tata letak.
- 5) Mulailah memasukkan pertanyaan tes yang diinginkan dalam jumlah yang diperlukan.
- 6) Setelah selesai, klik tombol akhir untuk memulai permainan segera.



Sumber : <https://wordwall.net/id/resource/68973863/bahasa-indonesia/bahasa-indonesia>

Gambar 2.3
Halaman beranda *wordwall*

³⁵Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 452–57.



Sumber: <https://wordwall.net/id/resource/68973863/bahasa-indonesia/bahasa-indonesia>

gambar 2.4
halaman pembuatan soal wordwall



Sumber : <https://wordwall.net/id/resource/68973863/bahasa-indonesia/bahasa-indonesia>

Gambar 2.5
contoh wordwall yang sudah siap digunakan



Sumber : <https://wordwall.net/id/resource/68973863/bahasa-indonesia/bahasa-indonesia>

Gambar 2.6
Papan peringkat

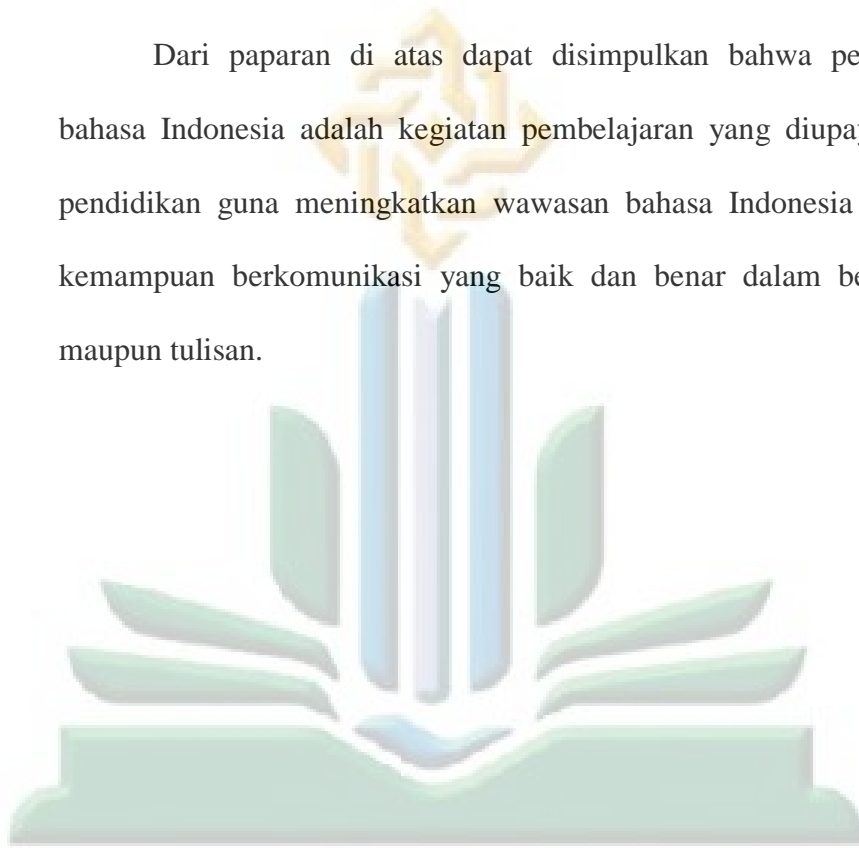
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik agar terjadinya proses belajar yang baik.³⁶ Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran pokok penting yang telah diajarkan dari pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi dan mempunyai tujuan agar siswa terampil berbahasa. Pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa dalam bentuk lisan dan tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya dalam berkomunikasi.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada sekolah dasar. Bahasa merupakan suatu alat komunikasi dengan sesama manusia yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia dipelajari di semua jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar karena merupakan dasar dari semua pembelajaran. Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang dipelajari sejak kelas 1 hingga kelas 6. Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dipisah ke dalam pembelajaran kelas rendah (kelas I-III) dan kelas tinggi (kelas IV-VI). Penerapan kegiatan belajar mengajar di kelas rendah dengan kelas tinggi berbeda karena tujuan pengajarannya berbeda.

³⁶ Dr.Lailatul Usriyah, M.Pd, *PERENCANAAN PEMBELAJARAN* (indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021), 7.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah kegiatan pembelajaran yang diupayakan oleh pendidikan guna meningkatkan wawasan bahasa Indonesia siswa dan kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar dalam bentuk lisan maupun tulisan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penilitia dan Pengembangan

Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk mengembangkan instrumen asesmen formatif pembelajaran bahasa indonesia melalui platform *Wordwall* ini berupa *Research And Development* (RnD). Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji kelayakan dari produk yang dibuat. Penelitian dan pengembangan (R&D), menurut Sugiyono, adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan membangun barang baru serta menguji kalayakan produk yang sudah ada.³⁷

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

Guna menghasilkan sebuah produk tertentu dibutuhkan penelitian

³⁷ sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2020),
file:///C:/Users/Naily/Downloads/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf.

yang bersifat analisis untuk menguji kelayakan sebuah produk sehingga dapat digunakan dan berperan dalam proses pembelajaran, maka perlu untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Ada beberapa model dalam penelitian dan pengembangan yang dapat digunakan, antara lain³⁸ :

a) Model *Borg and Gall*

Metode Pengembangan Model Borg and Gall terdiri dari 10 langkah pengembangan, yaitu:

1. *Research and Information Collecting* (melakukan penelitian dan pengumpulan informasi)
2. *Planning* (melakukan perencanaan)
3. *Develop Preliminary Form of Product* (mengembangkan bentuk awal produk)
4. *Preliminary Field Testing* (melakukan uji lapangan awal)
5. *Main Product Revision* (melakukan revisi produk utama)
6. *Main Field Testing* (melakukan uji lapangan untuk produk utama)
7. *Operational Product Revision* (melakukan revisi produk operasional)
8. *Operational Field Testing* (melakukan uji lapangan terhadap produk final)
9. *Final product revision* (melakukan revisi prduk final)
10. *Dissemination and implementation* (diseminasi dan pengimplementasian)

³⁸ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* (malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), 8.

b) Model *Dicy and Carey*

Adapun langkah-langkahnya model Dick and Carey adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan (*instructional goal*)
2. menganalisis pembelajaran
3. Menganalisis pebelajar atau peserta didik dan konteks pembelajaran
4. Merumuskan tujuan unjuk kerja
5. Mengembangkan instrumen penilaian.
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Mengembangkan dan memilih bahan ajar
8. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif.
9. Melakukan revisi terhadap program pembelajaran.
10. Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif

c) Model 4 D

Adapun langkah-langkahnya model 4 D adalah sebagai berikut :

1. Pendefinisian
2. Perancangan
3. Pengembangan
4. penyebaran

d) Model ADDIE

Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu:

1. Analisis (*Analyze*)

2. Perancangan (*Design*)
3. Pengembangan (*Development*)
4. Implementasi (*Implementation*)
5. Evaluasi (*Evaluation*)

e) Model Hannafin dan Peck

Model Pengembangan Hannafin dan Peck terdiri dari tiga proses utama, yaitu :

1. Tahap penilaian kebutuhan
2. Tahap desain
3. Tahap pengembangan dan implementasi.

Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi.

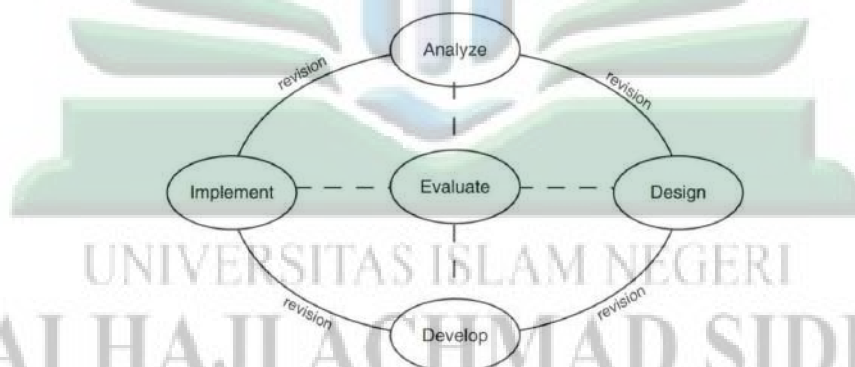
Berdasarkan analisis kebutuhan di bidang tersebut, Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Di antara metode untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan adalah survei, wawancara, analisis kebutuhan awal, dan observasi.³⁹

Observasi lapangan merupakan tahap pertama dalam proyek penelitian ini untuk mengidentifikasi peluang dan masalah yang ada di kelas. Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember di kelas lima memiliki kapasitas kognitif yang cukup besar, tetapi mereka kurang termotivasi untuk belajar karena mereka sering merasa takut dan cemas saat ujian. Peneliti ingin mengembangkan instrumen asesmen yang dapat membantu siswa mengurangi

³⁹James tangkudung, *macam-macam metodologi peneltian* (jakarta: lensa media pustaka indonesia, 2016), 12.

tingkat ketakutan dan kecemasan mereka mengingat masalah yang sedang dihadapi saat ini. Penelitian harus dilakukan untuk memastikan kelayakan dan validitas barang yang dibuat oleh peneliti guna meningkatkan minat siswa dalam belajar selama evaluasi.

Materi ini dikembangkan dengan menggunakan lima langkah model pengembangan ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model pengembangan ADDIE dapat digunakan dalam langkah-langkah luas berikut ini :



Gambar 3.1
Model Pengembangan ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Wordwall adalah permainan edukasi yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup beberapa tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Deskripsi mendetail tentang setiap langkah model pengembangan ADDIE dapat ditemukan di bawah ini.

1. *Analyze* (analisis)

Salah satu tugas yang diselesaikan selama tahap analisis adalah menentukan apakah ada pengembangan tertentu yang diperlukan. Pada

tahap analisis ini, masalah diidentifikasi dan kebutuhan siswa dievaluasi, dengan fokus pada produk yang akan dikembangkan. Perkembangan ini terjadi bersamaan dengan masalah yang telah dicatat. Topik yang dibahas, tujuan pencapaian yang diinginkan, dan karakteristik siswa semuanya dipertimbangkan dalam analisis. Selain itu, fitur-fitur dari subjek, siswa, dan indikator pencapaian yang akan dipenuhi diperhitungkan sepanjang analisis. Berikut ini adalah langkah-langkah yang termasuk dalam tahap analisis:

a. Mengidentifikasi penyebab adanya suatu pengembangan

Analisis melibatkan tinjauan terhadap isu-isu terkini berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember. Pada titik ini, para peneliti memeriksa seberapa efektif siswa memahami teks eksplansi dan bagaimana instrumen dikembangkan berdasarkan tuntutan dan karakteristik siswa. Setelah memahami kondisi lapangan, peneliti memodifikasi dan merencanakan pengembangan produk yang tepat untuk menangani masalah yang telah diselesaikan.

Kebutuhan siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember dianalisis sebagai bagian dari proses asesmen dalam upaya menemukan pengembangan. Setelah dilakukan analisis kebutuhan pengembangan melalui identifikasi kebutuhan, instrumen asesmen formatif dikembangkan agar dapat digunakan sebagai alat bantu untuk membuat proses asesmen formatif menjadi lebih mudah dan

menyenangkan. Instrumen ini juga didesain sedemikian rupa agar dapat mendorong antusiasme siswa dalam menyelesaikan asesmen.

b. Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga media yang dihasilkan konsisten dengan hasil yang diinginkan. sejalan dengan tujuan dan pencapaian pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas lima, yang berfokus pada teks eksplanasi, adalah sebagai berikut.

- a. Mampu menjelaskan fenomena yang terjadi.
- b. Mampu menjelaskan sebab dan akibat dari suatu peristiwa.

Setelah adanya tujuan pembelajaran tersebut, instrumen asesmen formatif dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, memastikan bahwa instrumen yang disediakan sejalan dengan tujuan yang telah ditentukan. Ini akan menyelaraskan materi teks penjelasan dan tujuan pembelajaran yang sedang berlangsung.

c. Melakukan konfirmasi calon pengguna

Pada tahap ini, pengalaman belajar calon pengguna instrumen diidentifikasi, dan data dikumpulkan dengan menentukan kelompok, karakteristik umum, populasi siswa, dan lokasi siswa..

1) Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan

Pada tahap ini, sumber daya untuk penampilan instrumen,

lingkungan belajar, teknologi, dan guru harus diidentifikasi. Semua yang ada di sini sesuai dengan analisis kebutuhan yang dianggap perlu untuk memastikan bahwa instrumen yang dirancang memenuhi persyaratan.

2) Mengidentifikasi sistem penyampaian yang akan digunakan.

Karena kuis tersebut memerlukan penggunaan komputer atau ponsel yang terhubung ke internet, kuis itu diadakan di laboratorium komputer.

2. Design (perencanaan)

Tujuan dari tahap desain adalah untuk menghasilkan instrumen asesmen formatif, yang akan dikembangkan dan dimodelkan setelah permainan edukatif *Wordwall*. Untuk menarik minat peserta didik, pendekatan desain dikembangkan se kreatif mungkin. Untuk mendukung proses evaluasi formatif, sangat penting juga untuk memperhatikan sumber materi yang relevan selama fase desain. Desain peneliti, sebuah instrumen asesmen formatif untuk konten teks penjelas dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas lima di Madrasah Ibtidaiyah, didasarkan pada permainan edukatif *Wordwall*.

3. Development (pengembangan)

Pada langkah ketiga, diperlukan pembuatan instrumen komprehensif yang telah dirancang dan instrumen asesmen formatif. *Game* edukasi *wordwall* untuk memeriksa kualitas instrumen asesmen formatif secara keseluruhan selama proses pengembangan ini. Tindakan

yang dilakukan peneliti untuk membuat instrumen asesmen formatif menggunakan *game* edukasi *wordwall* adalah:

- a. *Log in* ke dalam website *wordwaall* dan membuat akun terlebih dahulu.



Gambar 3.2
Website wordwall

- b. Sertakan judul pelajaran, jenis asesmen, pertanyaan, topik permainan, dan jenis huruf dalam instrumen yang telah dirancang sebelumnya.
- c. Memeriksa instrumen asesmen formatif dengan membuat kuesioner validasi dan mendiskusikannya dengan dosen pembimbing untuk menentukan bagaimana validator dan uji coba pengguna akan mengisi instrumen validasi. Uji coba menggunakan produk dan validasi ahli dapat membantu memfokuskan pengembangan ini.
- d. Memodifikasi alat penilaian formatif sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi yang melakukan validasi. Media dapat diimplementasikan di Mima Condro Jember setelah validator menilai layak.

4. *Implementation* (implementasi)

Langkah selanjutnya yaitu pengujian produk *Wordwall*, instrumen

asesmen berbasis *wordwall* pada 24 anak kelas V A. Langkah paling penting dalam melaksanakan proses ini adalah memilih pendekatan aplikasi instrumen yang tepat. Langkah ini melibatkan pengujian instrumen asesmen, yang didasarkan pada permainan edukasi *Wordwall*, pada kelompok siswa yang kecil maupun besar untuk melihat bagaimana mereka merespons.

Ibu Syariatul Qoiyimah, S.Pd., guru kelas lima, secara acak memilih tujuh anak untuk mengikuti ujian skala kecil. 24 siswa Mima Condro Jember kelas lima akan berpartisipasi dalam ujian skala besar jika dianggap sesuai dan layak untuk dilaksanakan dalam skala yang lebih kecil. Produk penelitian yang telah dikembangkan perlu diuji menggunakan sejumlah prosedur ilmiah. Sebagai hasilnya, adalah mungkin untuk menilai dan mengukur validitas media.

5. *Evaluation* (evaluasi).

Penilaian ini dilakukan untuk mengevaluasi instrumen baik dalam tahap pelaksanaannya maupun dalam keadaan yang belum dilaksanakan. Penilaian ini mempertimbangkan evaluasi tim validasi di samping efektivitas media dalam skala kecil dan besar, kepraktisan instrumen, serta daya tarik yang meninggalkan kesan pada siswa.

C. Uji Coba Produk.

Untuk memastikan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan yang meningkatkan minat dan hasil belajar, pengujian produk dilakukan untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi persyaratan

yang telah ditetapkan. Produk instrumen asesmen formatif diuji oleh para ahli atau peneliti, dan disetujui untuk diuji setelah dinilai oleh ahli media dan ahli materi pelajaran. Uji coba produk meliputi pengujian produk pada uji coba atau siswa, memvalidasi desain, dan menemukan kesalahan produk.

Tiga validator memvalidasi produk tersebut: 1) Seorang validator ahli media, Dr. Dwi Puspitarini, SS.M.Pd., yang merupakan salah satu dosen ahli dalam media penilaian pembelajaran. 2) Seorang validator ahli dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Bapak Sidiq Ardianta, M.Pd., yang merupakan salah satu dosen ahli dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. 3) Seorang validator Bahasa Indonesia, Ibu Syariatul Qoiyimah, S.Pd., yang merupakan guru kelas satu Mima Condro Jember.

Setelah dianggap valid, tujuh mahasiswa berpartisipasi dalam uji coba skala kecil untuk menemukan kesalahan media dan melakukan penyesuaian yang diperlukan agar media tersebut menjadi lebih baik. Setelah itu, sebuah uji coba berskala besar dilakukan yang melibatkan semua 24 siswa kelas lima Mima Condro Jember.

D. Desain Uji Coba

Para peneliti menguji produk ini untuk mengevaluasi efektivitas dan validitasnya. Instrumen asesmen pembelajaran yang digunakan adalah pembuatan instrumen asesmen formatif berdasarkan permainan edukatif *Wordwall*. Desain uji coba dilakukan untuk memastikan apakah desain tersebut sesuai dengan tujuannya dan untuk menemukan kesalahan yang memerlukan revisi atau perbaikan. Desain uji coba penelitian dilakukan

dalam dua fase: uji coba lapangan yang melibatkan kelompok kecil dan besar, serta uji coba validator ahli.

1. Subjek Uji Coba

a. Ahli materi

Ahli materi yang dipilih adalah seorang dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Beliau terampil dalam mengajar bahasa Indonesia, dan beliau diwakili oleh Bapak Sidiq Ardianta, M.Pd., salah satu otoritas dalam pengajaran bahasa Indonesia.

b. Ahli media

Salah satu ahli evaluasi media, Dr. Dwi Puspitarini, SS.M.Pd., mewakili ahli media yang terpilih, seorang dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang mengkhususkan diri dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.

c. Guru

Guru yang menjadi subjek uji coba adalah Ibu Syariatul Qoiyimah, S.Pd. guru kelas VA Dia adalah seorang ahli dalam mengajar pembelajaran bahasa Indonesia, telah mengajar mata pelajaran tersebut sebelumnya, dan akrab dengan kurikulum yang digunakan di MIMA Condro Jember.

d. Peserta Didik

Sebanyak 24 siswa dari kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember menjadi subjek uji coba penelitian ini.

2. Jenis Data

Janis data kualitatif maupun kuantitatif digunakan dalam proyek penelitian dan pengembangan ini.

a. Data kualitatif

a) Hasil wawancara kepala sekolah dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember.

b) Komentar, saran, dan jawaban dari para validator yang ahli.

b. Data kuantitatif

1) Angket

2) kuisioner yang diberikan kepada guru, siswa, dan validator ahli untuk mengukur keefektifan instrumen asesmen formatif yang dibuat sebagai hasil dari penelitian ini.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Lembar observasi, lembar wawancara, kuesioner, dan dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan instrumen asesmen formatif berbasis *Wordwall*.

a. Observasi

Salah satu metode yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi dan melihat orang-orang di lapangan secara langsung adalah observasi. Ini memungkinkan peneliti untuk melihat kondisi para

peserta didik secara langsung.⁴⁰ Pengamatan untuk studi ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Candro Jember secara non-sistematis tanpa menggunakan instrumen pengamatan tertentu. Kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran di kelas, dengan tujuan menganalisis instrumen asesmen formatif yang diterapkan oleh guru.

b. Wawancara

Dalam sebuah wawancara, pewawancara atau orang yang ditugaskan untuk mengumpulkan data mengajukan pertanyaan kepada narasumber dengan tujuan untuk mendapatkan informasi.⁴¹ Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan mewawancarai ibu Syariatul Qoiyimiah, S.Pd. selaku guru bahasa Indonesia di kelas VA. Selama kegiatan wawancara peneliti fokus pada analisis kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik dalam proses asesmen formatif. Data yang diperoleh dari hasil wawancara akan diuraikan secara sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan penelitian dan mengevaluasi keberhasilan produk yang digunakan.

c. Dokumentasi

Sebuah dokumen adalah catatan dari suatu peristiwa penting yang telah terjadi. Ini bisa berupa tulisan, grafis, atau salah satu karya

⁴⁰Ayudia, Edi Suryanto, dan Budhi Waluyo, "Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa SMP," *Jurnal penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, no. 1 (2016): 36.

⁴¹Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 140.

monumental seseorang.⁴² Dokumentasi peneliti untuk penelitian ini mencakup gambar atau foto serta keterangan tentang proses pembelajaran anak-anak kelas VA di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember.

d. Angket (kuesioner)

Tujuan dari kuesioner instrumen asesmen adalah untuk mengumpulkan data tentang kelayakan instrumen asesmen formatif, termasuk seberapa baik instrumen tersebut berfungsi dibandingkan dengan yang lainnya. Penilaian ini wajar karena masih didukung oleh argumen yang masuk akal dari fakta-fakta nyata dari lapangan.⁴³

Dalam pengembangan ini, data tentang kelayakan instrumen asesmen yang digunakan dalam pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi dikumpulkan melalui penggunaan kuesioner. Ini melibatkan beberapa kuesioner, termasuk satu yang menanyakan kepada siswa tentang daya tarik instrumen yang dihasilkan dan yang lainnya meminta pada guru kelas untuk meninjau karya tersebut.

Kisi-kisi kuesioner berikut ini digunakan dalam penelitian pengembangan yang menggunakan teknik pengumpulan kuesioner:

1) instrumen validasi ahli materi

Tabel 3.1
Instrumen Validasi Materi

No	Aspek	Indikator
1.		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator

⁴²Sugiyono, 329.

⁴³Sugiyono, 408.

	Aspek kelayakan isi	Ketepatan cakupan materi
		Keakuratan materi
		Kemutakhiran materi
2.	Aspek bahasa	Lugas
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa
		Ketepatan dalam penggunaan tanda baca
		Keterbacaan

(sumber : ni'am, 2021)⁴⁴

2) instrumen validasi ahli media

Tabel 3.2
Instrumen validasi media

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek kualitas	Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran
		Ketepatan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran
		Desain yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik
		Media dapat melatih kemandirian peserta didik
		Media dapat digunakan sesuai dengan situasi peserta didik
2.	Aspek teknik	Desain media baik (teks, warna, dan gambar)
		Tampilan umum media menarik

(sumber : ni'am, 2021)⁴⁵

3) instrumen penggunaan media oleh guru

Tabel 3.3
Instrumen kuisioner guru

No	Aspek	Indikator
1.	Shahih atau valid	Kebenaran isi materi sistematis dan logis
2.	Tingkat kepentingan	Signifikan perumusan materi
3.	Kebermanfaatan	Kebermanfaatan akademis/non akademis

⁴⁴ahmad alfu ni'am, "pengembangan E-modul sebaagai media pembelajaran biologi pada materi sistem pernafasan untuk siswa XI SMAN Rambipuji Jember" (jember, UIN KHAS Jember, 2021), 49.

⁴⁵ni'am, 50.

4.	<i>Learnibility</i>	Kemungkinan dipelajari
5.	Menarik minat	Minat belajar dan memotivasi
6.	Kesederhanaan	Tata letak dan bahasa
7.	Integrasi	Integrasi antar elemen visual
8.	Penekanan	Penekanan pada unsur visual
9.	Keseimbangan	Keseimbangan unsur visual
10.	Garis	Visual garis
11.	Bentuk	Visual bentuk
12.	Ruang	Ruang dalam desain
13.	Tekstur	Tekstur dalam desain
14.	Mewarnai	Pewarnaan

4) instrumen penggunaan media oleh peserta didik

Tabel 3.4
Instrumen kuisioner peserta didik

No	Indikator
1.	Membantu peserta didik untuk belajar
2.	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
3.	Ketertarikan penggunaan media
4.	Desain media menarik
5.	Kejelasan gambar
6.	Kejelasan tulisan
7.	Kemudahan pengoperasian
8.	Kesesuaian media dengan dunia peserta didik
9.	Penggunaan media terkait dengan waktu
10.	Menumbuhkan rasa ingin tahu

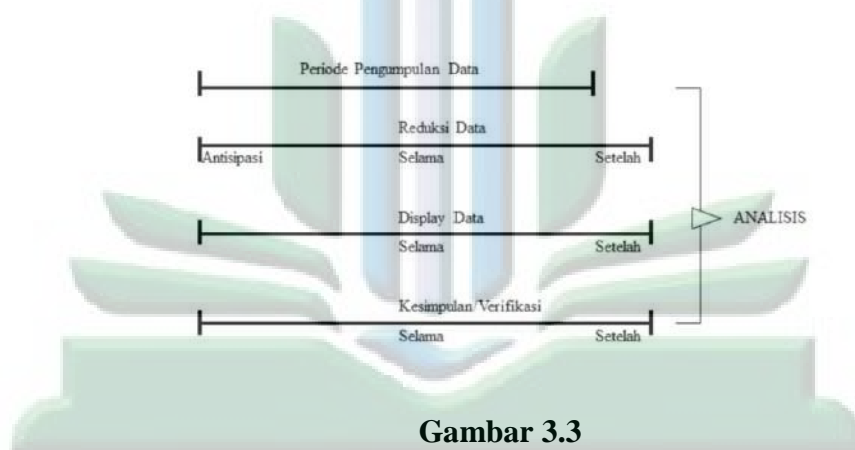
e. Teknik Analisis Data

Metodologi analisis data penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan data kuantitatif dikumpulkan dari survei oleh para validator-para ahli yang mengawasi validasi metode penilaian formatif..

a. Analisis data kualitaatif.

Tujuan dari analisis data kualitatif adalah untuk memproses

informasi yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan umpan balik untuk memastikan tingkat ketertarikan dan motivasi seputar materi edukasi yang dibuat untuk penelitian ini. Diagram berikut ini menunjukkan tindakan yang perlu dilakukan untuk menganalisis data kualitatif.:



Gambar 3.3
Bagan Teknik Analisis Data Kualitatif

Tahap awal akan melibatkan penyederhanaan data lapangan dan menganalisis bagian-bagian tertentu dari data tersebut. Data disajikan secara naratif pada langkah kedua. Tahap ketiga melibatkan penarikan kesimpulan dari fakta-fakta dan memverifikasinya dengan lebih banyak bukti untuk memberikan kredibilitas pada kesimpulan.

- b. Analisis data kuantitatif
 - 1) Analisa validasi

Kuesioner yang diisi oleh guru dan validator digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis kelayakan dan validitas pengembangan media. Berdasarkan jawaban siswa, dapat diketahui kelayakan dan kesesuaian media dengan materi pelajaran untuk

sementara.

Berikut rumus yang digunakan dalam teknik presentase:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Presentase

$\sum X$ = Jumlah skor penilaian

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Faktor-faktor berikut ini digunakan untuk menentukan hasil perhitungan atau tingkat validitas pengembangan media:

Tabel 3.5
Tingkat Kriteria Pencapaian dan Kualifikasi

No	Pencapaian (%)	Keterangan	Kualifikasi
1.	86% - 100%	Sangat Baik	ngat layak tidak perlu direvisi
2.	71% - 85%	Baik	yak, tidak perlu direvisi
3.	56% - 70%	Cukup Baik	urang layak, perlu revisi
4.	41% - 55%	Kurang Baik	lak layak, perlu revisi
5.	25% - 40%	Tidak Baik	ngat kurang layak

(sumber : Baiti Nur Fitria, 2023)

2) Analisis respon siswa

Memfaatkan analisis respons siswa sebagai cara untuk melihat dan mengevaluasi respons siswa. Hasil kuesioner dapat digunakan untuk memeriksa data dari peserta didik. Setelah menerima temuan survei respon siswa, peneliti dapat menerapkan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Presentase

$\sum X$ = Jumlah skor penilaian

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimal

Berikut kriteria penilaian respon siswa :

Tabel 3.6
Kriteria Penilaian Respon Siswa

Presentase Skor	Kategori
76 – 100%	Baik
51 – 75%	Cukup baik
26 – 50%	Kurang baik
0 – 25%	Tidak baik

Temuan kuesioner dari respon siswa digunakan untuk mengukur seberapa berguna instrumen asesmen pembelajaran yang dibangun di atas platform *Wordwall*. Ketika 5% siswa memberikan respon terhadap ujian, maka ujian tersebut dapat dianggap praktis..

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember, juga dikenal sebagai MIMA Condro, adalah sebuah lembaga pendidikan yang terletak di Jalan Gajah Mada XIX/13 Jember, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Sekolah ini merupakan sekolah swasta yang berada di bawah naungan Kementerian Agama (Kemenag), dengan jumlah siswa terdaftar sebanyak 280 siswa dan 17 tenaga pendidik. Bapak Poniman, S.Pd., adalah sebagai kepala sekolah.

Mima Condro Jember memiliki visi “Terwujudnya siswa yang islami, berakhlak mulia, dan berilmu pengetahuan” sebagai upaya untuk mewujudkan madrasah yang unggul. Di dalam sekolah, misi dikembangkan untuk mendukung visi ini. Misi Mima Condro Jember adalah 1. menanamkan nilai-nilai Islam Ahlus Sunnah Wal Jama'ah dalam kehidupan sehari-hari. 2. Menumbuhkan rasa cinta tanah air dan bangsa. 3. Menciptakan pribadi yang berprestasi dan berakhlakul karimah. 4. Menguasai keterampilan komunikasi dalam berbagai bahasa.⁴⁶

Tujuan dari berbagai program Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember adalah untuk mengembangkan para ilmuwan dan ahli teknologi masa depan bangsa. Dalam kerangka program disiplin siswa, Madrasah Ibtidaiyah

⁴⁶ Wawancara dengan bapak Poniman, S.Pd. Data profil sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember, 20 Juni 2024, MIMA Condro Jember.

Ma'arif Condro Jember memimpin doa-doa singkat di kelas setiap hari, yang difasilitasi oleh ketua kelas dan dukungan guru.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro menyediakan masjid sebagai tempat ibadah bagi umat Muslim. Selain komponen agama, disiplin sikap ditegakkan dengan melarang siswa membeli jajanan di luar sekolah dan memantau jumlah makanan yang mereka makan untuk mencegah risiko kesehatan. Kepala sekolah dan guru Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember juga memiliki pengawasan khusus untuk menjaga makanan yang dijual di kantin.

Karena teknologi berkembang dari waktu ke waktu, teknologi menjadi semakin canggih, maka siswa harus belajar cara menggunakannya sedini mungkin. Hal ini dicapai melalui latihan pembelajaran komputer yang mengajarkan siswa bagaimana mengoperasikannya dengan benar. Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember menawarkan pengembangan bakat minat di bidang-bidang berikut: Futsal, kaligrafi, menggambar dan mewarnai, bulu tangkis, dan pencak silat..

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember memiliki fasilitas yang sangat lengkap dan memadai, dengan satu orang petugas yang bertanggung jawab untuk menjaga kebersihan dan pemeliharaan sarana dan prasarana sekolah. Sarana dan prasarana tersebut antara lain ruang kelas, ruang kepala sekolah, kantin, laboratorium komputer, perpustakaan, masjid, aula, dua belas

ruang kelas, tiga kamar mandi, proyektor, sound system, dan peralatan drum band.⁴⁷

Salah satu upaya untuk menciptakan generasi yang berbudaya, cerdas, terampil, dan berakhlakul karimah yang sejalan dengan tujuan Mima Condro Jember adalah dengan mendirikan Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember. Banyaknya pergeseran budaya yang terjadi saat ini perlu disaring agar tidak menimbulkan gesekan budaya yang dapat merusak moralitas siswa. Dalam rangka membentuk pengetahuan dan karakter siswa, Mima Condro Jember bekerja keras untuk mendidik mereka semaksimal mungkin dengan menggunakan perspektif agama, moral, dan nilai-nilai sosial.

B. Penyajian Data Uji Coba Dan Analisis Data

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Dan dengan menggunakan website *wordwall*, penelitian ini mengembangkan produk berupa instrumen asesmen formatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran melalui penerapan bentuk penelitian R&D. Pendekatan ADDIE digunakan dalam proses pengembangan instrumen asesmen formatif ini. Penjelasan berikut ini menjelaskan langkah-langkah ADDIE, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi):

⁴⁷ Wawancara dengan bapak Poniman, S.Pd, 20 Juni 2024, MIMA Condro Jember.

1. Hasil *Analyze* (analisis)

Analisis merupakan langkah awal dalam penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Diawali dengan tahap observasi di lembaga Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember untuk menyelidiki dan mengumpulkan informasi dari madrasah, terutama yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Melalui wawancara dengan Ibu Syariatul Qoiyimah, S.Pd. selaku guru bahasa indonesia di kelas VA, ditemukan bahwa saat kegiatan asesmen formatif materi teks eksplanasi, siswa sering merasa jenuh dan bosan karena soal asesmen diberikan dalam bentuk kertas. Selain itu, suasana di kelas saat asesmen berlangsung menunjukkan bahwa secara umum, siswa kurang serius dan lebih suka bercanda dengan teman sekelasnya. Bahkan, ada beberapa siswa yang tertidur selama asesmen, yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dari seorang pendidik dalam memilih instrumen asesmen yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, sehingga peserta didik lebih tertarik dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan aktif saat mengerjakan soal asesmen. Dengan adanya pemaparan tersebut peneliti ingin mengembangkan instrumen asesmen formatif pembelajaran bahasa indonesia berbasis *Wordwall* dengan harapan bahwa siswa dapat menjadi lebih aktif dan serius dalam melakukan asesmen pembelajaran.

Menindak lanjuti hal tersebut Ibu Syariatul Qoiyimah, S.Pd. juga menambahkan bahwa penggunaan instrumen asesmen 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 instrumen asesmen yang dikembangkan oleh peneliti, guru dapat dengan mudah mencatat nilai peserta didik. Instrumen asesmen ini secara otomatis menyimpan hasil penilaian ke platform seperti *wordwall.net*, yang menghemat waktu dan tenaga yang sebelumnya diperlukan secara manual.

2. Hasil Desain

Tujuan pembelajaran yang akan berfungsi sebagai perancangan untuk pengembangan instrumen asesmen formatif termasuk dalam tahap desain. Langkah-langkah yang diambil untuk memastikan hasil desain meliputi:

a. Merumuskan Materi Pembelajaran

Peneliti harus memutuskan apa yang perlu diperiksa sebelum mereka mulai merancang dan mengembangkan materi pembelajaran. Disarankan agar peneliti melakukan analisis materi sambil mempertimbangkan tujuan pembelajaran untuk memastikan bahwa instrumen yang mereka rancang sesuai. Peneliti memilih teks eksplanasi.

Selain itu, peneliti membuat desain pelajaran yang akan digunakan dalam program bahasa Indonesia kelas lima di Mima Condro Jember selama pengujian produk. Proses pembelajaran akan lebih terorganisir berkat modul pengajaran, yang akan meningkatkan efektivitasnya.



Gambar 4.1

Tujuan dan Capaian Pembelajaran

b. Menyesuaikan Materi dengan Instrumen

Pemilihan instrumen berdasarkan analisis kurikulum yang diterapkan di sekolah terutama pada kelas V Mima Condro Jember. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka berdasarkan pada kebutuhan maupun karakteristik peserta didik. Setelah adanya penyesuaian peneliti merancang desain yang akan disajikan bersama soal dengan menggunakan *wordwall*. Sumber yang digunakan dalam pengembangan instrumen adalah Buku pegangan siswa kelas VA Mata pelajaran Bahasa Indonesia dari kemendikbud, referensi *Google*, maupun *Youtube*. Materi disesuaikan dengan sebaik mungkin dan dikemas dalam instrumen asesmen formatif.



Gambar 4.2
Soal dalam instrumen

c. Pembuatan Instrumen Asesmen Formatif Berbasis *Wordwall*

Dengan menggunakan situs website *wordwall* yang saat ini sangat diminatidesain digital digunakan untuk membuat instrumen asesmen formatif berdasarkan aktivitas pendidikan *wordwall*. Pertama,

log in website *wordwall* yang dapat diakses melalui Google dan diperbarui dengan *wordwall* premium atau berbayar. Ini adalah langkah pertama dalam membuat instrumen asesmen formatif ini.

Wordwall sekarang dapat menawarkan fitur yang lebih banyak dan lebih menarik berkat pembaruan ini. Untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran melalui penggunaan instrumen asesmen, instrumen dibuat berdasarkan karakteristik peserta didik. Adapun faktor-faktor yang perlu diperhatikan agar instrumen asesmen formatif berbasis game edukasi *wordwall* dapat bekerja secara efektif adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang ditetapkan ketika menggunakan instrumen asesmen formatif yang berasal dari *wordwall*.

2) Pertanyaan dengan kata-kata yang jelas dan mudah dibaca oleh siswa.

Dengan menggunakan situs website *wordwall*, desain instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* dibuat dan dimodifikasi agar sesuai dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan, yaitu materi teks eksplanasi bahasa Indonesia yang dikemas dalam instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall*. Dengan demikian, selama tahap perancangan, peneliti membuat instrumen untuk mengukur kelayakan penggunaan instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* untuk ahli materi, ahli media, ahli pelajaran bahasa Indonesia, dan siswa itu sendiri.

3. Hasil Pengembangan

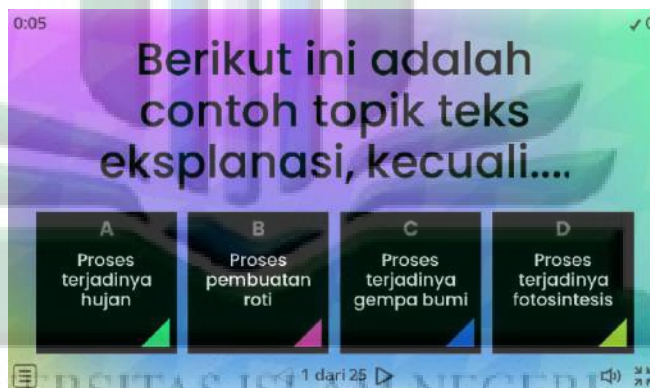
Untuk mengembangkan produk yang dipilih dan dapat digunakan sebagai instrumen asesmen, apa yang dihasilkan selama tahap pengembangan akan divalidasi oleh para ahli dan respon dari siswa. Tahapan-tahapan yang terlibat dalam pengembangan instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* adalah sebagai berikut..

a. Pembuatan Produk

Kebutuhan penelitian tersebut dapat dipenuhi dengan membuat produk instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall*, khususnya berupa instrumen asesmen formatif dengan komponen seperti identitas siswa, pertanyaan, papan peringkat, atau penutup. Berikut ini adalah contoh materi pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti..



Gambar 4.3
Pengisian identitas siswa



Gambar 4.4
Soal



Gambar 4.5
Penutup

Setelah pembuatan instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall*. Setelah itu, instrumen asesmen formatif tersebut disimpan di halaman akun peneliti dan dikirim ke validator untuk dievaluasi dan

meminta rekomendasi bagaimana cara membuatnya menjadi lebih baik..

b. Validasi Ahli

Instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* telah dievaluasi atau divalidasi oleh para ahli. Validator ahli materi adalah Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. seorang dosen yang memiliki keahlian di bidang bahasa Indonesia; validator media adalah Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S.S.M.Pd. seorang dosen yang memiliki keahlian di bidang media evaluasi; dan validator pembelajaran bahasa Indonesia adalah Ibu Syariatul Qoiyimah, S.Pd., seorang guru kelas VA dari Mima Condro Jember, Jawa Timur. Beberapa angkat yang telah diisi oleh validator dan dimasukkan ke dalam tabel berikut ini.:

- 1) Ahli Materi: dilakukan untuk memastikan apakah materi yang digunakan layak. Temuan spesifik dari penilaian ahli materi tercantum di bawah ini..

Tabel 4.1
Hasil angket validasi ahli materi

No	Komponen Penelitian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					√
2.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				√	
3.	Kesesuaian dengan indikator pencapaian pembelajaran					√
4.	Kelengkapan materi teks eksplanasi					√
5.	Kesesuaian dengan konsep materi teks eksplanasi				√	
6.	Bahasa mudah difahami					√

7.	Mempermudah untuk memahami materi				√	
8.	Instrumen asesmen memberikan kemudahan dalam memahami materi bahasa indonesia				√	
9.	Kemudahan dalam penggunaan media					√
10	Memudahkan guru dalam melakukan penilaian					√
11.	Asesmen berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> merupakan inovasi dalam pengembangan instrumen pembelajaran					√
Jumlah		51				
Total		55				
Rata - rata		92%				

Rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{55} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

Validasi ahli materi mendapatkan skor 51, atau 92% dari poin yang mungkin dari kemungkinan 55 poin. Dengan kategori dapat diimplementasikan dengan sangat layak, berikut catatan rekomendasi:

- a) Penulisan soal pada instrumen disesuaikan dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar.
- b) Titik – titik pada soal ada 4.

Tabel 4.2
Revisi Media

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi	Keterangan
		Sebelum adanya revisi titik – titik pada soal berjumlah 3, namun setelah direvisi titik – titik tersebut dirubah menjadi 4.

- 2) Ahli Media: Dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan media yang dikembangkan. Secara spesifik, hasil penilaian ahli media tercantum di bawah ini..

Tabel 4.3
Hasil angket validasi ahli media

No	Komponen Penelitian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan media				√	
2.	Ketepatan proporsi layout yang digunakan pada media				√	
3.	Kesesuaian gambar yang digunakan pada media				√	
4.	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar			√		
5.	Tulisan yang jelas dan mudah dipahami			√		
6.	Kombinasi warna pada media sesuai dengan karakteristik kelas V			√		
7.	Pemilihan game sesuai dengan perkembangan siswa kelas V				√	
8.	Pemilihan game sesuai dengan materi pembelajaran bahasa indonesia				√	
9.	Instrumen asesmen memberikan kemudahan dalam memahami materi bahasa indonesia				√	
10.	Kemudahan dalam penggunaan				√	

	media					
11	Memudahkan guru dalam melakukan penilaian				√	
12.	Asesmen berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> merupakan inovasi dalam pengembangan instrumen pembelajaran				√	
Jumlah		45				
Total		60				
Rata – rata		75%				

Rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{60} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Validasi ahli media mendapatkan skor 45, atau 75% dari kemungkinan 60 poin. Dengan kategori yang harus dipraktikkan dengan menggunakan rekomendasi berikut:

- a) Buku panduan harus jelas ditujukan untuk siapa, ukuran buku disesuaikan dengan karakteristik siswa, langkah – langkah penggunaan instrumen perlu diperbaiki dengan kalimat yang lebih jelas.
- b) Beberapa slide kurang jelas, *background* dan tulisan usahakan kontras, warna ungu muda dan putih kurang terlihat jelas.
- c) Bahasa yang digunakan perlu diperbaiki strukturnya S-P-O-K nya diperhatikan. Semua produk perlu mengikuti susunan kalimat yang benar sesuai kaidah bahasa indonesia.

- d) *Layout* usahakan konsisten tidak memecah perhatian siswa. Siswa lebih fokus pada teks, bukan animasi yang dibuat.
- e) *Backsound* pada asesmen perlu dipertimbangkan disaat siswa berpikir untuk mengerjakan akan terganggu oleh suara. Pilih *backsound* yang besuara halus.

Tabel 4.4
Revisi Media

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi	Keterangan
		<p>Sebelum adanya revisi tampilan instrumen dengan tema angkasa membuat tulisan tidak kontras dengan tema background. Namun ketika sudah direvisi dengan mengganti tema neon tulisan menjadi kontras dengan tema background</p>
		<p>Sebelum adanya revisi buku panduan penggunaan instrumen berbentuk seperti buklet dan bahasa yang digunakan belum memenuhi standar bahasa indonesia yang baik. Namun setelah direvisi buku panduan penggunaan instrumen dibuat menjadi lebih besar dan penggunaan bahasa indonesia sudah memenuhi standar bahasa indonesia yang baik.</p>
		<p>Sebelum adanya revisi link asesmen formatif berupa permainan kuis biasa setelah adanya</p>

 <p>https://wordwall.net/play/73117/684/313</p>	 <p>https://wordwall.net/play/78918/372/918</p>	revisi link asesmen formatif berubah menjadi permainan <i>spin the wheel</i>
--	---	--

- 3) Guru kelas V melakukan validasi Ahli Materi untuk mengetahui kelayakan materi terhadap instrumen yang dibuat berdasarkan modul pembelajaran bahasa Indonesia yaitu materi teks eksplanasi.

Tabel 4.5
Hasil angket validasi pembelajaran

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan instrumen				√	
2.	Penggunaan warna yang bervariasi				√	
3.	Penggunaan desain yang menarik				√	
4.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang				√	
5.	Penggunaan sesuai dengan kebutuhan				√	
6.	Kesesuaian dengan materi				√	
7.	Mudah untuk digunakan					√
8.	Memudahkan proses asesmen pembelajaran					√
9.	Meningkatkan minat belajar peserta didik				√	
10.	Memotivasi peserta didik				√	
Jumlah		42				
Total		50				
Rata – rata		84%				

Rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\% \\ = 84\%$$

Validasi angket dari guru wali kelas V menghasilkan skor 42, atau rata-rata 84% dari poin yang mungkin, dari kategori dapat dipraktikkan dan tidak mendapatkan revisi karena dianggap sudah cukup untuk digunakan peserta didik.

Berdasarkan adanya tiga validasi ahli dengan temuan validitas dari hasil penilaian kuesioner kelayakan yang telah diisi oleh validator, maka peneliti menggunakan tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Tabel berikut ini menampilkan temuan validasi dari tiga validator..

Tabel 4.6
Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator I	92%	Sangat layak
2.	Validator II	75%	Layak
3.	Validator III	84%	Layak
Nilai rata – rata presentase		83%	Layak

Nilai persentase rata-rata sebesar 83% ditentukan dari analisis data ketiga validator yang telah disebutkan di atas. Hasil validitas tersebut menunjukkan bahwa, dengan sedikit revisi yang disarankan oleh validator, instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, analisis terhadap saran dan kritik dari validator akan menjadi panduan untuk melakukan revisi atau perbaikan.

Saran-saran dari validator akan menjadi sumber informasi dalam merevisi instrumen asesmen formatif agar lebih ideal dan sesuai dengan standar pengembangan instrumen asesmen formatif..

4. Tahap Implementasi (Penggunaan Media)

Penerapan instrumen untuk melaksanakan uji coba produk instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi di kelas VA Mima Condro Jember ini dikenal dengan istilah implementasi, atau penggunaan media dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE..

Instrumen dianggap layak dan siap untuk diuji coba dengan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pelajaran. Peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia pada kegiatan belajar mengajar selama beberapa kali tatap muka pelaksanaan penelitian ini. Pada saat itu, guru kelas VA, Ibu Syariatul Qoiyimah, S.Pd., mengisi peran ini. Kemudian dengan menggunakan dua kali percobaan dengan perbandingan skala uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, peneliti menguji coba instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* di kelas bahasa Indonesia.

Uji coba instrumen ini dilakukan di laboratorium komputer Mima Condro Jember dengan lancar dan tertib. Selama mengerjakan asesmen, para siswa menunjukkan bahwa mereka memahami pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dan merasa instrumen asesmen formatif ini

sangat menarik, sehingga mendorong para siswa untuk mengerjakan asesmen formatif dengan antusias..

Adapun dokumentasi dari adanya uji coba produk ini ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4.6

Observasi awal pada pembelajaran bahasa Indonesia
(sumber : dokumentasi peneliti)

Prosedur pertama yang peneliti gunakan selama tahap observasi pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 4.6 di atas. Teks yang akan dipelajari adalah teks eksplanasi.



Gambar 4.7

Pengimplementasian instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall*
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Gambar 4.7 menunjukkan bahwa siswa menggunakan laboratorium komputer untuk melaksanakan implementasi instrumen. Agar implementasi dapat berjalan dengan baik, pihak sekolah menyediakan fasilitas tersebut. Terdapat pertanyaan-pertanyaan terkait materi teks eksplanasi dalam instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall*.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi, tahap terakhir dari penelitian yang menggunakan model ADDIE ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari penelitian dan pengembangan instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* yang telah digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VA Mima Condro Jember. Untuk mengevaluasi kelayakan atau kevalidan instrumen asesmen formatif yang dikembangkan, maka dilakukan uji coba skala kecil pada tanggal 12 Juni 2024, sebelum dilakukan uji coba skala besar. Tujuan dari uji coba skala kecil ini adalah untuk memastikan apakah instrumen yang dikembangkan dapat diujicobakan dalam skala yang lebih besar. Untuk melakukan uji coba skala kecil menggunakan tujuh siswa dari kelas VA dipilih secara acak.

Tabel 4.7
Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Nama	Nilai Yang Diperoleh	Nilai Maksimum	Jumlah Skor
1.	Ayunda Niar S.	38	40	95%
2.	Andhoha Wijaya P.F	38	40	95%
3.	Alifa Nabilatul K.	40	40	100%
4.	Ziyan Kaydahula	39	40	97,5%
5.	M. Gavin Haidar A.	40	40	100%
6.	Siti Ayu Maisaroh	39	40	97,5%

7.	M. Ibrahim Mufid	37	40	92,5%
Jumlah		271	280	96%

Rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{271}{280} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Adanya uji coba skala kecil dengan tingkat keberhasilan 96% menunjukkan bahwa instrumen ini sangat praktis untuk digunakan dalam asesmen, sehingga memungkinkan media ini untuk dievaluasi dalam skala yang lebih besar berdasarkan hasil dari uji coba tersebut. 24 anak dari kelas VA Mima Condro Jember berpartisipasi dalam uji coba skala besar, pada ada tanggal 18 Juni 2024 dilaksanakan evaluasi instrumen asesmen formatif yang telah dikembangkan melalui analisis kuesioner uji respon jawaban siswa.

Setelah menyelesaikan berbagai prosedur asesmen dalam tahapan implementasi yang telah dilakukan sebelumnya. Peserta didik menerima angket uji respon peserta didik yang berisi evaluasi mereka terhadap instrumen asesmen formatif yang digunakan pada pertemuan sebelumnya. kemudian peserta didik memberikan respon terhadap penerapan produk dengan mengisi angket peserta didik.



Gambar 4.8
Peserta Didik Mengerjakan Angket
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Para siswa sedang mengisi kuesioner jawaban pada Gambar 4.8. Ada delapan item pada kuesioner yang harus diisi oleh siswa, dan setiap siswa di kelas VA memberikan nilai 1 sampai 5 pada kuesioner tersebut. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk memastikan apakah instrumen asesmen formatif berbasis wordwall, yang telah diimplementasikan di kelas VA Mima Condro Jember dengan materi teks eksplanasi yang menyertainya, layak digunakan. Sebanyak 24 siswa berpartisipasi dalam uji coba tersebut.

Berikut merupakan hasil respon siswa yang disajikan dalam tabel, yakni sebagai berikut ini:

Tabel 4.8
Uji Respon Peserta Didik Skala Besar

No	Nama	Nilai Yang Diperoleh	Nilai Maksimum	Jumlah Skor
1.	Ahmad Noor Fathoni	38	40	95%
2.	Aisyah Rahma P.F	37	40	92,5%
3.	Alifa Nabilatul Karimah	40	40	100%
4.	Andhova Wijaya P.F	39	40	97,5%
5.	Arika Fatin Salma	37	40	92,5%
6.	Ayunda Niar Setiawan	38	40	95%
7.	Bilqis Dwi Fakhira A.	37	40	92,5%
8.	Della Ozalla	36	40	90%

9.	Faiza Alya Aziza	35	40	87,5%
10.	Halimatus Sa'diyah	36	40	90%
11.	Hifzhan Najmatus Tsaqib	40	40	100
12.	Hilda Zahra Septiana	39	40	97,5%
13.	Kurnia Lilah Ramadhany	37	40	92,5%
14.	M. Faruq Azmi	37	40	92,5%
15.	M. Arif Ulinnuha	36	40	90%
16.	M. Gavin Haidar Arifin	36	40	90%
17.	M. Ibrahim Mufid	38	40	95%
18.	M. Iqmal Al Qifari	36	40	90%
19.	M. Naufal Surga Dinata	38	40	95%
20.	M. Septian Alfarabi	33	40	82,5%
21.	Reyhan Falcho Putra A.	37	40	92,5%
22.	Richa Zahrotul R.	36	40	90%
23.	Siti Ayu Maisaroh	39	40	97,5%
24.	Ziyan Kaydahula	36	40	90%
Jumlah		891	960	92%

Rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{891}{960} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

Hasil uji coba respon peserta didik skala besar untuk kelas VA di Mima Condro Jember ditampilkan pada tabel di atas. Uji coba tersebut menghasilkan skor 92%, yang menunjukkan bahwa penggunaan instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* ini sangat layak. Uji coba diberikan kepada 24 siswa.

C. Revisi Produk

Tidak perlu adanya perbaikan atau revisi terhadap instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* ketika sudah diimplementasikan ke dalam proses

pembelajaran di Mima Condro Jember. Karena instrumen asesmen sudah diberi kategori layak dan dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* dengan teks eksplanasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan produk dari penelitian dan pengembangan ini. Berdasarkan pengumpulan data dari penelitian dan pengembangan, instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* telah dianggap layak atau valid untuk digunakan dalam asesmen formatif. Dengan menggunakan laboratorium komputer sekolah, Pada tanggal 12 dan 13 Juni 2024, di kelas VA Mima Condro Jember, penelitian ini dilakukan.

Berikut adalah analisis tentang tinjauan produk instrumen penilaian formatif yang telah diperbarui :

1. Model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE digunakan dalam pengembangan instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall*. Lima tahap dalam proses penelitian dan pengembangan ini adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian..

Instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* dikembangkan dengan memanfaatkan *website wordwall* yang menawarkan berbagai template permainan yang menarik dalam penggunaannya. Instrumen asesmen formatif ini dikembangkan dengan menggunakan materi teks eksplanasi.

Pertama, *log in* di situs website *Wordwall*. Untuk memastikan bahwa instrumen tersebut dibuat sebaik mungkin, langkah pertama yang

harus dipertimbangkan adalah mengumpulkan sumber materi dari berbagai sumber dan mengembangkan pertanyaan, menyusun konsep, serta memilih tema dan tampilan yang relevan.

Setelah mengumpulkan semua sumber, semuanya akan digabungkan menjadi satu sesuai dengan kerangka yang telah disiapkan. Asesmen disajikan dengan cara yang menarik, *Wordwall* berfungsi sebagai instrumen untuk asesmen formatif, yang dapat membantu siswa dalam memahami pertanyaan yang diajukan. *Wordwall* menjadi inspirasi untuk instrumen asesmen formatif ini yang telah melalui uji coba dan penyempurnaan. Instrumen tersebut dapat digunakan secara luas setelah uji coba menunjukkan bahwa penggunaannya valid. Komputer, laptop, dan handphone dapat mengakses instrumen asesmen formatif secara online.

2. Sebelum diuji pada siswa kelas lima di Mima Condro Jember, instrumen asesmen formatif berbasis *Wordwall* telah melalui proses validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli. Hasil keseluruhan dari validasi produk menunjukkan bahwa instrumen ini valid atau sesuai untuk digunakan dalam tugas-tugas yang berkaitan dengan asesmen. Hasil dari proses validasi tercantum di bawah ini:

a. Validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa instrumen tersebut sesuai untuk digunakan. Proporsi validasi dari ahli materi adalah 92%; persentase dari ahli media adalah 75%; dan persentase dari ahli pembelajaran adalah 84%. Berdasarkan *Wordwall*, instrumen asesmen

formatif memiliki persentase keseluruhan sebesar 83%, yang dianggap valid untuk digunakan dalam asesmen.

- b. Data dari Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap: uji coba skala kecil dan skala besar. Dalam kelompok yang memenuhi syarat, sebuah uji coba skala kecil menghasilkan persentase hasil sebesar 96%. Uji coba skala besar dilakukan ketika hasil dari uji coba skala kecil menunjukkan bahwa produk tersebut layak; hasil rata-ratanya adalah 92%. Oleh karena itu, jelas dari hasil kuesioner siswa bahwa *Wordwall* sebuah instrumen asesmen formatif, sangat cocok digunakan saat asesmen. Para siswa juga berpendapat bahwa penggunaannya sangat mudah dan menarik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* terdapat beberapa saran, diseminasi dan juga pengembangan produk lebih lanjut agar instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* dapat diterapkan secara efektif, maka diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Untuk menentukan kelebihan dan kelemahan produk, siswa dapat memanfaatkan instrumen asesmen formatif berbasis *Wordwall*, yang dirancang oleh peneliti berdasarkan materi teks eksplanasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, instrumen asesmen formatif

berbasis *Wordwall* ini dapat diakses melalui tautan, sehingga cocok digunakan dalam asesmen tidak langsung.

- b. Selanjutnya peneliti bisa menjadikan instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* sebagai panduan untuk menciptakan instrumen asesmen yang lebih baik lagi di masa mendatang.

2. Saran Diseminasi Produk

Semua lembaga pendidikan dan pengajaran termasuk Sekolah Dasar di Kabupaten Jember dapat menggunakan produk pengembangan instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa, maka penggunaannya juga harus mempertimbangkan untuk memeriksa tuntutan dan sifat-sifat siswa.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Untuk menambah keragaman isi dalam asesmen, dapat dikembangkan dengan materi tambahan untuk semua pihak yang tertarik untuk melanjutkan proses pengembangan produk.
- b. Pihak yang tertarik untuk membuat materi tambahan dapat mengganti tema atau jenis permainan dengan yang lebih menarik agar terlihat lebih beragam dan menarik minat siswa.
- c. Dengan memasukkan konsep yang lebih realistik ke dalam materi pendukung proses asesmen, maka instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall* yang telah dikembangkan dapat digunakan.
- d. Siswa kelas VA yang mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menggunakan instrumen asesmen formatif berbasis *wordwall*.

Disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut di kelas-kelas lain. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pengembangan tambahan sebaiknya dilakukan di kelas yang berbeda.

- e. Untuk semua orang yang tertarik untuk melihat produk ini dikembangkan lebih lanjut, Agar *wordwall* ini lebih dikenal, game ini dapat didesain dengan minat yang lebih besar dan didistribusikan secara luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. "PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR." *PERNIK* 3, no. 1 (27 September 2020): 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Alwi, Idrus. "Pengaruh Jumlah Alternatif Jawaban Tes Objektif Bentuk Pilihan Ganda terhadap Reliabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda." *Jurnal Ilmiah Faktor Exacta* 3, no. 2 (2010).
- am, ahmad alfu ni'. "pengembangan E-modul sebaagai media pembelajaran biologi pada materi sistem pernafasan untuk siswa XI SMAN Rambipuji Jember." UIN KHAS Jember, 2021.
- Anugrah, Aldi, Siti Istiningsih, dan Moh Irawan Zain. "Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (14 Desember 2022): 208–16.
- Arifin, zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kemenag, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- asrul, rusydi ananda, dan rosnita. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media, 2014.
- Ayudia, Edi Suryanto, dan Budhi Waluyo. "Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa SMP." *Jurnal penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, no. 1 (2016): 36.
- Gule, yosefo. *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial dan Keteladanan Guru)*. indramayu: CV. Adanu Abimata, 2022.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al - Qur'an Tajwid Warna Terjemahan Dan Transliterasi*. jakarta pusat: beras alfath, 2018.
- Mulyani, sri, suarjana, dan ndara tanggu renda. "Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2018): 267.
- murni, wahid, alfin mustikawan, dan ali ridho. *evaluasi pembelajaran kompetensi dan praktik*. yogyakarta: nuha litera, 2010.

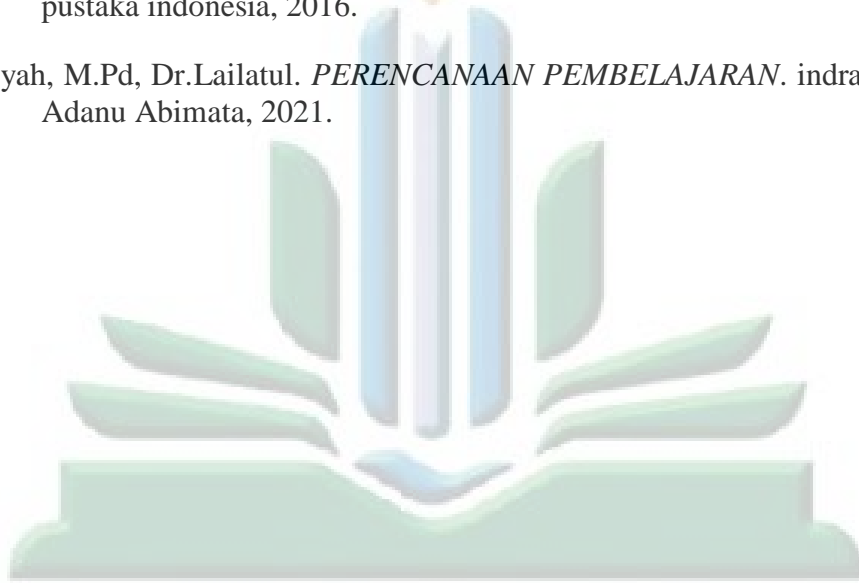
- Noermanzah, Syaiful Abid, dan Septaria. "Improving the Ability of Writing a Narrative Charge by Using Animated Images Media Student Class V.B SD Negeri 17 Lubuklinggau." *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 17, no. 3 (t.t.): 114–27. <https://doi.org/doi:10.21009/bahtera.172>.
- Noermanzah, dan Heny Friantary. "Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools." *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)* 8, no. 4 (2019): 6631–38. <https://10.35940/ijrteD8855.118419>.
- Permatasari, Arvynda. "Pengelolaan Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Secara Online." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 24, no. 3 (2014): 260.
- Pradani, Tatsa Galuh. "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 452–57.
- Purnamasari, Sulf, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, dan Fiqoh Afriliani. "BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ONLINE WORD WALL." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2020): 177–80.
- qoyimah, syariatul. diwawancarai oleh peneliti tentang instrumen evaluasi pembelajaran, November 2023.
- Rahman, Arief Aulia, M Pd, Cut Eva Nasryah, dan M Pd. *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Riadi, Akhmad. "Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran." *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 15, no. 27 (2017): 1–12.
- Rosmana, Primanita Sholihah, Sofyan Iskandar, Adesti Novita Sari, Asthiyani Kholida, Dzulfa Nur Firdaus, dan Puput Trisnawati. "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di SDN 3 Nagri Kaler." *Journal on Education* 5, no. 2 (9 Januari 2023): 1965–73. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>.
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Subakti, Hani, Niimmasubhani, I Putu Yoga Laksana, Alfian Eko Rochmawan, Luvy Sylviana Zanthi, Michael Johannes Hadiwijaya Louk, Wilibaldus Bhoke, dkk. *Evaluasi Pada Pembelajaran Era Society 5.0*. Bandung: CV. MEDIA SAINS INDONESIA, 2022.
- Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta, 2020.

file:///C:/Users/Naily/Downloads/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf.

tangkudung, james. *macam-macam metodologi peneltian*. jakarta: lensa media pustaka indonesia, 2016.

Usriyah, M.Pd, Dr.Lailatul. *PERENCANAAN PEMBELAJARAN*. indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1 :

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Fatimah
NIM : 204101040029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengembangan Instrumen Asesmen Formatif Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Wordwall Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember*" adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 15 Juni 2024
Saya menyatakan



Siti Fatimah
NIM.204101040029

Lampiran 2 :



MATRIKS

Judul	Variabel	Sumber Data	Metode	Rumusan
Pengembangan Instrumen Asesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis <i>GameE</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Kelaas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember	Instrumen Asesmen Pembelajaran Berbasis <i>GameE</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Mata pelajaran Bahasa Indonesia	Subjek Penelitian adalah peserta didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember Informan penelitian adalah guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember Validasi Validator, Guru dan Peserta didik Dokumentasi	Jenis penelitian : Pengembangan atau Research and Development Teknik Pengumpulan Data : Observasi, wawancara, angket dan Dokumentasi Instrument Pengumpulan Data: Instrument Observasi, Instrument wawancara, instrument uji coba produk	Bagaimana pengembangan instrumen asesmen pembelajaran bahasa indonesia berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> di madrasah ibtidaiyah ma'arif condro jember ? Bagaimana efektivitas, kelayakan, dan kepraktisan instrumen pembelajaran bahasa indonesia berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> pada pembelajaran bahasa indonesia di madrasah ibtidaiyah ma'arif condro jember ?

Lampiran 3 :



SURAT IZIN 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://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-7034/In.20/3.a/PP.009/05/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember
Jl. Gajah Mada XIX No.3 Kaliwates, Kec. Kaliwates, Kab. Jember.

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

NIM : 204101040029
Nama : SITI FATIMAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Instrumen Asesmen Formatif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Wordwall Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu PONIMAN, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Februari 2024
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



[Signature]
KHOTISUL UMAM

Lampiran 4 :

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MODUL AJAR BAHASA
INDONESIA



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
MIMA CONDRU
JEMBER

nama penyusun : SITI FATIMAH
nama Sekolah : MIMA Condro
mata pelajaran : Bahasa Indonesia
kelas / Semester : V (Lima) / I (Ganjil)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024 (PROTOTYPE)

BAHASA INDONESIA SD/ MIKELAS 5

FORMASI UMUM

IDENTITAS MODUL

: Siti Fatimah

: MIMA Condro

: Tahun 2024

: SD/ MI

: Bahasa Indonesia

: B / 5

m

: Teks Eksplanasi

Alokasi Waktu

: 1 kali pertemuan/2x35 menit

KOMPETENSI AWAL

Menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman ,bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlakmulia.

Gotong royong.

Mandiri.

Bernalar kritis.

Kreatif

SARANA DAN PRASARANA

Sumber Belajar : Yudhistira, Splash Bahasa Indonesia, Penulis Farhanah Amalia, Gilang Permadi, 2022

Buku Referensi : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Bahasa Indonesia untuk SD Kelas V Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati Yusnawan Lubis.

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
24 Peserta didik
MODEL PEMBELAJARAN
Pembelajaran Tatap Muka
OMPEN INTI
TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <p>Menjelaskan fenomena yang terjadi</p> <p>Menjelaskan sebab – akibat suatu peristiwa</p> <p>Capaian Pembelajaran :</p> <p>menyimak</p> <p>Peserta didik menyimak dengan saksama, memahami, menganalisis ide pokok dan ide yang lebih rinci dalam paparan guru (teks yang dibacakan).</p> <p>membaca</p> <p>Mengenali dan memahami fungsi tanda baca (titik, koma, tanda tanya, tanda seru, tanda kutipan), serta dapat membacanya dengan intonasi yang sesuai konteks.</p> <p>Mengidentifikasi sumber informasi lain untuk mengklarifikasi pemahamannya terhadap teks eksplanasi.</p> <p>Membedakan informasi yang bersifat fakta dan fiksi pada teks yang sesuai dengan jenjangnya.</p> <p>berbicara</p> <p>Mempresentasikan informasi dengan menggunakan contoh – contoh untuk mendukung pendapatnya. Menyesuaikan intonasi dan metode presentasi dengan perhatian atau minat pendengarnya.</p> <p>menulis</p> <p>Menuliskan pendapat singkat terhadap bacaan secara kreatif. Mengategorikan informasi pada bacaan, simpulan, dan pendapatnya dalam mengatur grafis yang lebih kompleks.</p> <p>Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi sederhana dengan awal, tengah, akhir, dengan elemen instristik seperti dialog untuk menarik pembaca.</p>

Menuliskan kalimat dengan tanda baca : tanda titik, koma, tanda tanya, tanda seru, dan tanda petik sesuai dengan fungsinya. Menuliskan kalimat dengan spasi diantara kata, menulis kalimat dengan huruf kapital diawal kalimat.

PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan pemahaman pesera didik dalam teks eksplanasi.

PERTANYAAN PEMANTIK

Apa yang dimaksud dengan teks eksplanasi?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar 1

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Persiapan Mengajar

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, diantaranya sebagai berikut:

Peralatan Pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 4 ini, diantaranya:

- a) media pembelajaran
- b) papan tulis, dan
- c) alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis
- d) speaker
- e) hp
- f) LKPD

Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipergunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media belajar yang digunakan sesuai materi yang akan membahas tentang teks eksplanasi. Adapun alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru diantaranya:
teks eksplanasi.

Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi Guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan kegiatan belajar 4 ini, pelaksanaannya dengan mengerjakan LKPD yang telah diberikan oleh guru. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan pemahamannya untuk memahami teks eksplanasi.

Kegiatan Pembuka

Pembelajaran dimulai dengan salam.

Kemudian ketua kelas maju kedepan kelas menyiapkan peserta didik untuk duduk rapi dan berdoa.

Guru menanyakan kabar kepada peserta didik.

Siswa dicek kehadirannya oleh guru dan diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat.

Peserta didik diajak bersama-sama menyanyikan lagu dari sabang sampai merauke.

Peserta didik bertanya jawab dengan guru terkait materi sebelumnya.

Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu " teks eksplanasi " dan menyampaikan tujuan pembelajarannya.

Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Kegiatan Inti

Guru memberikan materi tentang teksplanasi.

Setelah peserta didik selesai menulis kemudian guru menjelaskan tentang teks eksplanasi.

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok, dan setiap kelompok berisi 4-5 anak.

Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok, dan menugaskan peserta didik untuk berdiskusi dalam mengerjakan tugas tersebut.

Setelah selesai mengerjakan, guru menugaskan peserta didik maju kedepan kelas berkelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Kegiatan Penutup

Guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah diterangkan.

Guru dan peserta didik Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari hari ini.

Peserta didik mendapatkan pesan moral yang bisa diambil dari pembelajaran hari ini, yaitu agar peserta didik memahami teks eksplanasi dengan baik.

Guru mengajak peserta didik untuk menutup pelajaran dengan membaca doa bersama-sama dan memberi salam.

RAIAN MATERI

Pengertian Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi adalah teks yang berisi tentang proses mengapa dan bagaimana suatu peristiwa alam, ilmu pengetahuan, sosial, budaya, dan juga lainnya bisa terjadi. Sebuah peristiwa baik peristiwa alam maupun sosial yang terjadi disekitar kita, selalu memiliki hubungan sebab akibat serta juga proses. Kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitar kita pantas nya tidak hanya kita amati serta dirasakan saja, tetapi sekaligus digunakan sebagai pembelajaran. Mengapa kejadian itu bisa terjadi serta juga bagaimana bisa terjadi peristiwa atau kejadian seperti itu.

Tujuan Teks Eksplanasi

Setelah mengerti mengenai pengertian dari teks eksplanasi ini, lantas apa tujuan dari teks eksplanasi Di bawah ini merupakan tujuan dari teks eksplanasi di antaranya sebagai berikut:

Menjelaskan fenomena yang terjadi

Menjelaskan sebab-akibat suatu peristiwa

Ciri – ciri Teks Eksplanasi

Untuk membedakan teks eksplanasi dengan jenis teks lain ini cukup mudah. Dikarenakan teks eksplanasi ini mempunyai ciri-ciri yang sangat khusus. Ciri-cirinya di antaranya sebagai berikut:

Strukturnya itu terdiri dari pernyataan umum, urutan sebab akibat, serta juga interpretasi.

Informasi yang dimuat itu dengan berdasarkan fakta (faktual).

Faktual tersebut memuat informasi yang sifatnya itu ilmiah/keilmuan, contohnya seperti sains.

Sifatnya itu informatif serta tidak berusaha untuk mempengaruhi pembaca untuk bisa percaya terhadap hal yang dibahas.

Memiliki/menggunakan sequence markers. contohnya pertama, kedua, ketiga, dan sebagainya.

Bisa juga dengan menggunakan: pertama, berikutnya, terakhir.

Artikel pendukung: Contoh seperti Teks Eksplanasi Sosial Beserta Strukturnya.

Struktur Teks Eksplanasi

perti yang menjadi ciri dari teks eksplanasi yang dijelaskan di atas, teks ini mempunyai 3 struktur yang membentuk supaya menjadi satu kesatuan yang utuh.

Pernyataan Umum/Identifikasi Fenomena, berisi pernyataan umum tentang topik yang akan dijelaskan pada proses terjadinya/proses keberadaan.

Urutan Sebab Akibat/Proses Kejadian, berisi penjelasan proses terjadinya yang disajikan dengan secara urut atau bertahap dari yang paling awal sampai akhir.

Interpretasi/Ulasan, berisi simpulan dari topik yang telah dijelaskan.

Kaidah Kebahasaan Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi pada umumnya memiliki ciri bahasa sebagai berikut:

Fokus pada hal umum “generic” bukan partisipan manusia (nonhuman participants) misalnya gempa bumi, banjir, hujan dan udara.

Dimungkinkan menggunakan istilah ilmiah.

Lebih banyak menggunakan kata kerja material dan relasional “kata kerja aktif”.

Menggunakan konjungsi waktu dan kausul misalnya jika, bila, sehingga, sebelum, pertama dan kemudian.

Menggunakan kalimat pasif.

Eksplanasi ditulis untuk membuat justifikasi bahwa sesuatu yang diterangkan secara kausal itu benar adanya.

Contoh Teks Eksplanasi Fenomena Sosial



Pengamen Jalanan Tersebar di Indonesia

Semakin menjamurnya pengamen jalanan saat ini terutama di kota – kota besar seolah menimbulkan masalah tersendiri. Ada yang menanggapinya secara positif namun lebih banyak lagi yang menanggapinya secara negatif. Pengamen jalanan adalah penari, penyanyi, atau pemain musik yang mengadakan pertunjukkan di jalanan dengan cara berpindah – pindah

dari satu kendaraan ke kendaraan lain. Pengamen jalanan lekat dengan simbol anak jalanan yang digambarkan dekil, kotor, nakal, kriminal, dsb. Buruknya pandangan masyarakat terhadap pengamen jalanan menimbulkan problema tersendiri yang patut untuk dibahas.

Stigma negatif masyarakat terhadap keberadaan pengamen sudah berlangsung sejak lama. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi. Faktor tersebut antara lain, karena sebagian besar masyarakat menganggap buruk profesi ini. Masyarakat berasumsi bahwa semua pengamen jalanan tidak berpendidikan dan akrab dengan dunia hitam kriminal, dan masih banyak lainnya. Faktor – faktor diatas hanya segelintir dari beragam alasan yang muncul di masyarakat terkait tanggapan negatif mereka terhadap pengamen jalanan.

Banyak hal yang melatarbelakangi orang – orang untuk turun ke jalan dan mengamen. Ada yang dikarenakan hampitn ekonomi sehingga mengharuskan mereka untuk turun ke jalan demi sesuap nasi. Ada juga yang dilatarbelakangi alasan untuk menyalurkan hobi dan minat mereka. Lazim ditemui para mahasiswa yang menjadi pengamen karena minat dan hobi mereka adalah bernyanyi dan bermain musik.

Masyarakat di kota – kota besar yang menggunakan moda transportasi pribadi maupun publik mungkin sudah terbiasa dengan hilir mudik pengamen jalanan yang menyatu dengan para pedagang asongan, pengemis, gelandangan, dll. Tanggapan masyarakat awam tentang pengamen jalanan beragam, ada yang mengaku cukup terhibur dan senang terhadap keberadaan mereka. Lebih banyak lagi yang merasa terganggu dan tidak nyaman terhadap mereka. Cita pengamen diperburuk lagi dengan banyaknya kasus kriminal yang melibatkan pengamen jalanan sebagai pelakunya.

Pengamen jalanan tidak boleh kita pandang hanya dengan sebelah mata. Ada beberapa artis papan atas Indonesia hingga dunia yang merintis karirnya dari jalanan. Dalam negeri ada Charlie Van Houten, yang dulu tergabung dalam salah satu band ternama di Indonesia, ST 12. Ia mengaku memulai karirnya mengamen dari satu stasiun kereta ke stasiun lainnya. Ada juga Tegar, Aris ‘Idol’, dll. Di luar negeri, ada grup band termahsyur di zamannya yaitu bahkan melegenda hingga sekarang band kenamaan The Beatles. Ada juga Ed Sheeran yang dahulunya merupakan pengamen jalanan di sekitaran arena O2 di London, Inggris. Ia telah diakui sebagai musisi yang hebat, ditambah banyaknya penghargaan yang telah diraihny termasuk yang paling bergengsi dalam industry music dunia “Grammy Awards”. Artis – artis di atas menjadi bukti nyata bahwa pengamen jalanan tidak boleh

dipandang sebelah mata.

Menanggapi keberadaan pengamen jalanan haruslah dilihat dari dua sisi. Pola penyelesaian masalah ini harus dilakukan di seluruh lapisan masyarakat. Pemerintah juga harus memegang peran untuk mengedukasi dan membimbing para pengamen jalanan agar menjadi pribadi – pribadi yang lebih baik kedepannya. Kita sebagai masyarakat harus bersikap bijaksana. Seperti pepatah yang mengungkapkan “jangan hanya menilai buku dari sampulnya”, mungkin sudah saatnya kita menggunakan pepatah ini dalam menanggapi keberadaan pengamen jalanan di sekitar kita.

Kerangka Teks Eksplanasi Fenomena Sosial "Pengamen Jalanan"

Topik: Pengamen jalanan yang dipandang negatif oleh masyarakat

Tujuan: Untuk mengetahui penyebab dan alasan munculnya pandangan dan pendapat negatif oleh masyarakat terhadap pengamen jalanan

Tema: Stigma Negatif Seniman Jalanan

Kerangka Isi Teks Eksplanasi :

Pengertian pengamen jalanan

Faktor – faktor penyebab pengamen dipandang negatif oleh masyarakat

Ragam latar belakang pengamen jalanan Pendapat masyarakat terhadap pengamen

Artis – artis papan atas yang pernah berprofesi sebagai pengamen jalanan

Pola penyelesaian stigma negatif terhadap pengamen jalanan

Struktur teks eksplanasi "Pengamen Jalanan" :

Pernyataan umum = Paragraf 1

Deretan Penjelasan (isi) = Paragraf 2, 3, 4, dan 5

Interpretasi (Penutup) = Paragraf

ANGKUMAN

Teks eksplanasi adalah teks yang berisi tentang proses mengapa dan bagaimana suatu peristiwa alam, ilmu pengetahuan, sosial, budaya, dan juga lainnya bisa terjadi.

Tujuan teks eksplanasi adalah menjelaskan fenomena yang terjadi dan menjelaskan sebab-akibat suatu peristiwa

Struktur Eksplanasi yaitu pernyataan umum, urutan sebab-akibat, dan Interpretasi.

Unsur-unsur kebahasaan teks eksplanasi.

REFLEKSI

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar 4 yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran 4 yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN/ PENILAIAN

Informasi untuk mendapatkan bukti tujuan pembelajaran yang tercapai oleh peserta didik dapat diperoleh dari penilaian setiap proses kegiatan pembelajaran. Penilaian terhadap

pencapaian materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran 4 berlangsung meliputi sikap dan pengetahuan. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat kecenderungan sikap peserta didik dalam memahami teks eksplanasi dengan baik.

Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan.

Penilaian ini bertujuan untuk melihat sikap peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru, seperti bersiap dalam memulai kegiatan, khusyuk dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan apresiasi, serta pengambilan dan pelaksanaan pembelajaran.

domain Penilaian Rubrik Sikap (*Civic Disposition*)

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Pengingatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi.
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan	Berusaha dalam menerima materi dan	Mampu dalam menerima materi dan	Bersiap diri dan mampu dalam menerima

	materi dan informasi dengan bantuan guru.	bantuan guru.	informasi tanpa bantuan guru.	informasi tanpa bantuan guru.	materi dan informasi .
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	Belum mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah.

Penilaian Pengetahuan.

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan LKPD. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan penggunaan ADiKSiMBA.

Bel Instrumen Penilaian untuk penggunaan ADiKSiMBA.

ah kolom dengan nama peserta didik.

Mampu Menjawab Semua Pertanyaan dengan Baik Nilai = 4	Mampu Menjawab 4—5 Pertanyaan dengan Baik Nilai = 3	Mampu Menjawab 2—3 Pertanyaan dengan Baik Nilai = 2	Belum Mampu Menjawab Pertanyaan dengan Baik Nilai = 1

4: Sangat Baik 3: Baik 2: Cukup 1: Kurang

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Bacalah teks eksplanasi berikut untuk soal nomor 1-3 !



Gempa Bumi Curahkan Duka Mendalam Ibu Pertiwi

Gempa bumi adalah getaran atau guncangan yang terjadi karena pergerakan lapisan batu bumi yang berasal dari dasar atau bawah permukaan bumi. Peristiwa alam itu sering terjadi di daerah yang berada dekat dengan gunung berapi dan juga di daerah yang dikelilingi lautan luas.

Gempa bumi terjadi karena pergeseran lapisan bawah bumi dan letusan gunung yang dahsyat. Selain itu, gempa bumi Latihan Essay terjadi begitu cepat dengan dampak yang begitu hebat. Oleh karena itu, akibat yang ditimbulkan sangat luar biasa. Getaran gempa bumi sangat kuat dan merambat ke segala arah sehingga dapat menghancurkan bangunan dan menimbulkan korban jiwa.

Berdasarkan penyebab terjadinya, gempa bumi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu gempa tektonik dan gempa vulkanik. Gempa tektonik terjadi karena lapisan kerak bumi menjadi genting atau lunak sehingga mengalami pergerakan. Teori “Tektonik Plate” berisi penjelasan bahwa bumi kita ini terdiri atas beberapa lapisan batuan. Sebagian besar daerah lapisan kerak ini akan hanyut dan mengapung di lapisan, seperti halnya salju.

Lapisan ini bergerak sangat perlahan sehingga terpecahpecah dan bertabrakan satu dengan yang lainnya. Itulah sebabnya mengapa gempa bumi terjadi. Sementara itu, gempa bumi vulkanik terjadi karena adanya letusan gunung berapi yang sangat dahsyat. Gempa vulkanik ini lebih jarang terjadi jika dibandingkan dengan gempa tektonik.

Gempa dapat terjadi kapan saja, tanpa mengenal musim. Meskipun demikian, konsentrasi gempa cenderung terjadi di tempat-tempat tertentu saja, seperti pada batas Plat

Pasifik. Tempat ini dikenal dengan lingkaran api karena banyaknya gunung berapi.

Tentukan struktur pernyataan umum pada teks "Gempa Bumi Curahkan Duka Mendalam"!

Tentukan struktur deretan penjelas pada teks "Gempa Bumi Curahkan Duka Mendalam"!

Tentukan struktur interpretasi pada teks "Gempa Bumi Curahkan Duka Mendalam"!

Mengetahui,
pamong

Jember, 15 Juni 2024
Guru
Guru kelas

SYARIATUL OOYIMAH, S.Pd.

SITI FATIMAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 5 :

INSTRUMEN INDIKATOR OBSERVASI

No	Indikator	Pernyataan
1.	Proses asesmen pembelajaran	Proses asesmen pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V. Cara guru dalam melakukan asesmen pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V.
2.	Strategi dan Metode	Strategi dan metode yang digunakan guru dalam melakukan asesmen pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V.
3.	Instrumen Asesmen pembelajaran	Instrumen yang biasa digunakan dalam proses asesmen pembelajaran. Guru menggunakan instrumen pada saat proses asesmen pembelajaran.
4.	Keikutsertaan Peserta Didik	Keikutsertaan peserta didik dalam proses asesmen pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V. Peserta didik tertarik dalam mengikuti proses asesmen pembelajaran.

Lampiran 6 :

INDIKATOR INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Pembelajaran bahasa indonesia	Bagaimana proses asesmen pembelajaran bahasa indonesia dikelas V? Bagaimana cara guru melaksanakan asesmen pembelajaran bahasa indonesia?
2.	Strategi dan Metode	Strategi dan metode apa yang biasa digunakan?
3.	Instrumen asesmen Pembelajaran	Instrumen apa yang biasanya digunakan saat proses asesmen pembelajaran? Apakah penggunaan instrumen sangat penting bagi proses asesmen pembelajaran?
4.	Karakteristik Peserta didik	Bagaimana karakteristik peserta didik? Bagaimana suasana kelas saat proses asesmen pembelajaran?
5.	Kendala dan Kesulitan	Apa kendala atau kesulitan peserta didik dalam proses asesmen pembelajaran? Apa kendala dan kesulitan guru dalam proses asesmen pembelajaran?

Lampiran 7 :

**INSTRUMEN WAWANCARA GURU PADA UJI COBA INSTRUMEN
ASESMEN FORMATIF PEMBELAJARAN**

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Instrumen asesmen Pembelajaran	Bagaimana tanggapan mengenai instrumen asesmen pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> ? Apakah instrumen asesmen pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> mempengaruhi proses asesmen pembelajaran peserta didik? Apakah instrumen asesmen pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> dapat bermanfaat menunjang proses asesmen pembelajaran?
2.	Keikutsertaan Peserta Didik	Bagaimana Antusias Peserta Didik Dalam Proses asesmen Pembelajaran? Apakah peserta didik semangat dan aktif dalam proses asesmen pembelajaran?
3.	Kesesuaian Materi	Apakah instrumen asesmen pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> sesuai dengan materi bahasa indonesia?

Lampiran 8 :

**INSTRUMEN WAWANCARA PESERTA DIDIK PADA UJI COBA
INSTRUMEN ASESMEN PEMBELAJARAN**

No	Indikator	Wawancara
1.	Instrumen Asesmen Pembelajaran	Apakah instrumen asesmen pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> bagus untuk digunakan dalam proses asesmen pembelajaran? Bagaimana perasaan anak-anak saat melaksanakan proses asesmen pembelajaran dengan menggunakan instrumen asesmen pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> ?
2.	Keikutsertaan Peserta Didik	Apakah kalian senang mengikuti proses asesmen pembelajaran dengan menggunakan instrumen asesmen pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> ? Apakah kalian lebih semangat mengikuti proses asesmen pembelajaran dengan menggunakan instrumen asesmen pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> ?
3.	Kesulitan	Adakah kesulitan dalam menggunakan instrumen asesmen pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> ?

Lampiran 9 :

PERMOHONAN IZIN MENJADI VALIDATOR AHLI MATERI

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>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</p>										
<hr/>											
Nomor	: B-1886/In.20/3.a/PP.009/05/2024										
Sifat	: Biasa										
Perihal	: Permohonan Menjadi Validator										
<p>Yth. Sidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember</p> <p>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 Sidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :</p> <table border="0"><tr><td>NIM</td><td>: 204101040029</td></tr><tr><td>Nama</td><td>: SITI FATIMAH</td></tr><tr><td>Semester</td><td>: Semester Delapan</td></tr><tr><td>Program Studi</td><td>: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH</td></tr><tr><td>Judul Skripsi</td><td>: Pengembangan Instrumen Asesmen Formatif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Wordwall Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember</td></tr></table>		NIM	: 204101040029	Nama	: SITI FATIMAH	Semester	: Semester Delapan	Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH	Judul Skripsi	: Pengembangan Instrumen Asesmen Formatif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Wordwall Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember
NIM	: 204101040029										
Nama	: SITI FATIMAH										
Semester	: Semester Delapan										
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH										
Judul Skripsi	: Pengembangan Instrumen Asesmen Formatif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Wordwall Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember										
<p>Demikian atas kesediaan dan kerja samanya disampaikan terima kasih.</p> <p>Jember, 15 Mei 2024 Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik,</p> <p> M. CHOTIBUL UMAM</p> <p></p>											

Lampiran 10 :

PERMOHONAN IZIN MENJADI VALIDATOR AHLI 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://frik.uinkhas-jember.ac.id](http://frik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1832/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Dwi Puspitarini, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN 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. Dwi Puspitarini, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 204101040029
Nama : SITI FATIMAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Instrumen Asesmen Formatif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Wordwall Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember

Demikian atas kesediaan dan kerja samanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 Juni 2024

Dekan,

Dalam Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 11 :

VALIDASI AHLI MATERI

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

PENILAIAN AHLI DESAIN INSTRUMEN ASESMEN FORMATIF PADA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Identitas responden

Nama :

Siddiq b.

Ahli bidang :

Bahasa Indonesia.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kriteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

A. Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi

No	Komponen Penelitian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				✓	
3.	Kesesuaian dengan indikator pencapaian pembelajaran					✓
4.	Kelengkapan materi teks eksplanasi					✓
5.	Kesesuaian dengan konsep materi teks eksplanasi				✓	

6.	Bahasa mudah difahami					✓
7.	Mempermudah untuk memahami materi				✓	
8.	Instrumen asesmen memberikan kemudahan dalam memahami materi bahasa indonesia				✓	
9.	Kemudahan dalam penggunaan media					✓
10.	Memudahkan guru dalam melakukan penilaian					✓
11.	Asesmen berbasis <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> merupakan inovasi dalam pengembangan instrumen pembelajaran					✓

B. Saran dan masukan

Dapat digunakan dengan revisi!

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 25-5-2009

Ahli materi

Sidiq Ardianta, S.Pd.,M.Pd.

Lampiran 12 :

VALIDASI AHLI MADIA

ANGKET VALIDASI DESAIN MEDIA

PENILAIAN AHLI DESAIN INSTRUMEN ASESMEN FORMATIF PADA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Identitas responden

Nama : Dr. Dwi Puspitarini, M.Pd.

Ahli bidang : Validator Media

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kreteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

A. Penilaian media pembelajaran oleh ahli desain media

No	Komponen Penelitian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan media				✓	
2.	Ketepatan proporsi layout yang digunakan pada media				✓	
3.	Kesesuaian gambar yang digunakan pada media				✓	
4.	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar			✓		
5.	Tulisan yang jelas dan mudah dipahami			✓		
6.	Kombinasi warna pada media			✓		

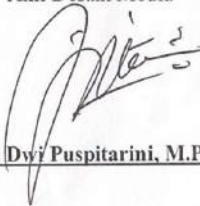
	sesuai dengan karakteristik kelas V				
7.	Pemilihan game sesuai dengan perkembangan siswa kelas V			✓	
8.	Pemilihan game sesuai dengan materi pembelajaran bahasa indonesia			✓	
9.	Instrumen asesmen memberikan kemudahan dalam memahami materi bahasa indonesia			✓	
10.	Kemudahan dalam penggunaan media			✓	
11.	Memudahkan guru dalam melakukan penilaian			✓	
12.	Asesmen berbasis game edukasi wordwall merupakan inovasi dalam pengembangan instrumen pembelajaran			✓	

B. Saran dan masukan

1. Buku panduan harus jelas & hygienis untuk siswa? Ukuran buku disesuaikan dengan karakteristik siswa. Layout - layout pada buku & perlu di-review kembali dan ditambahkan sesuai gambar / kalimat lain agar lebih jelas.
2. Beberapa slide kway jelas. Background dan tulisan usahakan 'kontras', warna juga unda dan font kway terlihat jelas.

Jember, 6 Juni 2024

Ahli Desain Media



Dr. Dwi Puspitarini, M.Pd.

Lanjut dan
kalkulasi selanjutnya.

3. Bahasa yang digunakan perlu dibenarkan strukturnya. S-P-O-K nya diperhatikan. Semua produk perlu mengikuti kaidah kalimat yang benar sesuai kaidah Bahasa Indonesia.

4. layout usahakan 'konsisten', tidak malah memunculkan probotian siswa. Siswa lebih fokus pada 'teles', bukan 'animasi' yang dibuat.

5. Suara @ pada assesment perlu dipertimbangkan, saat siswa selesai untuk mengerjakan mungkin akan malah jenganggu oleh suara @. Pilih yg sebrama halus.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Naladastor
Ar. Sari - Pujataman ST. M. P.

Lampiran 13 :

VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

ANGKET VALIDASI GURU
PENILAIAN GURU TERHADAP INSTRUMEN ASESMEN FORMATIF PADA
PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL PADA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Identitas responden

Nama : Syariatul Qoiyimah, S.Pd.

Ahli bidang : Guru kelas V A

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kreteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

A. Penilaian Aspek Instrumen Asesmen Pembelajaran Oleh Guru

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan instrumen				✓	
2.	Penggunaan warna yang bervariasi				✓	
3.	Penggunaan desain yang menarik				✓	
4.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang				✓	
5.	Penggunaan sesuai dengan kebutuhan				✓	

6.	Kesesuaian dengan materi				✓	
7.	Mudah untuk digunakan					✓
8.	Memudahkan proses asesmen pembelajaran					✓
9.	Meningkatkan minat belajar peserta didik				✓	
10.	Memotivasi peserta didik				✓	

B. Kritik dan Masukan

.....

.....

.....

.....

Jember, 12 Juni 2023

Guru kelas V A

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Syafiq
 Syarifah Qoivimah, S.Pd.

Lampiran 14 :

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK
PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP INSTRUMEN ASESMEN
FORMATIF PADA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI
WORDWALL PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Identitas responden
Nama : Arika Fatih Salma 37
Kelas : 5^A

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kriteria sebagaimana berikut:

Keterangan :
5 = Sangat layak
4 = Layak
3 = Cukup layak
2 = Tidak Layak
1 = Sangat tidak layak

A. Penilaian Aspek Instrumen Evaluasi Pembelajaran Oleh Guru

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Instrumen asesmennya memiliki banyak warna					✓
2.	Instrumen asesmennya memiliki desain yang menarik				✓	
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang					✓
4.	Instrumen asesmennya mudah digunakan					✓
5.	Dengan Instrumen asesmennya lebih mudah mengerjakan soal					✓
6.	Instrumen asesmennya membuat				✓	

$$\begin{array}{r} 28 \\ 12 \\ \hline 137 \\ 25 \\ 16 \\ \hline 41 \end{array}$$

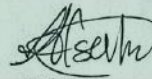
	semangat untuk belajar				✓	
7.	Instrumen asesmennya membuat tidak mudah bosan				✓	
8.	Instrumen asesmennya membuat proses asesmen lebih menyenangkan					✓

B. Kritik dan Masukan

medianya sangat membantu dan sangat mudah digunakan

Jember, 12 Juni 2024

Peserta didik kelas V A



Rika

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDK

PENILAIAN PESERTA DIDK TERHADAP INSTRUMEN ASESMEN
 FORMATIF PADA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI
 WORDWALL PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Identitas responden

Nama : kurnia Lailoh Ramadhany

Kelas : VA

37

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kreteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1= Sangat tidak layak

A. Penilaian Aspek Instrumen Evaluasi Pembelajaran Oleh Guru

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Instrumen asesmennya memiliki banyak warna					✓
2.	Instrumen asesmennya memiliki desain yang menarik					✓
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang				✓	
4.	Instrumen asesmennya mudah digunakan					✓
5.	Dengan Instrumen asesmennya lebih mudah mengerjakan soal					✓
6.	Instrumen asesmennya membuat			✓		

36

7

37

	semangat untuk belajar						
7.	Instrumen asesmennya membuat tidak mudah bosan						✓
8.	Instrumen asesmennya membuat proses asesmen lebih menyenangkan						✓

B. Kritik dan Masukan

mediannya bagus dan baik digunakan.....

Jember, 12 Juni 2024

Peserta didik kelas V A

Kurnia
 Kurnia

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDK

PENILAIAN PESERTA DIDK TERHADAP INSTRUMEN ASESMEN
FORMATIF PADA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI
WORDWALL PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Identitas responden

Nama : *Siti Ayu Maysaroh* 39

Kelas : *SA*

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kreteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

A. Penilaian Aspek Instrumen Evaluasi Pembelajaran Oleh Guru

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Instrumen asesmennya memiliki banyak warna					✓
2.	Instrumen asesmennya memiliki desain yang menarik					✓
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang					✓
4.	Instrumen asesmennya mudah digunakan					✓
5.	Dengan Instrumen asesmennya lebih mudah mengerjakan soal					✓
6.	Instrumen asesmennya membuat					

	semangat untuk belajar					✓	
7.	Instrumen asesmennya membuat tidak mudah bosan						✓
8.	Instrumen asesmennya membuat proses asesmen lebih menyenangkan						✓

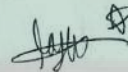
B. Kritik dan Masukan

sangat bagus dan mudah digunakan dan juga sangat menyenangkan

.....

Jember, 12 Juni 2024

Peserta didik kelas V A



Ayu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 15 :

FOTO KEGIATAN PENELITIAN



Wawancara Dengan Kepala Madrasah Mima Condro Jember
Bapak Poniman, S.Pd



Wawancara Dengan Guru Pembelajaran Kelas V
Ibu Syariatul Qoiyimah, S.Pd



Implementasi Instrumen Asesmen Formatif Skala Kecil



Implementasi Instrumen Asesmen Formatif Skala Besar



Pengisian Angket Peserta Didik

Lampiran 16 :

JURNAL SELESAI PENELITIAN

JURNAL PENELITIAN MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDRU JEMBER


NO.	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1.	19 Februari 2024	Meminta izin melakukan penelitian meyerahkan surat izin kepada kepala sekolah MI Maarif Condro Jember Bapak Poniman S.Pd	
2.	17 Mei 2024	Wawancara dan dokumentasi dengan kepala sekolah Bapak Poniman, S.Pd	
3.	17 Mei 2024	Wawancara dan observasi pembelajaran dengan guru kelas 5 A Ibu Syariatul Qoiyimah, S.Pd.	
4.	12 Juni 2024	Melakukan uji coba skala kecil pengembangan instrumen assesmen formatif kepada 5 peserta didik kelas 5 A MI Maarif condro Jember	
6.	12 Juni 2024	Melakukan uji coba skala besar pengembangan instrumen assesmen formatif kelas 5	
7.	15 Juni 2024	Menerima surat selesai penelitian di MI Maarif Condro Jember dari kepala sekolah Bapak Poniman, S.Pd	

Jember, 12 Juni 2024

Mengetahui

Kepala Sekolah




Poniman, S.Pd

Lampiran 17 :

SURAT SELESAI PENELITIAN



**YAYASAN PENDIDIKAN MA'ARIF CONDRU
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDRU
MIMA CONDRU**

Status : Swasta-Terakreditasi NSM: 111235090142 - NPSN: 60715592
Alamat : Jalan Gajah Mada XIX/13 Kaliwates-Jember
e-mail : mimecondromanajemen@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 109/Mis.13.32.142/6/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala MIMA CONDRU Kecamatan Kaliwates dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 60715592, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur menerangkan bahwa:

Nama : SITI FATIMAH
NIM : 204101040029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : *Pengembangan Instrumen Asesmen Formatif Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Wordwall Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Candro Jember.*

Nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember Fakultas Tarbiyah dan Keguruan **Telah Melaksanakan Penelitian** di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Candro Jember mulai 17 Mei - 15 Juni 2024.

Demikian keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 15 Juni 2024
Kepala MIMA CONDRU

PONIMAN, S.Pd.



BIODATA PENULIS



A. Data Pribadi

Nama : Siti Fatimah
NIM : 204101040029
Tempat, Tanggal Lahir : Trenggalek, 03 September 2001
Alamat : Rt.18/Rw.07, Dsn. Margo Petung, Ds.
Margomulyo, Kec. Watulimo, Kab.
Trenggalek.
Agama : Islam
Alamat Email : siti.fatimahgreat@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : Al – Hidayah Margomulyo
SD : MI Margomulyo
SMP : SMP Terpadu Al - Anwar
SMA : MA Terpadu Al - Anwar
Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember