

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI INTERAKTIF  
BERBASIS IT  
MELALUI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL ISLAM  
SELOK AWAR-AWAR LUMAJANG**

**SKRIPSI**



Oleh:  
**Muhammad Izzul Muqorrobin**  
204101040021  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

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

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI INTERAKTIF  
BERBASIS IT  
MELALUI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL ISLAM  
SELOK AWAR-AWAR LUMAJANG**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
**Muhammad Izzul Muqorrobin**  
204101040021

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

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI INTERAKTIF  
BERBASIS IT  
MELALUI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL ISLAM  
SELOK AWAR-AWAR LUMAJANG**

**SKRIPSI**

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

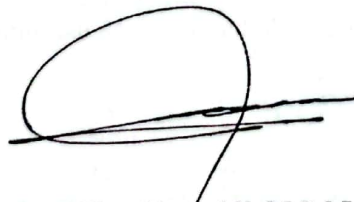
Oleh:

**Muhammad Izzul Muqorrobin**

NIM: 204101040021

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

**Disetujui Pembimbing:**



**Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I**  
NIP. 197905312006041016

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI INTERAKTIF  
BERBASIS IT  
MELALUI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL ISLAM  
SELOK AWAR-AWAR LUMAJANG**

**SKRIPSI**


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


Hari: Selasa

Tanggal: 26 November 2024

Ketua

Sekretaris

  
Dr. H. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I  
NIP. 197409052007101001

  
Erfan Efendi, M.Pd.I.  
NIP. 198806112023211024

Anggota:

1. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I

2. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, M.Si.  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَآخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal.(Ali Imran-190)\*



---

\*Al- Qur'an surat Ali Imran Ayat 190, Al- Qur'an Al Karim dan Terjemahnya Departemen Agama RI, (Semarang: PT. Karya Toha Putra)

## PERSEMBAHAN

1. Bapak dan Ibu saya, Khoirur Roziqin dan Istianah yang senantiasa mendukung, memberikan semangat, mendo'akan dan memberikan motivasi serta memberikan dukungan finansial penuh dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga diberikan keberkahan dunia akhirat.
2. Kakak-kakak Saya, Rozanatul Laili dan Muhammad Saddam Nagfir yang senantias memberikan semangat serta mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluru teman-teman PGMI kelas D3 dan teman-teman yang lain. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.



## ABSTRAK

Muhammad Izzul Muqorrobin, 2024: Pengembangan Media Evaluasi Interaktif berbasis IT melalui Wordwall dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar.

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media Evaluasi, Berbasis IT, Wordwall*

Pembelajaran pada saat ini mengalami banyak sekali tantangan, hal ini dikarenakan menurunnya tingkat motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Dikarenakan adanya hal tersebut maka diperlukanlah media sebagai variasi dalam pembelajaran. Variasi ini dapat dikembangkan oleh guru atau akademisi dimana pun sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Keberadaan media mudah untuk menunjang proses pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah.

Rumusan masalah peneliti yaitu: 1) Bagaimana proses pengembangan media evaluasi interaktif berbasis IT melalui *wordwall* dalam pembelajaran PPKn kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media evaluasi interaktif berbasis IT melalui *wordwall* dalam pembelajaran PPKn kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang?

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mengetahui proses pengembangan media evaluasi interaktif berbasis IT melalui *wordwall* dalam pembelajaran PPKn kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang. 2) Mengetahui kelayakan pengembangan media evaluasi interaktif berbasis IT melalui *wordwall* dalam pembelajaran PPKn kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang.

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 ialah model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Model ADDIE yang efektif lebih berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks, dan permasalahan asli.

Hasil dari penelitian dan pengembangan yaitu : 1) Produk yang dihasilkan berupa media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT melalui websit wordwaal memuat materi sumpah pemuda yang ada di kelas III Madrasah Ibtidaiyah, 2) Secara keseluruhan analisis dari para ahli media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT melalui *wordwall* ini menunjukkan presentase sebesar 94,2% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, dan 3) data uji coba produk dengan melakukan respon pada peserta didik menunjukkan presentase rata-rata sebesar 95%, sehingga dapat dinyatakan produk evaluasi interaktif berbasis IT melalui *wordwall* dinyatakan layak untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang.

## KATA APENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pertama-tama marilah kita panjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Kedua kalinya shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW, para sahabat dan keluarganya.

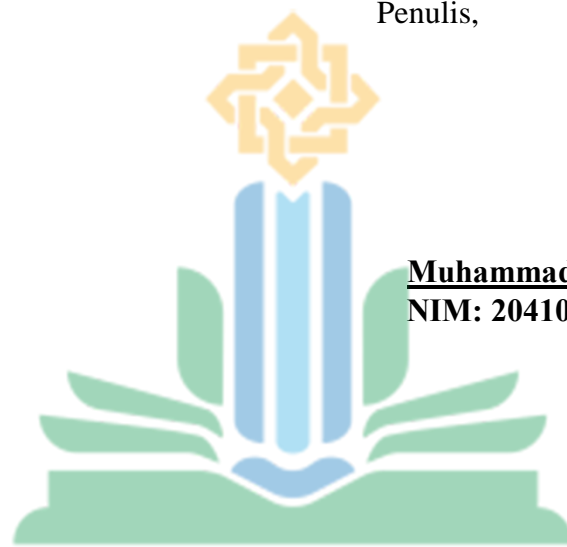
Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti sampaikan salam hormat dan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M, CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember 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 Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr.H. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember 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. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang diberikan kepada saya dapat menjadi ilmu yang bermanfaat untuk bekal hidup kedepan



7. Ibu Yuli Syafa'ati, S.Pd., selaku kepala sekolah MI Nurul Islam SelokAwar-Awar yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasiliasi terkait penelitian skripsi.
8. Segenap keluarga besar MI Nurul Islam Selok Awar-Awar yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

Jember, 06 November 2024  
Penulis,



**Muhammad Izzul Muqorrobin**  
**NIM: 204101040021**

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

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. ujuan Penelitian dan Pengembangan.....	7
D. Spesifik Produk yang diharapkan.....	8
E. Pentingnya penelitian dan pengembangan .....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	11
G. Definisi Istilah.....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
A. Penelitian terdahulu.....	16
B. Kajian teori.....	27

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
A. Model penelitian dan Pengembangan .....	52
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	52
C. Uji Coba Produk.....	55
D. Desain Uji Coba .....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>64</b>
A. Profil MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang .....	64
B. Penyajian Data dan Uji Coba .....	68
C. Revisi Produk .....	87
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>90</b>
A. Kajian Produk yang Telah direvisi.....	90
B. Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>97</b>



## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 1.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 3.2	Kriteria Validasi dan uji respon peserta didik.....	63
Tabel 4.1	Data Peserta Didik Kelas III-B.....	67
Tabel 4.2	Pengembangan Hasil Rancangan.....	74
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Materi.....	77
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media.....	78
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran PPKn.....	80
Tabel 4.6	Hasil Validasi Validator.....	81
Tabel 4.7	Hasil Uji Coba Produk.....	86
Tabel 4.8	Revisi Produk.....	88



## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar1.1	Halaman Beranda Media Wordwall.....	48
Gambar 1.2	Halaman Pembuatan Game Wordwall.....	48
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	55
Gambar 4.1	Soal Evaluasi Sumpah Pemuda.....	71
Gambar 4.2	Refleksi Materi Sumpah Pemuda.....	83
Gambar 4.3	Pengimplementasian media pembelajaran .....	84
Gambar 4.4	Siswa mengerjakan angket.....	85



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Karena pendidikan menjadi faktor utama yang dapat mencetak generasi bangsa yang berkualitas. Melalui proses pendidikan, Manusia dibimbing untuk selalu belajar dan memperoleh ilmu pengetahuan. Itu sebabnya jumlahnya sangat banyak Negara-negara bersaing untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih baik pembaruan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Ada banyak cara untuk meningkatkan kualitas Pendidikan, salah satunya adalah perbaikan system pembelajaran di Kelas.

Mengelola pembelajaran di kelas sangatlah penting diperlukan agar dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan kepada peserta mendidik. Semakin menarik proses pembelajaran yang diberikan seseorang Semakin tinggi gurunya, semakin tinggi kemungkinan materi yang disampaikan dapat diajarkan dipahami oleh para siswa. Saat menyajikan proses pembelajaran, Menariknya guru dapat menggunakan bantuan media pembelajaran tergantung pada pokok bahasannya. Kehadiran media pembelajaran Nantinya akan menambah warna dandesain pada suasana

pembelajaran Komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif.<sup>2</sup>

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan. Dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016, pemerintah mengusulkan hal itu dalam sebuah prosedur Pembelajaran, pendidik harus mampu menyajikan pembelajaran yang inspiratif, interaktif, menghibur dan memotivasi siswa untuk aktif dan kreatif. dan mandiri sehingga hal-hal tersebut dapat membantu siswa dalam belajar menyerap informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Media pembelajaran menjadi faktor penting dalam kegiatan belajar yang berhasil juga mempunyai variasi yang berbeda-beda. Hal ini didukung dengan hasil observasi peneliti di MI Nurul Islam Selok Awar-awar Lumajang menurut bapak Khoiron Yahya Asyarifi,S.Pd. Pembelajaran pada saat ini mengalami banyak sekali tantangan, hal ini dikarenakan menurunnya tingkat motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.<sup>4</sup> Sebelum penggunaan media pembelajaran di MI Nurul Islam Selok Awar-awar ini hanya menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah dan memanfaatkan soal-soal yang sudah tersedia di buku pegangan siswa yang terkesan sangat monoton dan diperlukan gerakan inovasi dalam pembelajaran.

---

<sup>2</sup> Ditania Oktariyanti, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar," JURNAL BASICEDU: Vol. 5, No5, (2021), DOI:[10.31004/basicedu.v5i5.1490](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490)

<sup>3</sup>UU No.22 Tahun 2016"salinan standar pendidikan dasar dan menengah"

<sup>4</sup> Observasi bersama bapak Khoiron Yahya Asyarifi,S.Pd. pada tanggal 10 Januari 2024.

Dikarenakan adanya hal tersebut maka diperlukanlah media sebagai variasi dalam pembelajaran. Variasi ini dapat dikembangkan oleh guru atau akademisi mana pun lain-lain sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Keberadaan media mudah untuk menunjang proses pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah, pentingnya keberadaan media ini sejalan dengan surat Q.S Shad ayat 29

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya : (Al-Qur'an ini adalah) kitab yang Kami turunkan kepadamu (Nabi Muhammad) yang penuh berkah supaya mereka menghayati ayat-ayatnya dan orang-orang yang berakal sehat mendapat pelajaran.<sup>5</sup>

Berdasarkan ayat tersebut Allah SWT menyerukan kepada manusia untuk selalu hendak mempelajari ayat-ayat yang telah Allah turunkan karena setiap ayat yang ada mengandung banyak sekali ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan pembelajaran bagi manusia. Dapat kita renungi bahwasanya setiap ilmu pengetahuan yang ada sudah dijelaskan oleh Allah SWT didalam Al-Qur'an dan hendaknya manusia banyak-banyak mempelajari apa yang sudah Allah karuniakan kepada kita.

Satu dari Pelajaran yang dapat diambil ialah nilai-nilai dan moral dalam kehidupan dimana, dalam hal ini pengajarannya dapat diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat pengajaran yang dapat membantu pendidik mengungkapkan bahan ajar, meningkatkan kreativitas siswa, dan juga meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media meningkatkan motivasi belajar siswa.

---

<sup>5</sup> Depatemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemah*.



Anda didorong untuk menulis, berbicara, dan membayangkan lebih banyak rangsangan.

Salah satu media pembelajaran yang telah banyak digunakan adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah alat belajar yang dipergunakan oleh salah satunya. Penggunaan media *wordwall* ini dapat di jadikan sumber belajar, media ajar dan juga media penilaian atau evaluasi pembelajaran bagi guru serta peserta didik.<sup>6</sup>

Pada aplikasinya ini memuat visualisasi, suara, animasi dan permainan melibatkan interaksi yang mungkin bisa menarik perhatiannya.<sup>7</sup> Dengan adanya hal tersebut maka, pembelajaran akan lebih aktif dan juga bersifat interaktif dimana, pada media yang digunakan dapat digunakan untuk mengkomunikasikan materi dengan baik. Dengan adanya visualisasi yang menarik akan lebih memikat perhatian peserta didik sehingga pembelajaran yang terlihat membosankan akan berubah karena adanya antusias siswa.

Dalam media *wordwall* ada berbagai jenis templat yang tersedia yang dapat digunakan. Media-media tersebut merupakan interaksi yang mudah digunakan sehingga dapat merangsang minat dan keinginan dalam belajar. Pendidik dapat menggunakan pilihan lain untuk mengemas materi yang akan disampaikan.<sup>8</sup> Media *wordwall* akan membantu guru dalam melakukan

---

<sup>6</sup> Pradani, T. G. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. (2022). <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>

<sup>7</sup> Lestari, R. D. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116 2021. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>

<sup>8</sup> Gultom, Andri, “Pendidik Hebat dan Kesaksian yang Melampauinya,” *Researchgate*,

pengevaluasian pembelajaran. Evaluasi ini digunakan untuk melakukan penilaian dan mengetahui ketercapaian peserta didik dalam memahami materi yang sudah diajarkan, dengan adanya media evaluasi wordwall. Maka peserta didik dapat lebih terarah dalam pembelajaran karena guru dengan kreatif membuat soal berbasis web yang mampu memikat perhatian peserta didik dan juga lebih efisien dalam penggunaannya.

Media wordwall didesain untuk membantu evaluasi pembelajaran dimana, materi pembelajaran yang disampaikan terasa membosankan bagi peserta didik salah satunya ialah pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan banyak sekali siswa yang kita jumpai dikelas tidak focus pada pembelajaran dan sering mengalami kebosanan sehingga diperlukan cara atau alternatif yang digunakan. Salah satunya dengan konfirmasi kepada siswa adanya kuis dengan memanfaatkan penggunaan media wordwall diakhir pembelajaran sehingga siswa akan berusaha untuk menyimak materi agar dapat menyelesaikan kuis mandiri dan berlomba untuk mendapatkan peringkat teratas dalam pembelajaran dengan adanya hal ini, dapat dijadikan pertimbangan bagi guru untuk mengubah system pembelajaran PKN atau bahkan yang lainnya dengan system yang lebih modern dan baik lagi terutama pada ranah tingkat Sekolah Dasar.

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar (SD/MI) sangat penting untuk

meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa memahami konsep PPKn lebih mendalam. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual, seperti video pendidikan, meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Di era digital saat ini, memasukkan teknologi ke dalam pendidikan sangatlah penting. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, namun juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Pembelajaran yang fleksibel dimungkinkan karena Anda dapat mengakses media seperti internet kapan saja dan dimana saja. Pengembangan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman materi, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, memenuhi kebutuhan siswa yang beragam, dan memanfaatkan teknologi terkini.

Adanya media pembelajaran tepat dapat menjadi alat yang ampuh untuk mendukung pengembangan karakter dan kewarganegaraan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran PPKn yang lebih inovatif dan interaktif, seperti menggunakan platform digital seperti *wordwall* atau situs web interaktif, guna meningkatkan

motivasi dan aktivitas belajar siswa, serta memastikan mereka memahami materi dengan lebih baik.<sup>9</sup>

Setelah adanya penggunaan media soal evaluasi berbantuan website *wordwall* ini mampu meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dalam proses evaluasi pembelajaran. Melalui review dari berbagai penelitian yang relevan, ditemukan bahwa penggunaan Wordwall dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep siswa.<sup>10</sup> Platform ini memungkinkan siswa untuk belajar secara menyenangkan melalui fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan lainnya yang dapat diakses secara mudah dan menarik. Beberapa studi menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa. Selain itu, penggunaan Wordwall juga terbukti efektif dalam mendukung penerapan model-model pembelajaran berbasis proyek dan masalah, serta meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan dari uraian dan penjelasan pada latar belakang masalah tersebut, peneliti akan melakukan pengembangan sebuah media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN). Dan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ” Pengembangan

---

<sup>9</sup> Wawancara bersama Ahmad Irwandi siswa kelas III MI Nurul Islam Selok Awar-awar Lumajang pada 10 Januari 2024.

<sup>10</sup> Farida Retno Hartati, Sri dan Agus Yuwono, “Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review”. *Jurnal education*. Vol 4 no 2 (2024). 5

Media Evaluasi Interaktif Berbasis IT Melalui *Wordwall* Dalam Pembelajaran PPKn Kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah disusun sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media evaluasi interaktif berbasis IT melalui *wordwall* dalam pembelajaran PPKn kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media evaluasi interaktif berbasis IT melalui *wordwall* dalam pembelajaran PPKn kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Menghasilkan desain produk berupa media evaluasi interaktif berbasis IT melalui *wordwall* dalam pembelajaran PPKn kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang.

1. Mengetahui proses pengembangan media evaluasi interaktif berbasis IT melalui *wordwall* dalam pembelajaran PPKn kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media evaluasi interaktif berbasis IT melalui *wordwall* dalam pembelajaran PPKn kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran game interaktif wordwall dibuat melalui website resmi wordwall yang dapat diakses melalui <https://wordwall.net/>.
2. Kuis maupun soal yang akan dijadikan produk disusun dan dikelompokkan berdasarkan materi yang akan diujikan. Game interaktif yang akan dibuat menyesuaikan jenis soal yang sudah disiapkan sebelumnya dengan berbagai pertimbangan seperti panjang atau tidaknya jawaban dan lain-lain.
3. Produk yang dihasilkan hanya akan memuat kuis atau soal dengan visualisasi dan audio game interaktif yang menarik.
4. Media pembelajaran game interaktif *wordwall* yang dikembangkan dapat diakses melalui semua jenis perangkat yang sudah terkoneksi dengan internet.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media evaluasi pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar. Peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Ada beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media evaluasi pembelajaran oleh siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, terutama pada pembelajaran PPKN.
2. Perlu dikembangkan media evaluasi pembelajaran terutama pada pembelajaran PPKn yang berbasis IT.

Dengan mengembangkan media interaktif yang menarik, inovatif, kreatif, dan menyenangkan peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran berlangsung terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media evaluasi pembelajaran *Wordwall* ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman materi pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sesuai dengan masing-masing kemampuan yang dimilikinya di era perkembangan teknologi yang semakin canggih ini
- 2) Peserta didik dapat belajar secara mandiri di rumahnya dengan bantuan media *Wordwall*.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai sumber media pembelajaran bagi pendidik dalam proses pembelajaran PPKn.
- 2) Mampu membantu dan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan siswa.
- 3) Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran PPKn yang lebih menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan inovasi media *Wordwall* dan dapat mendorong pendidik untuk selalu manambah ilmu pengetahuan.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan manfaat dan menjadi dasar bagi lembaga atau sekolah dalam kaitannya mengembangkan media pembelajaran PPKn Kelas III. Dan diharapkan penelitian ini sebagai evaluasi dan masukan untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran. Sekolah diharapkan dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, media, dan alat peraga.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, kreativitas dan inovasi pada pengembangan media evaluasi interaktif berbasis IT *Wordwall* yang bersifat interaktif dan menarik.

e. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dapat menjadi tambahan literatur dan referensi bagi lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan media evaluasi interaktif berbasis IT *Wordwall* pada mata pelajaran PPKn kelas III MI/SD.

f. Peneliti Lain

Sebagai penggerak untuk terus menambah wawasan, berkarya, dan pemahaman terhadap objek yang akan diteliti agar dapat memenuhi media yang berkembang dan terus untuk dikembangkan, dan pastinya juga sebagai wadah atau bekal pada penelitian selanjutnya.



## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan pengembangan media evaluasi Wordwall meliputi:

1. Media evaluasi wordwall digunakan dengan teknologi yang mendukung pada pengimplementasiannya.
2. Media evaluasi wordwall berisi kuisisioner dan materi pendidikan yang sesuai untuk dikonversi menjadi evaluasi berbasis wordwall
3. Memanfaatkan adanya ketersediaan sumber daya manusia yang mampu mengembangkan dan mengimplementasikan evaluasi berbasis wordwall
4. Ketersediaan waktu dan biaya yang dibutuhkan untuk melakukan pengembangan dan implementasi evaluasi berbasis wordwall

Keterbatasan pengembangan evaluasi wordwall meliputi:

1. Harus memiliki sumber daya yang cukup untuk mengembangkan evaluasi berbasis wordwall
2. Memerlukan waktu dan biaya yang dibutuhkan untuk melakukan pengembangan dan implementasi evaluasi berbasis wordwall
3. Kemungkinan terjadinya masalah teknis dalam pengembangan dan implementasi evaluasi berbasis wordwall
4. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas III MI Selok Awar-Awar.

## **G. Definisi Istilah**

1. Media Evaluasi Pembelajaran

Media evaluasi merupakan alat untuk mengumpulkan dan menganalisis data tentang kinerja, efektivitas, dan efisiensi pembelajaran. Media

evaluasi bermacam-macam bentuknya, misalnya media digital, media audio, video atau bahkan media interaktif seperti aplikasi pembelajaran. Pengembangan media evaluasi merupakan suatu proses perancangan dan modifikasi media pembelajaran yang saat ini sedang dalam tahap pengembangan. Evaluasi formatif dan evaluasi sumatif merupakan dua jenis evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi tentang evektifitas dan efisiensi media pembelajaran. Penilaian formatif dilakukan pada setiap langkah pengembangan media mulai dari persiapan desain, penulisan naskah prototipe, sedangkan penelitian sumatif dilakukan setelah penerapan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Data hasil evaluasi ini akan digunakan untuk membentuk dan memodifikasi prototipe media pembelajaran serta mengumpulkan data kinerja dan evektifitas kinerja media pembelajaran.

a. Interaktif

Interaktif adalah produk dan layanan digital berbasis komputer yang berkaitan dengan gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game, dan terdapat interaksi dua arah antara pengguna dan media, yang di sebut media interaktif.

b. Berbasis IT

Berbasis IT merupakan alat penyampai informasi pada saat pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi berbantuan komputer, multimedia, telekomunikasi, dan teknologi jaringan komputer.

c. *Wordwall*

Media *Wordwall* dalam pembelajaran adalah sebuah aplikasi berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, dalam website tersebut menyediakan template seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, dan lain-lain.

d. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pendidikan yang mengembangkan sikap dan kemampuan warga negara baik. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan selain untuk membentuk warga negara Pancasila atau berjiwa Pancasila adalah untuk membangun sikap dan kemampuan warga negara yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia.



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

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah mencari beberapa referensi dari skripsi, tesis, ataupun jurnal lainnya tentang pengembangan media *wordwall*. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan media *wordwall* antara lain sebagai berikut:

1. Ahmad Zainuri, (2023) dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember” penelitian ini bertujuan untuk Tujuan penelitian ini yaitu Menghasilkan dan Mengembangkan Produk berupa Evaluasi pembelajaran Berbasis Wordwall pada pelajaran matematika kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember. Mengetahui Kelayakan Pengembangan Evaluasi pembelajaran Berbasis Wordwall pada pelajaran matematika kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember. Mengujicobakan Kepraktisan Pengembangan Evaluasi pembelajaran Berbasis Wordwall pada pelajaran matematika kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan model ADDIE. Subjek uji coba ditentukan oleh peneliti. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al Barokah An Nur Ajung Jember. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket, dokumentasi.

Hasil penelitian ini yaitu: Produk yang dihasilkan yakni semula siswa jenuh dan bosan menjadi bersemangat dan menyenangkan. Sedangkan pada guru yang semula memerlukan tenaga dan waktu extra menjadi lebih praktis menilai hasil belajar siswa karena sudah terekam otomatis pada wordwall. Hasil rata-rata keseluruhan ahli evaluasi diperoleh 94% sehingga evaluasi wordwall sangat layak diujicobakan kepada siswa dengan sebaran angket respon siswa diperoleh 82% sehingga evaluasi pembelajaran wordwall sangat layak digunakan. Hasil rata-rata angket respon siswa skala kecil diperoleh 85% dengan kategori sangat praktis dan pada skala besar memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori sangat praktis, dan perolehan angket respon guru mendapatkan skor persentase sebesar 96% dengan kategori Sangat Praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis wordwall ini layak diterapkan.<sup>11</sup>

2. Kormila Tria Ningsih, (2023) yang berjudul : “Pengembangan media word wall dalam meningkatkan kelancaran membaca siswa kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember” penelitian ini bertujuan memberikan pengaruh dalam proses belajar untuk itu perlu memilah, membuat, dan memilih media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan karakter siswa. di MI Fathus Salafi ditemukan bahwa di sana tidak tersedia media pembelajaran yang berupa poster Abjad, hewan, buah, benda namun hal ini memberikan pengaruh terhadap proses belajar siswa, di dalam kelas

---

<sup>11</sup> Ahmad Zainuri, (2023) dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

siswa merasakan kejenuhan saat belajar karena terlalu monoton. Melihat dari karakteristik dan gaya belajar siswa mereka lebih aktif jika ada pembelajaran berbasis permainan, untuk itu media word wall cocok digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi bunyi dan pancaindra. Penggunaan media word wall ini digunakan dengan harapan agar proses belajar lebih aktif, dan siswa tidak merasa jenuh saat belajar sehingga materi yang di berikan dapat di ingat oleh siswa. Apalagi penggunaan media word wall ini akan lebih cocok lagi jika dipadukan dengan model pembelajaran mind mapping.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni R&D (research and development) atau penelitian dan pengembangan. Dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Bedasarkan hasil penelitian pengembangan media word wall dengan model pembelajaran mind mapping pada pelajaran Bahasa Indonesia dapat di simpulkan bahwa Pengembangan media word wall dari segi desain terdapat Abjad warna-warna yang bervariasi, gambar-gambar yang terdapat di kartu terlihat sangat jelas, dan media word wall termasuk media visual, kemudian dari segi bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh siswa. Kelayakan media word wall diketahui dengan melakukan validasi, validasi ini dilakukan sebagai acuan sebelum melakukan uji coba media. Validasi dilakukan oleh 3 validator yakni validator ahli media dengan rata-rata 93,75% validator ahli materi dengan

rata-rata 100% dan validator ahli pembelajaran dengan rata-rata 100% dengan ini nilai keseluruhan yang di dapat rata-rata 97,92% yang dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang di kembangkan sangat valid dan layak untuk digunakan. Kemudian hasil analisis angket repon guru dan siswa dapat diketahui bawah angket repon guru menunjukkan angka 100% dengan kategori sangat setuju dan skor rata-rata angket repon siswa menunjukkan angka 98,97% dengan kategori sangat setuju. Berdasarkan analisis nilai rata-rata dari keduanya yakni 99,48% dengan kriteria sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bawah media Word Wall sangat menarik untuk digunakan saat pembelajaran.<sup>12</sup>

3. Naili Inayah (2024) dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di Min 3 Jember” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada menjadi sebuah produk pembelajaran yang unggul melalui serangkaian tahapan dan juga langkah–langkah. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media evaluasi pembelajaran berbasis games melalui platform Wordwall.

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

---

<sup>12</sup> Kormila Tria Ningsih, (2023) yang berjudul : “Pengembangan media word wall dalam meningkatkan kelancaran membaca siswa kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember”skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

data menggunakan uji kevalidan.

Hasil penelitian menghasilkan sebuah media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis games dengan berbantu platform wordwall yang dapat diakses secara online dengan melalui link yang telah dibagikan. Media evaluasi ini juga meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa, serta membantu pendidik dalam menilai hasil pembelajaran secara otomatis. Hasil rata-rata keseluruhan para ahli yaitu 94% dengan rincian nilai rata-rata ahli media, ahli evaluasi, ahli materi dan ahli praktisi sebesar 89,2%, 92%, 95%, 85,3%, sehingga evaluasi pembelajaran berbasis games ini layak untuk digunakan, selain itu hasil analisis uji menggunakan aplikasi SPSS, menunjukkan bahwa nilai  $t$  yang dihasilkan 3.159 dengan tingkat signifikansi  $\alpha$  0,05 sehingga nilai  $t$  tabel adalah 2,052. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel, yang mengindikasikan bahwa tindakan yang dilakukan dalam penelitian memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil yang diharapkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran Interaktif berbasis games melalui platform Wordwall ini valid dan layak untuk diterapkan.<sup>13</sup>

4. Siti Imroatul Khoiriyah (2024) yang berjudul : “Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember” Tujuan dari pengembangan media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall adalah

---

<sup>13</sup> Naili Inayah (2024) dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di Min 3 Jember” skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember



agar dapat menumbuhkan rasa partisipasi kepada peserta didik, media ini dapat dimainkan secara online dan juga dapat didesain semenarik mungkin, Maka dari itu perlu dikembangkan media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall pada pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember agar peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, dan pembelajaranpun terlihat menarik. Penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam

penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan persentase dari para ahli sebagai berikut: pengguna (Guru kelas) sebesar 96,59%; ahli materi sebesar 93,18%; dan ahli bahan ajar sebesar 96,66%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaannya untuk pembelajaran sangat layak digunakan. Hasil uji coba yang melibatkan 25 siswa menghasilkan persentase sebesar 96%, .Selain itu, skor rata-rata post-test pada uji coba tersebut yakni 92, lebih tinggi dari hasil pre-test yang hanya 72. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2

Jember dalam proses pembelajaran sangat layak digunakan.<sup>14</sup>

5. Ayunda Serly, (2020) dengan judul “Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di Smpn Purwodadi”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendesain media pembelajaran game interaktif wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi taharah di SMPN Purwodadi.

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game interaktif wordwall pada materi taharah, mengetahui efektivitas media pembelajaran game interaktif wordwall pada materi taharah, serta melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran game interaktif wordwall.

Hasil dari validasi media kepada ahli media memperoleh rerata presentase kelayakan media pembelajaran sebesar 85,3% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi media kepada ahli materi memperoleh rerata presentase kelayakan media pembelajaran sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Efektivitas media pembelajaran game interaktif wordwall dilihat dari presentase ketuntasan pengerjaan soal oleh peserta didik. Presentase ketuntasan yang diperoleh peserta didik yakni sebesar 80%

---

<sup>14</sup>Siti Imroatul Khoiriyah (2024) yang berjudul : “Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember” skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

dengan kategori baik.<sup>15</sup>

**Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan Dilakukan**

No	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5	6
1	Ahmad Zainuri, (2023)	Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember	1.Menggunakan media <i>wordwall</i> . 2.Menggunakan jenis penelitian R&D ( <i>Research and Development</i> ).	1.Peserta didik yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas 5 MI Al Barokah. 2. Penelitian ini tertuju pada mata pelajaran MTK	1.Fokus pada mata pelajaran PKN 2.Subjek siswa kelas III MI Nurul Islam Selok Awar-awar Lumajang. 3.Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. 4.Tujuan penelitian dan pengembangan untuk mengetahui proses pengembangan media evaluasi berbasis IT wordwall dan kelayakan dari media evaluasi berbasis IT Wordwal dalam pelajaran PKN.
2	Kormila Tria Ningsih, (2023)	Pengembangan media word wall dalam meningkatkan kelancaran membaca siswa kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember	1.Mengembangkan media wordwall 2.Metode penelitian R&D.	1. Peserta didik yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas 1 2. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 3.Model pembelajaran menggunakan pembelajaran <i>mind mapping</i>	
3	Naili Inayah (2024)	Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MIN 3 Jember	1.Mengembangkan media Wordwall 2.Menggunakan metode R&D model ADDIE.	1.Subjek siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung sugih. 2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk pengembangan media evaluasi berbasis games melalui platform	

<sup>15</sup> Ayunda Serly,(2022),”Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di Smpn Purwodadi”Skripsi Universitas Islam Malang.

				wordwall kelas III.
4	Siti Imroatul Khoiriyah (2024)	Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember	1. Menggunakan media wordwall 2. Menggunakan metode R&D model ADDIE.	1. Untuk menumbuhkan rasa partisipasi kepada peserta didik, media ini dapat dimainkan secara online dan juga dapat didesain semenarik mungkin 2. Subjek siswa kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember
5	Ayunda Serly, (2020)	Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di Smpn Purwodadi	1. Mengembangkan media wordwall 2. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE.	1. Fokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam 2. Tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah untuk mengetahui proses pengembangan dan uji efektifitas media

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan ini mempunyai tujuan mendesain produk guna untuk mengetahui prosedur pengembangan media dan kelayakan media sehingga dapat meningkatkan daya guna media. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan dalam penelitian sebelumnya mempunyai tujuan mendesain produk guna

mengetahui kelayakan dan efektifitas pembelajaran dan terdapat yang berbasis *software, web*, keterampilan berpikir kritis, *mobile learning*, dan terfokus pada mata pelajaran. Model pengembangan penelitian sebelumnya menggunakan model penelitian ASSURE dengan Instrumen penelitian berupa wawancara, angket dan lembar observasi, model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan, dan ada juga yang menggunakan ADDIE. Dan dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model dari Dick and Cary yang sering dikenal dengan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement dan Evaluation*).

Persamaannya dari segi media yang digunakan, muatan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan model pengembangan walaupun memiliki sedikit perbedaan yang tidak terlalu signifikan karena referensi yang digunakan oleh peneliti. Serta dapat pula beberapa tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini seperti pada desain produk yang dihasilkan sehingga mendapatkan validasi dan adanya uji kelayakan produk tersebut melalui penilaian yang dilakukan oleh validator.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Interaktif Berbasis IT Melalui Wordwall Dalam Pembelajaran PPKn Kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang” merupakan penelitian lanjutan, dimana penelitian ini hanya fokus pada prosedur pengembangan serta uji kelayakan yang didesain dengan sebaik mungkin melalui kreatifitas dan juga saran yang diberikan oleh validator terhadap media evaluasi yang dikembangkan.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pengembangan Media Interaktif Evaluasi Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pengembangan Media**

Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal. Menurut Borg & Gall Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>16</sup>

Adapun pengembangan merupakan suatu prosedur kajian yang sistematis terhadap sebuah desain, pengembangan, dan evaluasi program, proses serta produk yang memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses pengembangan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori dan prosedur yang sistematis dan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti pengantar atau perantara. Dalam bahasa arab media berarti pengantar pesan atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>27</sup> Media pendidikan adalah sumber belajar dan juga bisa diartikan benda dan manusia atau suatu peristiwa yang dapat menghasilkan suatu kondisi siswa untuk mendapatkan sikap,

---

<sup>16</sup> W.R. Borg Dan Gall, M.D. “Educational Research An Introduction”, (New York: Longman, 1983), Hlm.775.

pengetahuan atau keterampilan.<sup>17</sup> Media pembelajaran berarti alat bantu baik berupa fisik atau non fisik yang memang sengaja digunakan sebagai pengantar antara pendidik dan peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran agar lebih efisien sehingga dapat mudah dimengerti. Nurdyansah, 2019 mengemukakan media yang efektif dan efisien. Guna dari media tersebut agar peserta didik dapat menangkap materi yang disampaikan oleh pendidik. Media berarti alat bantu dalam proses pembelajaran. Berikut terdapat beberapa cara efektif merancang media pembelajaran yang baik, diantaranya:

- 1) Media harus dirancang sesederhana mungkin sehingga mudah dimengerti peserta didik dan jelas
- 2) Media dirancang sesuai dengan pokok bahasan.
- 3) Media dirancang untuk tidak terlalu rumit (tidak membuat anak kebingungan).
- 4) Media dirancang dengan bahan-bahan yang sederhana, mudah untuk didapatkan, tapi tidak mengurangi arti atau makna dan fungsi dari media tersebut.
- 5) Media dirancang dalam bentuk gambar, model bagan dll. Dengan bahan yang mudah dan tidak sulit dicari.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau benda yang digunakan untuk menyalurkan kepada penerima dalam proses pembelajaran.

---

<sup>17</sup> Wibawanto, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st Ed.). Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Perancangan media harus sesuai dengan cara efektif yang sudah ada di atas guna mempercepat dan mempermudah pemahaman siswa dalam proses belajar dan juga siswa menjadi tidak bosan akan materi yang disampaikan.

**b. Tujuan Media Pembelajaran**

Wiratmojo dan Sasonohardjo didalam Junaidi (2019) menyampaikan bahwa tujuan pemanfaatan media pembelajaran pada tahap pengenalan materi pembelajaran akan membantu keefektifan pembelajaran, pesan dan juga isi dari materi yang disampaikan.<sup>18</sup> Penggunaan media pembelajaran, guru berusaha untuk menarik perhatian peserta didik karena kebanyakan siswa, jika hanya diberikan materi saja dengan metode yang monoton seperti metode ceramah maka akan menyebabkan siswa menjadi bosan dan jenuh ketika penyampaian materi pengajaran.

Dengan media pembelajaran guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal saja, tetapi dapat dilakukan dengan gambar, video, teks, dan suara. Ketiga, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi. Media dapat menyajikan bentuk konkret atau contoh dari sikap-sikap atau keterampilan yang hendak ditanamkan pada peserta didik. Dengan media pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga mampu membentuk sikap positif peserta didik, perkembangan sekaligus

---

<sup>18</sup> Purwosiwi Pandansari, Media Pembelajaran Game Fashion, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), 17.



terampil dalam menggunakan teknologi. Keempat, menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik, hal ini juga dapat meningkatkan daya tahan (eksistensi) peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari oleh peserta didik.<sup>19</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dilihat bagaimana sebuah media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses transfer ilmu pengetahuan. Memang perlu disadari pada dunia pendidikan saat ini kurang mengkomodifikasi proses pembelajaran karena beberapa faktor yang terjadi seperti kurangnya alat penunjang yang memadai atau bahkan waktu yang kurang cukup dalam penggunaannya. Namun seorang guru harus berusaha trampil dalam merealisasikan proses pembelajaran yang sesuai dengan sistem pendidikan dan juga karakteristik peserta didik dengan usaha pemanfaatan media maupun alat-alat dengan sebaik mungkin. Sehingga hal ini akan mempermudah peserta didik dalam memahami penjelasan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

### c. Prinsip – Prinsip Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran, prinsip yang harus diperhatikan pada saat kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media diarahkan dan digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Agar media pembelajaran dimanfaatkan dengan benar untuk memberikan pemahaman kepada

---

<sup>19</sup> Hasanul Fikri Dan Ade Sri Madona, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif”, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018),12.

peserta didik, maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya:

- 1) Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- 3) Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kondisi peserta didik.
- 4) Media pembelajaran yang diterapkan harus efektif dan efisien.
- 5) Media pembelajaran sesuai dengan kemampuan pendidik dalam mengoperasikannya.<sup>20</sup>

Prinsip-prinsip yang ada dalam pembelajaran diperkhususkan untuk mempermudah penerimaan materi pembelajaran. Namun, media tidak hanya bias digunakan secara asal-asalan. Karena jika media yang digunakan secara asal-asalan dan tidak sesuai dengan materi. Maka otomatis materi yang diajarkan dengan media yang digunakan tidak linier sehingga konsepsi pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Oleh karena itu, sebelum adanya penggunaan media maka harus diperhatikan prinsip-prinsip yang menjadi titik pokok dalam proses pembelajaran.

---

<sup>20</sup> Santi Maudiarti, *“Prinsip Desain Pembelajaran: Intruksional Design Principles”*. (Universitas Negeri Jakarta: Prenadamedia Group, 2007),21.

#### d. Manfaat Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar kepada penerima. Dalam proses belajar terdapat pesan yang akan disampaikan. Pesan tersebut berupa materi atau informasi yang akan diserap mudah oleh penerima. Guru sebagai pengirim pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Ketika pesan tersebut tidak dapat diterima oleh penerima pesan maka perlu adanya solusi yang dapat mengantarkan pesan tersebut. Adapun manfaat media secara lebih khusus adalah:<sup>21</sup>

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan dari media pembelajaran, pemahaman yang berbeda antar pendidik bisa dihindari dan dapat mengurangi terjadinya ketidakseimbangan informasi diantara peserta didik dimanapun keberadaannya.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas

Media dapat menampilkan informasi melalui gambar suara, warna dan gerakan, sehingga dapat membantu guru untuk mewujudkan suasana belajar menjadi lebih hidup (tidak membosankan).

---

<sup>21</sup> Santi Maudiarti, “Prinsip Desain Pembelajaran: Intruksional Design Principles”. (Universitas Negeri Jakarta: Prenadamedia Group, 2007),41.

### 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan adanya media akan terjadi komunikasi secara dua arah yang aktif karena tanpa adanya media guru akan cenderung berbicara sendiri dan sering terjadi komunikasi satu arah.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan rasa semangat dalam belajar serta dapat memotivasinya.
- 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dimengerti peserta didik, dan dapat memungkinkan peserta didik mengerti tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih berwarna atau bervariasi, tidak hanya menerangkan saja melainkan pendidik mengajak peserta didik ikut andil dalam pembelajaran tersebut.
- 4) Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena peserta didik tidak hanya mendengarkan saja namun mengikuti aktivitas dan seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.<sup>22</sup>

Dengan adanya penjelasan tersebut dapat kita sadari bagaimana pemanfaatan dari sebuah media. Media dijadikan sebagai alat dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan

---

<sup>22</sup> Santi Maudiarti, *“Prinsip Desain Pembelajaran: Intruksional Design Principles”*. (Universitas Negeri Jakarta: Prenadamedia Group, 2007),69.

penggunaan media dapat dikemas dengan menarik sehingga akan meningkatkan perhatian maupun motivasi peserta didik terhadap apa yang disampaikan guru. Sehingga dapat kita simpulkan bahwa penggunaan media menjadi hal yang tepat dalam proses pembelajaran karena mampu mengemas pembelajaran agar lebih baik dan menarik lagi terutama bagi anak Sekolah Dasar yang notabene mudah kehilangan focus dalam belajar.

e. **Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line graphic*), dan simbol yang merupakan suatu *kontinum* dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Disamping itu Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga 8 klasifikasi media, yaitu:

a) **Media audio**

Media audio ialah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya bisa didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk mempelajari isi materi pembelajaran. Media audio untuk pengajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara yang dapat didengar dan dengan mudah dipahami).

b) Media audio visual

Media audio visual ialah alat pelajaran yang menampilkan suara (audio) dan gambar (visual) sekaligus dalam satu kali putar melalui berbagai aplikasi digital, selain itu tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman kata. Media audio visual juga disebut media video karena didalam video terdapat materi dalam bentuk suara dan gambar. Video yang interaktif adalah video yang dapat memancing peserta didik pada saat proses pembelajaran sehingga memberikan respon dari apa yang mereka lihat dan dengar, dengan demikian peserta didik akan dapat meresap pesan dari materi yang terdapat dalam video.

c) Media visual

Media visual ialah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya bisa dilihat. Jenis media ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Media visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visual).<sup>23</sup>

Dalam proses pembelajaran, media sebagai alat bantu untuk pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang digunakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwasanya alat media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagai guru sekurang-kurangnya dapat

---

<sup>23</sup> Supardan, Pembelajaran dan Media Pembelajaran, (Jawa Tengah : Lakeisha, 2023), 47.

menggunakan alat yang murah dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Jenis media sangat banyak sekali sehingga kita dapat menggunakan media yang dirasa tepat dan cocok untuk diterapkan salah satunya media visual dan audio yang notabeneanya dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran karena dapat dilihat dan didengar sehingga mempermudah proses pembelajaran.

### 1. Media Evaluasi

Menurut Arikunto dan Abdul Jabar dalam shandy yang berjudul Evaluasi Pembelajaran (2020) evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan. Penilaian terdiri dari pengukuran dan evaluasi. Salah satu ciri evaluasi adalah akhir dari sebuah proses keputusan. Keputusan ini berupa nilai dan utilitas evaluasi.<sup>24</sup> Cakupan evaluasi lebih luas dibandingkan penilaian yang dapat dilihat dari batas tertentu. Jika sistem pendidikan secara keseluruhan hendak dievaluasi, maka benar istilah mengevaluasi sistem pembelajaran adalah penilaian. Jika hanya satu atau lebih yang komponen yang di evaluasi dalam pembelajara, seperti hasil belajar, hal tersebut merupakan istilah yang tepat digunakan penilaian. Berikut merupakan fungsi dari evaluasi dalam pembelajara :

---

<sup>24</sup>Shandy Amalia “Evaluasi Pembelajaran”(Yogyakarta:IKAPI,2020)hal 66.

Evaluasi dalam bidang pendidikan dan pengajaran mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui taraf kesiapan dari siswa untuk menempuh sesuatu pendidikan tertentu. Artinya apakah seorang siswa sudah cukup siap untuk diberikan pendidikan tertentu atau belum.
- b. Untuk mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pendidikan yang telah dilaksanakan.
- c. Untuk mengetahui apakah suatu mata ajar yang diberikan kepada siswa dapat dilanjut-kan dengan bahan baru atau perlu mengulangi kembali bahan ajar yang telah lampau.
- d. Untuk mendapatkan bahan-bahan informasi dalam memberikan bimbingan tentang jenis-jenis pendidikan atau jenis-jenis jabatan yang cocok untuk seseorang (siswa).
- e. Untuk mendapatkan bahan-bahan informasi guna menentukan apakah seorang siswa dapat mengikuti jenjang kelas yang lebih tinggi atau perlu mengulang kembali bahan- bahan yang telah lampau.
- f. Untuk membandingkan prestasi yang dicapai oleh siswa sudah sesuai dengan kapasitasnya atau belum.<sup>25</sup>

Jadi, evaluasi merupakan alat pengukuran kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Evaluasi dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pembelajaran dan juga dapat dijadikan bahan penilaian

---

<sup>25</sup> Ibadullah dan Endang Sri Martuti, "Evaluasi Pendidikan"(Magetan: CV Ae Media Grafika,2016)hal 3



pengukuran kemampuan yang dapat digunakan dalam system pendidikan. Biasanya evaluasi dilaksanakan dalam bentuk pilihan, lisan maupun tulisan hal ini dipengaruhi dengan adanya kebutuhan yang diperlukan guru kepada peserta didik dalam melakukan penilaian proses pembelajaran.

Sedangkan dalam media pembelajaran disini berkaitan dengan media sebagai bahan evaluasi, evaluasi sendiri bermakna sebagai hasil belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi siswa dengan menggunakan prosedur yang benar.

Menurut Arsyad Tujuan evaluasi media pembelajaran sebagai berikut;

- 1) Menentukan keefektifan suatu media pembelajaran.
- 2) Menentukan suatu media pembelajaran dapat diperbaiki atau ditingkatkan.
- 3) Menetapkan cost-effective suatu media pembelajaran.
- 4) Memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan pembelajaran didalam kelas.
- 5) Menentukan apakah media pembelajaran sesuai dengan isi pelajaran.
- 6) Menilai kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
- 7) Mengetahui apakah media pembelajaran memberi sumbangan terhadap hasil belajar.
- 8) Mengetahui sikap pengguna terhadap media pembelajaran.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Arsyad (2014: 218)

Menurut Sadiman dkk (2014: 182) evaluasi media terbagi menjadi dua macam, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses pengumpulan data terkait dengan efektivitas dan efisiensi bahan pembelajaran serta bertujuan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Data tersebut berguna untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Evaluasi formatif sebagai kegiatan evaluasi pengembangan media pembelajaran memiliki tiga tahap evaluasi, yaitu;

a) Evaluasi satu lawan satu

Evaluasi ini disajikan kepada dua mahasiswa atau lebih secara individual yang dapat mewakili populasi target. Pemilihan mahasiswa tersebut hendaknya satu mahasiswa yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata dan satu mahasiswa diatas rata-rata. Sebagai contoh media yang didesain untuk pembelajaran secara mandiri, mahasiswa dipersilahkan untuk mempelajari dan pengembang mengamati. 2) Evaluasi kelompok kecil Evaluasi ini memerlukan 10-20 mahasiswa yang dapat mewakili populasi target. Apabila kurang dari sepuluh mahasiswa data yang dihasilkan kurang menggambarkan populasi target dan apabila lebih dari duapuluh data yang dihasilkan kurang bermanfaat untuk evaluasi kelompok kecil. Pemilihan mahasiswa tersebut hendaknya sesuai karakteristik populasi target dan memiliki kemampuan umum kurang pandai, sedang, dan pandai serta laki-laki dan perempuan.

b) Evaluasi lapangan

Evaluasi ini memerlukan tiga puluh mahasiswa dengan berbagai karakteristik yang sesuai dengan populasi target. Evaluasi ini diusahakan sesuai dengan situasi yang sesungguhnya. Pemilihan mahasiswa untuk ketiga tahap ini hendaknya yang sudah mempelajari materi dari media yang dikembangkan agar menghindari halo effect. Halo effect adalah evaluasi media yang dilakukan terhadap responden yang belum mempelajari materi sesuai dengan media. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah media diperbaiki atau disempurnakan. Evaluasi sumatif sebagai evaluasi yang menentukan apakah media pembelajaran yang dikembangkan tersebut dapat digunakan atau efektif untuk proses pembelajaran.<sup>27</sup>

2. **Media Wordwall**

a. **Pengertian Wordwall**

WordWall merupakan aplikasi berbasis website dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. Menariknya lagi, media WordWall menyediakan akses media melalui daring, dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan banyak berbagai template yang dapat diakses secara gratis sehingga pengguna dapat mengganti template yang dirasa menarik dengan mudah. Cronsberry (2004) mengemukakan bahwa WordWall

---

<sup>27</sup> Sadiman dkk (2014: 182)

adalah suatu kata-kata yang ditampilkan di dinding atau di papan tulis. Sedangkan Callella (2001) mengemukakan bahwa WordWall merupakan media visual yang membantu siswa mengingat hubungan antara satu kosakata dengan kosakata lain. WordWall adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dll. WordWall adalah sebuah media game yang ada di website yang menarik, media ini dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa, media pembelajaran, dan mampu melatih kemampuan berpikir siswa, sehingga siswa merasa senang dan tidak mudah bosan. Media WordWall ini juga terdapat berbagai macam contoh karya sehingga siswa maupun guru memperoleh banyak ide yang akan dikembangkan. Media WordWall ini sebuah media berbasis game yang digunakan sebagai alat bantu kuis yang sangat menarik dan menyenangkan. Media WordWall ini juga terdapat berbagai macam contoh karya sehingga siswa maupun guru memperoleh banyak ide yang akan dikembangkan.

Media WordWall ini sebuah media berbasis game yang digunakan sebagai alat bantu kuis yang sangat menarik dan menyenangkan. Media WordWall juga dapat digunakan untuk membuat sebuah rancangan dan dapat me-review penilaian dalam belajar. WordWall merupakan salah satu media ICT berbasis game yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media WordWall dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Media WordWall memiliki beragam

template yang dapat digunakan oleh guru untuk memvariasi model soal. Dengan media ini, guru dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak karena dapat belajar dengan bermain. Media ini juga dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa tanpa membuat siswa merasa bosan. Game WordWall ini bisa untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. Game WordWall juga dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Media WordWall ini memiliki banyak manfaat, misalnya ketika guru ingin mengajar guru dapat mengaplikasikan game WordWall sebagai media atau edukasi pembelajaran. Game WordWall ini bisa dipakai pada semua muatan pelajaran sehingga dengan menggunakan media tersebut guru dapat menyampaikan sebuah materi berbasis game, sehingga siswa merasa senang dan tidak merasa bosan selama melaksanakan pembelajaran PP atau online. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis WordWall akan mempunyai pengetahuan terkait dengan bahasa asing yang harus dipahami oleh siswa untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pemahaman kata serta bahasa asing yang dapat menambah pengetahuan mengenai bahasa yang akan digunakan.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penggunaan media game WordWall adalah untuk memberikan solusi dalam meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil

belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game online WordWall. Diharapkan siswa dapat menggunakan dan pengelola pemanfaatan media tersebut sebagai bentuk implementasi dan perkembangan teknologi pendidikan dan diharapkan siswa/i juga lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.<sup>28</sup>

Jadi dalam kata lain Wordwal merupakan salah satumedia evaluasi dalam pengukuran kemampuan peserta didik dengan pemanfaatan website dalam penggunaannya. Wordwall membantu guru untuk mengemas penilaian agar tidak terkesan menyeramkan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang sudah disediakan dalam website salah satunya evaluasi dengan penggunaan wordwal berbasis kuis yang dapat mempermudah penilaian guru terhadap kinerja pembelajaran.

b. **Manfaat Wordwall**

Dalam media pembelajaran yang berbasis game WordWall ini bertujuan untuk mengembangkan siswa untuk mempermudah menerima suatu materi dari guru, yang mana media ini berupa permainan sehingga siswa mempunyai pengalaman selama proses pembelajaran.

Game WordWall ini bisa sebagai hiburan maupun kesenangan pada siswa sehingga dengan menggunakan game WordWall ini juga berfungsi mampu menggunakan sebagai latihan, melatih pengetahuan maupun pemahaman pada siswa. Dengan menggunakan media game

---

<sup>28</sup> Christiyanti Aprinastuti. Media, teknologi, dan tpack dalam pembelajaran di sekolah dasar. (Yogyakarta: Stiletto Book, 2023)hal,108

WordWall ini juga mampu untuk melatih pengetahuan dan tingkat berpikir siswa ketika mengatasi suatu masalah pada game tersebut. Media WordWall ini juga guru dapat memanfaatkannya sebagai game edukasi kepada siswanya. Game WordWall ini tidak hanya untuk satu mata pelajaran saja, tetapi semua mata pelajaran bisa menggunakan media WordWall ini, maka dari itu siswa tidak akan merasa jenuh selama proses pembelajaran online atau daring.<sup>29</sup>

Wordwall bias menjadi salah satu solusi guru dalam peningkatan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan berbagai game yang disediakan wordwall siapm membantu guru dalam pelaksanaan assessment yang lebih menyenangkan.

#### c. **Prosedur Pembuatan Media Evaluasi *Wordwall***

Wordwal memiliki beberapa langkah prosedur dalam pembuatan medianya. Berikut ini adalah langkah – langkah pembuatan dan pengoperasian media evaluasi *wordwall* yaitu:<sup>30</sup>

- 1) Ketik *wordwall.net* pada aplikasi pencarian seperti *googlechrome* atau *mozilla firefox*.
- 2) Login menggunakan email atau akun yang tertaut.
- 3) beralih ke beranda dengan tampilan *wordwall*.
- 4) Kemudian untuk memulai membuat desain, klik tombol buat aktivitas dan pilih template yang kita inginkan.

---

<sup>29</sup> Christiyanti Aprinastuti. Media, teknologi, dan tpack dalam pembelajaran di sekolah dasar. (Yogyakarta: Stiletto Book, 2023)hal,109

<sup>30</sup> Tatsa 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.

- 5) Mulailah memasukkan soal tes yang kita inginkan dengan jumlah sesuai kebutuhan.
- 6) Jika sudah selesai klik tombol selesai dan game sudah bisa dimainkan secara langsung.
- 7) Kita juga dapat melihat skor peserta didik pada papan peringkat.

**Gambar 2.1**  
Halaman Beranda Media Wordwall



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

**Gambar 2.2**  
Halaman Pembuatan Game Wordwall



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

### 3. Pendidikan Kewarganegaraan

#### a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar yang ditempuh



seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan melatih keterampilan. Dalam hal ini pendidikan kewarganegaraan menurut Cholisin ialah program yang berisi beberapa komponen mengenai ketatanegaraan, politik dan hukum Negara ataupun teori lainnya mengenai kewarganegaraan. Sedangkan menurut Samsuri Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu usaha mendidik generasi muda bangsa guna menjadikannya sebagai masyarakat yang memiliki ilmu pengetahuan dan kecakapan serta nilai-nilai moral untuk terus aktif berinteraksi untuk partisipasinya dalam masyarakat berbangsa dan bernegara nantinya.<sup>31</sup>

Jadi, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu usaha sadar seseorang dalam memahami nilai-nilai sebagai warga Negara dalam penanaman pengetahuan dan nilai-nilai moral agar sesuai dengan Pancasila. Pendidikan sebagai bentuk dari upaya mencerdaskan bangsa Indonesia dalam rangka menumbuhkan moral dan jati diri bangsa sebagai landasan pelaksanaan dan hak kewajiban warga Negara dalam usaha bela Negara.

Pentingnya nilai-nilai dalam kehidupan berbangsa ini menjadi salah satu alasan mengapa kita perlu sekali mempelajari nilai-nilai nasional. Jika pendidikan itu dimulai sedari kecil maka akan membentuk generasi penerus bangsa yang berkompeten dalam menjalankan hak serta kewajiban berbangsa dan bernegara

---

<sup>31</sup> Faiza Intan et.al."Model Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Pendidikan Kewarganegaraan", (Surakarta : Unisri Press, 2023) hal 62.

yang baik.

Pendidikan kewarganegaraan menjadi mata pelajaran yang wajib diadakan dalam kurikulum terutama kurikulum merdeka. Hal ini didasarkan pada Pasal 37 ayat 1 dan 2 UU No.20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa PPKN wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasa, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang dimaksud untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.<sup>32</sup>

Dengan adanya peraturan perundang-undangan yang mengatur Pendidikan Kewarganegaraan ini menjadi bukti, bahwasanya Pendidikan Kewarganegaraan menjadi hal penting untuk dijaga eksistensinya sehingga dengan adanya pelaksanaan pendidikan ini menjadi salah satu bentuk kecil usaha bela Negara bagi pelajar Indonesia.

#### **4. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan**

Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan yang mengajarkan aksi dan tingkah laku yang baik dalam perkembangan masyarakat. Untuk memahami hal tersebut berikut merupakan beberapa fungsi dari Pendidikan Kewarganegaraan dalam hidup bermasyarakat:

- 1) Membantu penerus bangsa untuk mencari pengetahuan tentang tujuan Negara.

---

<sup>32</sup> Ani Sri Rahayu, "Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan", (Surabaya: Bumi Aksara, 2017) hal 45.

- 2) Membantu generasi muda supaya dapat bertanggung jawab dan dapat menyelesaikan permasalahan dengan adanya musyawarah.
- 3) Dapat membantu generasi muda berfikir pintar dan rasional dalam mengambil keputusan yang ada.
- 4) Menjadi sarana dalam membentuk generasi muda yang trampil dan pintar sesuai UUD 1945.
- 5) Sarana belajar untuk memperoleh pengetahuan tentang nilai dan norma yang berlaku didalam masyarakat.
- 6) Meningkatkan kesadaran berpolitik yang besar.
- 7) Menumbuhkan sikap bela Negara.<sup>33</sup>

Kewarganegaraan itu sendiri untuk mencapai Pendidikan Kewarganegaraan yang sesuai karakter Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945.



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

---

<sup>33</sup> Faiza Intan et.all."Model Pembelajaran Berbasis Karakterdalam Pendidikan Kewarganegaraan",(Surakarta : Unisri Press,2023)hal 70.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang dipergunakan untuk menciptakan perancangan produk yang baru, menguji efektivitas produk yang sudah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk-produk yang baru. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada berdasarkan analisis kebutuhan yang terdapat dilapangan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan dapat berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan kebutuhan awal.<sup>34</sup>

Mengenai pengembangan media ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan 5 langkah prosedur pengembangan yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Berikut prosedur umum desain media pembelajaran model pengembangan ADDIE:

#### B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan

---

<sup>34</sup> James tangkudung, macam-macam metodologi peneltian (jakarta: lensa media pustaka indonesia, 2016), 12.

produk yang telah dihasilkan.<sup>35</sup> Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan Research and Development (R&D).

Prosedur penelitian dan pengembangan media *wordwall* ini menggunakan pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Berikut merupakan penjelasan secara rinciannya dari tahapan model pengembangan ADDIE.

#### 1. *Analyze* (analisis)

Pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan akan pengembangan tertentu. Tahap analisis ini melibatkan identifikasi permasalahan dan penilaian kebutuhan siswa, terutama terkait produk yang akan dikembangkan. Pengembangan dilakukan dengan adanya permasalahan yang diidentifikasi. Analisis juga mempertimbangkan karakteristik siswa, subjek pelajaran, dan tujuan pencapaian yang diinginkan. Analisis permasalahan yang ada didapatkan melalui proses wawancara bersama guru kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang.

#### 2. *Design* (perencanaan)

Desain adalah prosedur yang diikuti dengan kegiatan merancang instrumen yang sebelumnya sudah diidentifikasi. Maka penelitian pengembangan pada rancangan produk yang akan dikembangkan ini

---

<sup>35</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015),2.

adalah media evaluasi pembelajaran berbasis IT *wordwall*. Proses perencanaan produk meliputi :

- 1) Menentukan materi yang sulit dipahami siswa.
- 2) Merancang model produk meliputi bentuk, warna, font, gambar yang akan dituangkan pada media evaluasi wordwall.

### 3. *Development* (pengembangan)

Lanjutan dari prosedur sebelumnya kegiatan yang diartikan sebagai pengembangan adalah proses pembuatan produk yang sudah dilakukan rancangan menjadi suatu produk media yang asli dan utuh. Maka sebelum diimplementasikan produk tersebut dibawa kepada tim validator untuk dimintai penilaian dan saran kemudian direvisi sesuai arahan setiap validator ahli pada bidangnya masing-masing. Apabila media sudah dinilai baik maka tidak perlu direvisi dan siap digunakan.

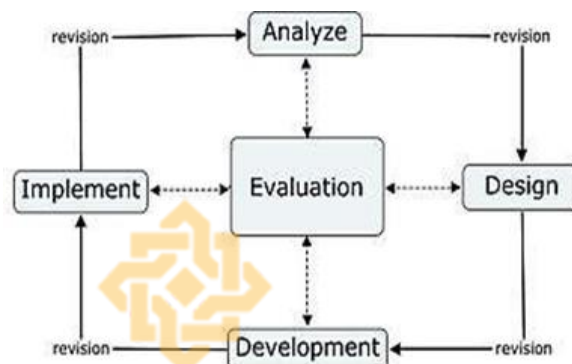
### 4. *Implementation* (implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu tahap dimana produk hasil pengembangan berupa media evaluasi interaktif berbasis IT Wordwall dalam mata pelajaran PPKN diimplementasikan setelah dinyatakan layak dan bias diuji coba kan oleh validator ahli materi, media dan juga ahli pembelajaran.

### 5. *Evaluation* (evaluasi).

Evaluasi ini dilakukan tidak hanya menilai media pada saat tahap implementasi tetapi juga ketika media belum diimplementasikan. Penilaiannya mencakup uji respon peserta didik dalam penerapan media wordwal dalam pembelajaran PPKN. Evaluasi adalah merupakan langkah

terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.<sup>36</sup>



**Gambar 1.3**  
Prosedur penelitian dan Pengembangan ADDIE

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memenuhi kriteria produk, agar terwujudnya pembelajaran yang efektif serta dapat menunjukkan angka kevalidan produk. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.<sup>37</sup>

Produk divalidasi oleh tiga validator yaitu; 1) Validator ahli materi yang akan diwakilkan oleh satu orang dosen ahli pelajaran PKN 2) Validator ahli media yang akan diwakilkan oleh salah satu dosen yang ahli dalam media

<sup>36</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, ( Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124.

<sup>37</sup> Tim Penyusun, Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember, 2020,69.

pembelajaran 3) Validator ahli pembelajaran PKN yang diwakilkan oleh guru kelas III MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang.

Setelah dinyatakan valid maka, akan dilakukan uji coba skala kecil dengan 10 orang siswa, untuk mengetahui kekurangan dari media dan dilakukan revisi agar media dapat lebih baik lagi. Selanjutnya, dilakukan uji coba kepada seluruh siswa kelas III dengan jumlah 25 orang siswa di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang.

#### **D. Desain Uji Coba**

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh tenaga ahli materi, tenaga ahli media dan satu ahli pendidikan Bahasa Indonesia yang diwakili oleh guru kelas III MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba tersebut dilakukan untuk melakukan penilaian dan menyempurnakan kembali media yang sudah dikembangkan.

##### **1. Subjek Uji Coba**

- a. Ahli Materi: Ahli materi merupakan orang yang ahli dalam materi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan ahli Pendidikan Kewarganegaraan sebagai ahli materi, maka peneliti menggunakan dosen Pendidikan Kewarganegaraan sebagai validator ahli materi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- b. Ahli media; merupakan orang yang ahli dalam media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan salah satu Dosen yang ahli dalam pengembangan bahan ajar termasuk pada media dalam



pembelajaran di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

- c. Ahli Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan; Ahli pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan guru kelas III MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang
- d. Peserta Didik ; Peserta didik merupakan orang yang menjadi subjek utama dalam penelitian. Peserta didik berjumlah 25 siswa/siswi III MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang.

## 2. Jenis Data

Jenis data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang dapat digunakan dalam mengukur kevalidan media evaluasi interaktif berbasis IT Wordwal ialah:

### a. Data Kualitatif :

Data yang didapatkan dari berbagai sumber penelitian dan dapat dilakukan dengan teknik yang beragam. Data ini merupakan masukan dan juga komentar selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berbentuk deskriptif berkaitan dengan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media evaluasi interaktif berbasis IT Wordwal

### b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berbentuk angka-angka sebagai hasil dari pengukuran kevalidan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan maupun respon peserta didik.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media Wordwall ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket yang diberikan kepada peserta didik.

#### a. Angket Penilaian Media:

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh penilaian terkait kualitas media pembelajaran, apakah media yang lebih efektif dari pada yang lalu. Penilaian ini bersifat rasional, karena validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran yang rasional dan belum berdasarkan fakta dilapangan.<sup>38</sup>

Angket ini diberikan kepada tiga orang ahli atau pakar yaitu ahli materi, ahli media dan juga ahli pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Informasi yang diperoleh dari angket penilaian akan dijadikan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran agar mencapai media akhir yang valid. Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan yang sudah di analisis yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.<sup>39</sup> Indikator pengembangan yang dilakukan mulai dari tampilan, isi materi, soal, interkasi dan lain sebagainya.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert ini memiliki nilai positif sampai dengan negatif, yang berupa penilaian kata-kata seperti, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 408.

<sup>39</sup> Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS).<sup>40</sup> Dan lembar evaluasi diberikan kepada tenaga ahli atau pakar yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk memperoleh data, wawancara yang digunakan merupakan wawancara tak berstruktur. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia serta sistem pembelajaran di sekolah.

c. Observasi

Secara umum observasi merupakan aktifitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti.<sup>41</sup> Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati lapangan. Observasi yang dilakukan langsung di area MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang.

d. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari-cari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan lain

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 165.

<sup>41</sup> Mawardani, "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif," (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012), 51.

sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan media evaluasi wordwall interaktif berbasis IT yang telah diterapkan beserta hasil dari pengisian angket penilaian yang diberikan.<sup>42</sup>

#### 4. Teknik Analisis Masalah

Dalam penelitian dan pengembangan media evaluasi berbasis IT Wordwall memerlukan tiga aspek yang digunakan untuk menganalisis kevalidan. Analisis data kevalidan diperoleh melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga pakar atau ahli sebagai seorang validator.

##### a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini diwakilkan oleh dosen ahli media yang kompeten berkaitan dengan media pembelajaran. Beberapa aspek harus diperhatikan dalam media baik dari segi tampilan, warna, keterpaduan, serta menyenangkan untuk digunakan oleh peserta didik.

Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.<sup>43</sup>

##### b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi nilai-nilai sumpah pemuda yang berkompeten. Penilaian ini terkait kesesuaian media dengan isi materi yang dikembangkan. Melalui penilaian ahli materi maka didapatkan kevalidan berdasarkan angket penilaian.

---

<sup>42</sup> Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 77.

<sup>43</sup> Fajri Awaliyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal*, (Skripsi, UNNES, 2018), 46.

c. Validasi ahli pendidikan Kewarganegaraan

Validasi pendidikan Kewarganegaraan dilakukan oleh guru ahli dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Validasi ahli ini berisi angket terkait penilaian media dengan materi pembelajaran yang dijabarkan. Selain itu, lembar validasi berisi masukan- masukan atau saran terhadap pengembangan media evaluasi interaktif berbasis IT dengan Nilai yang didapat dari 3 validator akan dihitung dengan menggunakan skala likert 1-5.

d. Respon Peserta Didik

Lembar angket yang diberikan kepada peserta didik berfungsi untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang sudah dikembangkan.<sup>44</sup> Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert, dimana peserta didik dapat mengisi jawaban dengan keterangan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).<sup>45</sup> Adapun rumus pengolahan data yang akan digunakan sebagai berikut:<sup>46</sup>

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$V$  = nilai

$\sum X$  = skor yang diperoleh

$N$  = skor maksimum

<sup>44</sup> Meldawati, Pengembangan E-Diktat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022, (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022), 48.

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 145.

<sup>46</sup> Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain, Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram," *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.

Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media, Ahli materi, ahli pendidikan Kewarganegaraan dan juga respon peserta didik yang dicetus oleh Arikunto dalam Euis ialah sebagai berikut:<sup>47</sup>

**Tabel 3.2**  
Kriteria Validasi dan uji respon peserta didik

<b>Presentase</b>	<b>Tingkat kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisiSebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisiSebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal

Tabel diatas nantinya akan dijadikan patokan dalam melakukan uji pada media dan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media evaluasi wordwall yang telah dikembangkan dengan adanya tabel tersebut dapat mempermudah dalam proses keterangan dalam uji validasi media yang sudah dikembangkan.

<sup>47</sup> Euis Eti Rohaeti, dkk, Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended," *SJME Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol. 3, No. 2, (2019): 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam selok awar-awar berdiri pada tahun 1968. Pendirinya adalah Bapak Satromi (Alm) dan Bapak Syamsuddin. Latar belakang berdirinya sekolah ini karena adanya dorongan atau tuntutan dari masyarakat, karena sebelum sekolah ini didirikan telah ada sekolah atau madrasah, akan tetapi madrasah tersebut roboh dan tidak tahan lama. Kemudian proses pembelajarannya berpindah tempat di masjid. Hal inilah yang mendorong Bapak Satromi dan Bapak Syamsuddin untuk mendirikan madrasah kembali sebagai wadah pendidikan masyarakat.<sup>48</sup>

MI Nurul Islam Selok Awar-Awar adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang Madrasah Ibtidaiyah di Desa Selok Awar Awar, Kec. Pasirian, Kab. Lumajang, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, MI Nurul Islam Selok Awar-Awar berada di bawah naungan Kementerian Agama. Akreditasi pada MI Nurul Islam Selok Awar-Awar memiliki akreditasi B, berdasarkan sertifikat akreditasi dengan nomor161/BANS/M.35/SK/XII/2018

---

<sup>48</sup> MI Nurul Islam Selok Awar-Awar, "Profil MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang," 26 Oktober 2024.

Madrasah Ibtidaiyah swasta ini memulai kegiatan pendidikan belajar mengajarnya pada tahun 2009 dengan SK Pendirian Kd.13.08/4/PP.00.4/00274/SK/2009. Pada waktu ini MI Nurul Islam Selok Awar-awar masih menggunakan program kurikulum belajar. MI Nurul Islam Selok Awar-awar dikelola oleh seorang operator bernama Dhani Dwi Arifianto.

Pada awalnya Madrasah Ibtidaiyah ini bertempat di masjid Jami' Al-Mujahidin yang berlokasi di selatannya gedung MI sekarang ini. Bertempat di masjid karena belum memiliki gedung sendiri. Bahkan setelah itu, numpang di gedung SD yang bertempat di timurnya jalan raya atau di depannya masjid Jami' Al-Mujahidin dan Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam. Pertama kali didirikan, sekolah Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam ini hanya memiliki tiga kelas yang terdiri dari kelas 1, 2, dan 3, masing-masing kelas rata-rata terdiri dari 15 orang siswa. Gurunya pun hanya beberapa orang saja, yaitu Bapak Satromi yang dibantu oleh beberapa orang guru lain. Letak sekolah ini berhadapan dengan Sekolah Dasar (SD).



Oleh karena itu, harus saling menghargai karena keadaan tersebut agar tercipta ketentraman dan kedamaian. Siswa di sekolah ini awalnya masuk sore, tetapi setelah Bapak Satromi (Alm) pindah ke MI, baru pembelajaran di MI dilakukan pada pagi hari (masuk pagi), karena sebelum Bapak Satromi pindah ke MI, pada awalnya beliau mengajar di sekolah Negeri sebagai guru PNS. Masuk pagi ini dilakukan secara berangsur-angsur, terlebih dimulai dari kelas I, kelas II, kemudian kelas. Berikut ini merupakan visi misi dari MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang, sebagai berikut:

**1. Visi :**

Terwujudnya Siswa Yang Cerdas, Sehat, Terampil, Disiplin, Berakhlakul Karimah dan Berhaluan.

**2. Misi**

- a. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, kreatif, inofatif, sehingga setiap siswa berkembang secara optimal.
- b. Mengembangkan kegiatan pembelajaran nahsa inggris, bahasa arab dan tartil qur'an.
- c. Menumbuhkembangkan aktifitas siswa yang bernuansa religius, sehingga arif dalam bertindak.

Dengan adanya visi misi tersebut diharapkan MI Nurul Islam Selok Awar-awar ini dapat mewujudkan madrasah yang lebih baik lagi untuk menjadi salah satu madrasah yang mampu membentuk generasi yang berbudaya cerdas, terampil, dan berbudi pekerti yang luhur sesuai dengan visi misi MI Nurul Islam. Banyaknya pergeseran budaya yang kita jumpai pada saat ini yang harus disaring agar tidak menyebabkan pergeseran budaya yang akan berdampak pada pengikisan moral peserta didik. Oleh karena itu MI Nurul Islam berusaha untuk peserta didik dengan sebaik mungkin melalui pendekatan keagamaan, moral maupun nilai-nilai yang ada didalam masyarakat sehingga mampu membentuk pengetahuan maupun karakter peserta didik. Penelitian ini dilakukan di kelas III B MI Nurul Islam dengan Jumlah peserta didik sebanyak 30 siswa sebagai berikut



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

**Tabel 4.1**  
**Data Peserta Didik Kelas III-B**

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin
1	Adam Alhafizi Zaenal	L
2	Adin Rhozihan Pratama	L
3	Aditya Naufal Prayugo	L
4	Ahmad Raihan Ramadanani	L
5	Ahmad Revan Ardani	L
6	Ahmad Riyan Saputra	L
7	Ahmad Sukron Jazilan Badri	L
8	Ahmad Zahdan Najmal Abdillah	L
9	Andini Dwi Ramadhani	P
10	Anindita Keisha Zahra	P
11	Assyifa Endra Lestari	P
12	Avika Larasvati	P
13	Farhana Murran Haura	P
14	Hikmatul Humairo	P
15	Javas Arthaya Altezza	P
16	Khalyla Maziya Adiba Andi	P
17	Khomisatul Badriyah Azalia Azni	P
18	Muhammad Akbar Syarifullah	L
19	Muhammad Al Fatih	L
20	Muhammad Soli Alfariki	L
21	Muhammad Wildan Robbi Ikfilana	L
22	Muhimmatun Nazila	L
23	Najwa Malika Azzahra	P
24	Nikeisha Alula Adzra	P
25	Qurrotu Ainin Nadhir	P
26	Reva Maulidia Putri	P
27	Rindi Afkarotul Karimah Ramadanani	P
28	Shaqila Keysha Supartovo	P
29	Siti Nur Kholilah	P
30	Yazmin Nuriddhini	P

## B. Penyajian Data dan Uji Coba

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas III MI Nurul Islam Selok Awar-awar Lumajang. Pada penelitian yang sudah dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa media evaluasi berbasis IT *Wordwal*

yang diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan memanfaatkan situs website wordwall. Penelitian ini menerapkan jenis penelitian R&D yang bertujuan untuk mengembangkan dan juga memvalidasi produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil dari adanya pengembangan media evaluasi berbasis IT melalui wordwall ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari adanya pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analyze (analisis), Design (desain), Develop (pengembangan), Implement (penerapan), dan Evaluate (evaluasi) yang dijabarkan dalam penjelasan berikut ini :

a. Hasil Analyze (Analisis)

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini ialah analisis proses ini, dilakukan dengan melakukan observasi sebelum melaksanakan penelitian. Observasi ini dilakukan untuk menggali dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan lembaga yang diteliti terutama pada proses pembelajaran. Pada tahap ini, ada beberapa hal yang harus di analisis yaitu, analisis kebutuhan, kompetensi, karakteristik lembaga maupun siswa dan juga proses pembelajaran.

Analisis kebutuhan maupun karakteristik yang dilaksanakan di MI Nurul Ikhlas ini memilih kelas III sebagai objek penelitian. Kemudian dilaksanakan wawancara di kelas III secara random agar mengetahui secara menyeluruh kebutuhan peserta didik. Maka didapatkan kesimpulan bahwa siswa membutuhkan suatu inovasi dalam

penilaian, hal ini dikarenakan siswa merasa bosan dan stress ketika mengerjakan tugas dari kertas dengan tipe soal yang itu-itu saja sehingga kebanyakan siswa yang mengerjakan soal menjawab asal-asalan karena sudah teralajur bosan.<sup>49</sup>

Dari beberapa mata pelajaran yang ada pada kurikulum merdeka siswa menjadikan Pendidikan Kewarganegaraan menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat membosankan untuk dikerjakan sehingga diperlukan inovasi baru untuk mengemas soal-soal menjadi lebih baik lagi sehingga dengan adanya hal tersebut mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal-soal evaluasi untuk memaksimalkan nilai yang didapatkan.

b. Hasil Design (Desain)

Pada proses kedua ialah desain, desain menjadi proses pembuatan rancangan setelah adanya analisis yang dilakukan. Adapun tahap-tahap dalam desain ialah:

a) Merumuskan materi pembelajaran

Sebelum melakukan suatu penelitian dan pengembangan, peneliti menentukan materi yang akan dikaji untuk proses pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi bersama wali kelas dan juga siswa sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dan pengembangan pada materi di Bab 3

---

<sup>49</sup> Wawancara bersama siswa kelas III di MI Nurul Ikhlas Selok Awar-awar Lumajang.

dengan tema sumpah pemuda, hal ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat peserta didik dalam perjuangan bangsa muda untuk menjaga kedaulatan Negara melalui sumpah pemuda .



**Gambar 4.1**  
Soal evaluasi sumpah pemuda

b) Menyesuaikan materi dengan media

Pemilihan media dilakukan berdasarkan analisis kurikulum yang diterapkan di MI Nurul Ikhlas Selok Awar-

awar Lumajang. Kurikulum yang digunakan ialah

kurikulum merdeka. Setelah berkomunikasi dalam

merumuskan materi yang sesuai maka, peneliti melakukan

pengembangan terhadap soal evaluasi dalam mengambil

penilaian dikelas dengan memanfaatkan teknologi

didalamnya. Peneliti merancang media yang disesuaikan

dengan materi yang disampaikan yang dirancang dengan

permainan sederhana dalam website digital sehingga

mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik

dalam menyelesaikan penilaian dengan lebih baik lagi.

Sumber yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah buku pegangan siswa kelas III mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dirilis oleh kementerian pendidikan, selain itu pengembangan media evaluasi ini didukung melalui penggunaan referensi yang berasal dari Google, maupun Youtube. Materi disesuaikan dengan sebaik mungkin yang didesain dalam bentuk media evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan *website wordwall* yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan bantuan jaringan internet dan alat elektronik.

c) Pembuatan media

Pembuatan media evaluasi interaktif berbasis IT dengan berbantuan *wordwall* ini memanfaatkan *website wordwall* dalam melakukan pengembangan soal-soal. *Wordwall* mampu mengemas soal menjadi lebih menarik dan juga meningkatkan motivasi kepada peserta didik sehingga dengan adanya hal tersebut diharapkan akan membantu meningkatkan minat dan keseriusan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal evaluasi.

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam melakukan penyusunan soal evaluasi berbasis IT dengan

website wordwal agar mampu berfungsi secara baik, sebagai berikut :

- 1) Tujuan yang dirumuskan sesuai dengan pnggunaan dan capaian akhir pengimpelemntasian media.
- 2) Kejelasan soal agar dapat dipahami dengan baik
- 3) Permainan warna yang ada disetiap soal sehingga aka membantu proses visualisasi pertanyaan yang dikerjakan.

Pada tahap perancangan media evaluasi ini, rancangan memuat desain dengan penyesuaian materi yang telah ditentuka di Bab 3 Materi Sumpah Pemuda. Pada tahap desain ini, peneliti merancang instrumen penilaian kelayaka media dari ahli materi, ahli media maupun ahli pembelajaran Pendidka Kewarganegaraan dan disertai angket uji respon peserta didik untuk mengetahui sejauh mana media yang dibuat memenuhi ketercapaian tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran.

d) Hasil Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT *wordwall* ini menghasilka sebuah pengembangan yang akan dilakukan proses validasi oleh para ahli dan juga peserta didik. Sehingga dengan adanya hal tersebut dapat menghasilkan produk yang dinyatakan layak

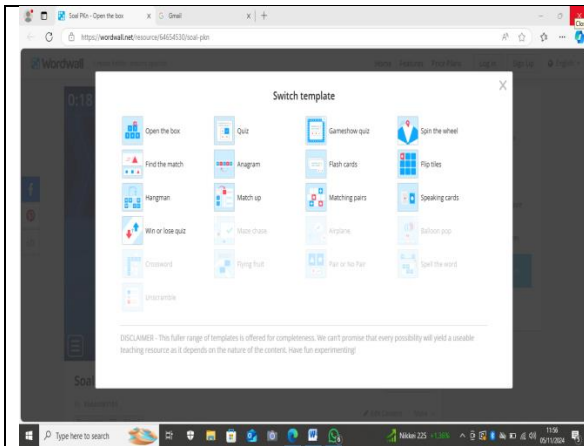


untuk diterapkan sehingga dapat dijadikan media penunjang proses pembelajaran. Berikut ini merupakan tahapan pengembangan media pembelajaran evaluasi berbasis IT wordwall ialah :

- 1) Pembuatan Produk : Pembuatan produk media evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan website wordwall yang menyediakan beragam soal evaluasi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN) yang bersifat interaktif, berikut merupakan tampilan dari media evaluasi yang sudah dikembangkan:

**Tabel 4.2**  
Pengembangan Hasil Rancangan

Tampilan depan	Identitas pengembang
	
<p><b>Jenis-jenis permainan yang tersedia</b></p>	<p><b>Contoh tampilan soal yang dikembangkan</b></p>



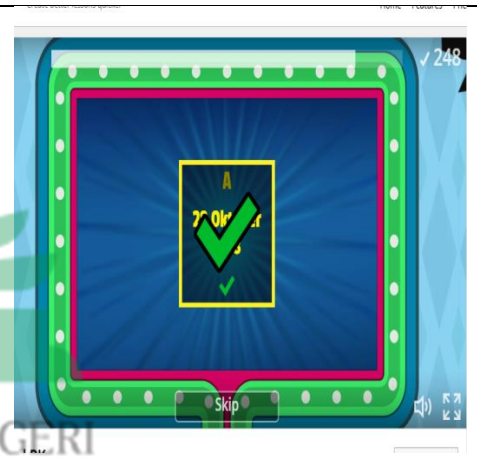
Contoh tampilan soal yang dikembangkan



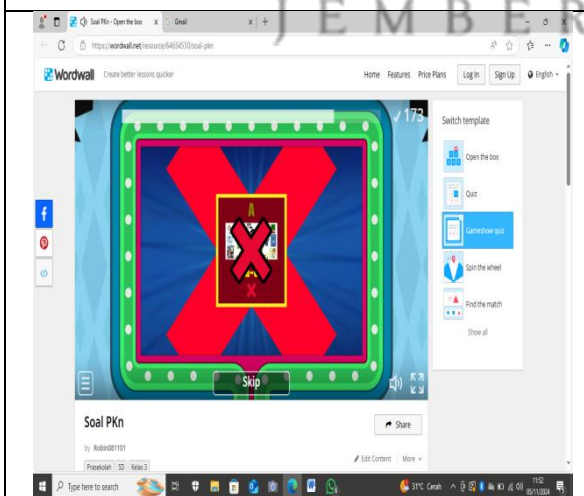
Tampilan soal jika benar

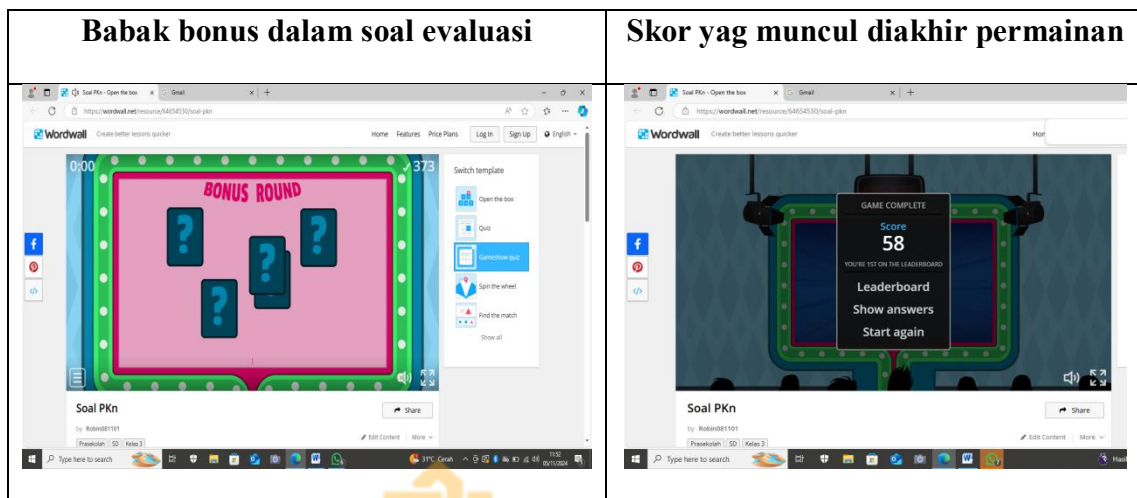


Tampilan soal jika salah



Respon setelah jawaban salah





Setelah media evaluasi dirancang dan didesain sehingga menjadi sebuah produk, maka media ini diserahkan kepada validator untuk dinilai dan meminta kritik maupun saran yang membangun sehingga dapat menjadi lebih baik lagi dan layak untuk diimplementasikan.

#### a) Validasi Produk

Pada tahap validasi ini media evaluasi pembelajaran berbasis IT dengan website wordwall telah dinilai atau divalidasi oleh para ahli. Validator ahli materi ialah Dr. Ubaidillah, S.Pd.,M.Pd.I selaku dosen pengempu mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Validator ahli media ialah Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku dosen yang ahli dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan validator ahli pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Khoiron Yahya Asyirifi S.Sos selaku wali kelas III MI Nurul Ikhlas Selok

Awar-awar Lumajang, Jawa Timur. Berikut merupakan beberapa angket yang sudah diisi oleh validator tertuang dalam tabel berikut :

- 1) Ahli Materi : Penilaian ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan.

Berikut rincian hasil penilaian ahli materi.

**Tabel 4.3**  
Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media Wordwall menjabarkan substansi materi					✓
2.	Materi yang disajikan dalam media Wordwall dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran					✓
3.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media Wordwall sesuai dengan kebutuhan materi ajar					✓
4.	Bahasa yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa					✓
5.	Materi yang disajikan tidak mengandung banyak tafsir					✓
6.	Keakuratan konsep dan definisi					✓
7.	Gambar yang disajikan mudah di mengerti					✓
8.	Menggunakan contoh yang praktis					✓
9.	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan					✓
10.	Menciptakan kemampuan belajar siswa yang semakin aktif					✓
11.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa					✓

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{55}{55} \times 100\% \\ = 100\%$$

Validasi dari ahli materi menunjukkan angka 55 dengan presentase 100% dengan kategori sangat layak diterapkan tanpa revisi.

- 2) Ahli media : Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut ini merupakan rincian penilaian ahli media.

**Tabel 4.4**  
Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Cover sampul yang menarik				✓	
2.	Menumbuhkan minat dalam siswa belajar					✓
3.	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang					✓
4.	Ketepatan pemilihan pada warna media				✓	
5.	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran				✓	
6.	Tampilan buku pada media memudahkan siswa untuk menggunakan media tersebut				✓	
7.	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓	
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan					✓
9.	Sistem penyajian materi pada media sesuai dengan kurikulum					✓
10.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
11.	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi					✓
12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia				✓	

13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
14	Media mudah dipahami oleh siswa					✓
15	Media yang berkelanjutan dan dapat digunakan ulang				✓	
16	Media yang digunakan efektif untuk siswa dasar			✓		
17	Efisien media dengan biaya			✓		
18	Keamanan media bagi siswa				✓	
19	Kemampuan media dalam bekerja sama dengan kelompok			✓		

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{80}{90} \times 100\%$$

$$= 88,8\%$$

Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 80 dengan presentase 88,8% dari keseluruhan nilai sebesar 90.

Dengan kategori layak diterapka dengan revisi. Berikut ini merupakan masukan da saran yang diberika oleh validator

ahli media

- 1) Produk media evaluasi denga berbantua wordwall ini dikembangkan dan harus lebih baik dari produk yang sudah dikembangkan oleh mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq.
- 2) Menambahkan penelitian terdahulu milik mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang juga mengembagka media evaluasi berbasis wordwall.

- 3) Menambahkan segi interaktif didalam media.
- a. Validator Ahli Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

**Tabel 4.5**  
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah dioperasikan					✓
2.	Desain media wordwall sesuai dengan tingkatan usia dan perkembangan kelas III					✓
3.	Tampilan media wordwall yang menarik					✓
4.	Materi yang mudah dipahami					✓
5.	Media mudah dipahami oleh siswa					✓
6.	Media dapat digunakan ulang				✓	
7.	Media yang digunakan ramah akan lingkungan					✓
8.	Bahan yang digunakan didapatkan dengan mudah				✓	
9.	Efisiensi media dengan biaya				✓	
10.	Keamanan media bagi siswa					✓

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$



Validasi dari ahli pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan oleh wali kelas III MI Nurul Ikhlas Selok Awar-awar Lumajang memperoleh nilai 47 dengan presentase 94% layak untuk diterapkan dari total keseluruhan sebesar 50. Dengan kategori sangat layak dan tidak ada revisi.

Berdasarkan 3 penilaian dari para ahli dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari adanya penilaian angket kelayakan yang telah diisi oleh validator. Dimana peneliti menggunakan 3 validator atau 3 orang ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Adapun hasil dari validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel 4.6**  
**Hasil Analisis Validator**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator I	100%	Sangat layak
2	Validator II	88,8%	Sangat Layak
3	Validator III	94%	Sangat Layak
<b>Nilai rata-rata presentase</b>		<b>94,2%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan analisis data diatas dari tiga validator memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 94,2% . Hasil dari uji validitas tersebut menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis IT dengan website wordwall telah memenuhi kategori valid atau sangat layak untuk digunakan dalam



proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang telah diberikan oleh validator.

Untuk selanjutnya analisis saran dan juga kritik yang telah diberikan oleh validator akan dijadikan acuan dalam perbaikan selanjutnya. Saran yang diberikan oleh validator dijadikan acuan untuk melakukan revisi media agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan dari sebuah media evaluasi pembelajaran.

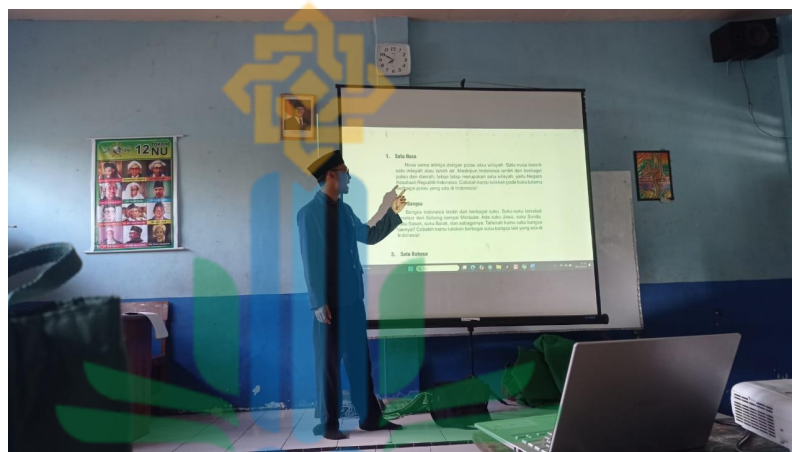
#### 4. Hasil Implement (Penerapan)

Pada tahap keempat dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE ialah tahap implementasi atau penerapan untuk melaksanakan uji coba produk kepada peserta didik yang memuat pembelajaran pada Bab 3 bertema sumpah pemuda.

Dengan adanya media yang sudah mendapatkan validasi oleh validator maka media dinyatakan layak dan dapat dilakukan uji coba dilapangan. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan beberapa kali tatap muka untuk dapat menghasilkan nilai akhir yang maksimal. Uji coba produk dilakukan secara langsung di ruang kelas III MI Nurul Ikhlas Selok Awar-awar Lumajang dengan didampingi wali kelas bapak Khoiron Yahya Asyirifi S.Sos selama pembelajaran siswa sangat antusias dan semangat dalam mengerjakan soal evaluasi dengan menggunakan wordwall ini, siswa saling berkompetensi untuk mendapatkan poin yang paling

tinggi dengan menggunakan berbagai games yang tersedia didalam media evaluasi berbasis IT wordwall. Sehingga dengan adanya respon peserta didik yang baik maka menunjukkan poin positif dalam pengembangan produk yang dilakukan.

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



**Gambar 4.2**

Refleksi materi sumpah pemuda  
(Sumber : Dokumentasi peneliti)

Pada gambar 4.3 menunjukkan proses awal pembelajaran dimana peneliti melakukan refleksi materi sumpah pemuda di kelas III MI Nurul Ikhlas dengan memberikan contoh dan mengingatkan kembali peristiwa sumpah pemuda untuk merangsang pengetahuan peserta didik.



**Gambar 4.3**

Pengimplementasian Media Evaluasi Pembelajaran berbasis wordwall  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

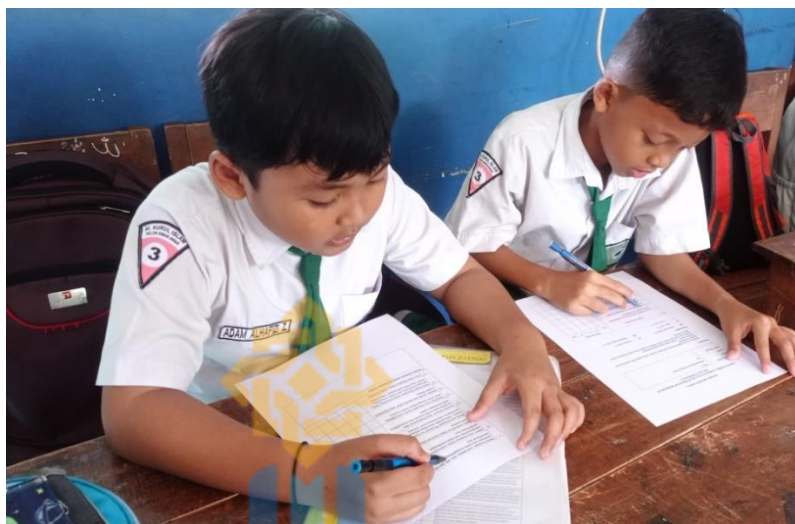
Dapat dilihat dari gambar 4.4 pengimplementasian media evaluasi dilaksanakan di ruang kelas dan diamati oleh peserta didik. Implementasi tersebut memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan sehingga proses pengimplementasian berjalan dengan baik dan diiringi oleh antusias siswa kelas III MI Nurul

Ikhlas Selok Awar-awar Lumajang.

##### 5. Hasil Evaluate (Evaluasi)

Tahap akhir dari penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE ialah evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian dan pengembangan media evaluasi berbasis IT dengan menggunakan website *wordwall* ini. Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal setelah penggunaan media peserta didik diminta untuk mengisi angket yang sudah disediakan. Angket diberikan kepada 30 siswa siswi kelas III MI Nurul Ikhlas

sebagai bentuk penilaian atau respon peserta didik dengan adanya penggunaan media evaluasi berbasis IT wordwall ini.



**Gambar 4.4**

Siswa mengerjakan angket  
(Sumber : Dokumentasi penelitian)

Terdapat pada gambar 4.5 siswa sedang mengisi angket respon peserta didik yang telah diberikan. Dimana angket tersebut diisi oleh seluruh peserta didik dikelas III MI Nurul Ikhlas. Adanya pemberian angket ini untu mengetahui kelayakan media evaluasi berbasis IT dengan website wordwall yang telah diimplementasikan di kelas III MI Nurul Ikhlas dengan materi Sumpah pemuda di bab 3. Dan uji coba produk ini dilaksanakan dengan jumlah 30 orang siswa.

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

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji coba produk**

No	Nama	Jumlah skor
1.	Adam Alhafizi Zaenal	73
2.	Adin Rhozihan Pratama	71
3.	Aditya Naufal Prayugo	72
4.	Ahmad Raihan Ramadani	71
5.	Ahmad Revan Ardani	72
6.	Ahmad Riyan Saputra	73
7.	Ahmad Sukron Jazilan Badri	70
8.	Ahmad Zahdan Najmal Abdillah	72
9.	Andini Dwi Ramadhani	71
10.	Anindita Keisha Zahra	72
11.	Assyifa Endra Lestari	71
12.	Avika Larasvati	71
13.	Farhana Murrhan Haura	71
14.	Hikmatul Humairo	71
15.	Javas Arthaya Altezza	72
16.	Khalyla Maziya Adiba Andi	72
17.	Khomisatul Badriyah Azalia Azni	71
18.	Muhammad Akbar Syarifullah	71
19.	Muhammad Al Fatih	72
20.	Muhammad Soli Alfariki	72
21.	Muhammad Wildan Robbi Ikfilana	70
22.	Muhimmatun Nazila	70
23.	Najwa Malika Azzahra	72
24.	Nikeisha Alula Adzra	71
25.	Qurrotu Ainin Nadhir	71
26.	Reva Maulidia Putri	71
27.	Rindi Afkarotul Karimah R.	73
28.	Shaqila Keysha Supartovo	72
29.	Siti Nur Kholilah	69
30.	Yazmin Nuriddhini	73
<b>Jumlah</b>		<b>2.143</b>

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{2.143}{2.250} \times 100\%$$

= 95%

Pada tabel diatas menunjukkan hasil uji respon peserta didik setelah adanya uji coba produk pengembangan pada kelas III MI Nurul Ikhlas Selok Awar-awar Lumajang yang menunjukkan presentase sebesar 95% yang menyatakan media sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

### C. Revisi Produk

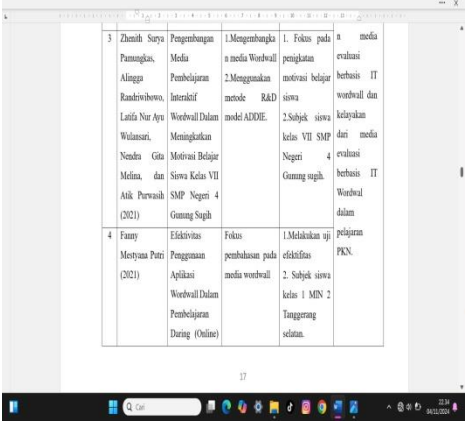
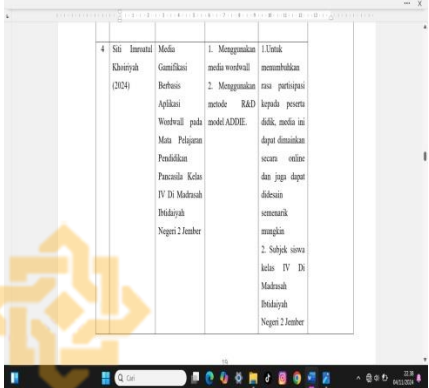
Setelah adanya validasi terhadap produk yang telah dikembangkan baik dari ahli materi, ahli media dan juga ahli pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dimana sesuai dengan saran yang diberikan terhadap produk pengembangan yang dibuat maka, dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang sudah diberikan untuk meningkatkan kualitas produk yang telah dikembangkan.

Dari hasil validasi, media evaluasi interaktif berbasis IT berbantuan website wordwall ini sudah diperbaiki berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar validasi yang diberikan. Berikut merupakan tabel rincian beberapa revisi yang ada.



**Tabel 4.8**  
Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		<p>Soal yang dikembangkan sebelum revisi menunjukkan hanya soal biasa berupa teks dan setelah direvisi ditambahkan gambaryang dapat memperjelas soal.</p>
		<p>Soal yang dikembangkan hanya berisi soal-soal kuis biasa tanpa unsur interaktif kemudian dikembangkan kembali dengan menggunakan fitur yang ada di wordwall seperti spin, tebak kata, kuis dan lainnya sehingga pembelajaran akan lebih berkesan lagi karena terdapat komunikasi dua arah antara mediadan pengguna.</p>
		<p>Sebelum direvisi media tidak memiliki fitur suara dan setelah revisi media evaluasi ini</p>

		ditambahkan efek suara untuk meningkatkan keunikan dari produk yang dikembangkan
		Dikajian terdahulu awalnya menggunakan karya penulis dari lembaga pendidikan lain, kemudian diperbaiki kembali dengan menambahkan penelitian dari penulis yang berasal dalam lembaga yang sama dan dikembangkan lebih baik lagi.

Berdasarkan tabel diatas, maka dilakukan revisi produk

oleh peneliti sebelum adanya proses implementasi produk media evaluasi. Setelah produk direvisi maka media dapat diimplementasikan sesuai dengan adanya validasi ahli dari masing-masing validator. Yang menyatakan media layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.



## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT dengan websit wordwaalmemuat materi sumpah pemuda yang ada di kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Media pembelajaran interaktif berbasis IT wordwall ini dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang peneliti sudah lakukan. Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 26-31 Oktober 2024 di kelas III MI Nurul Ikhlas Selok Awar-awar Lumajang dengan menggunakan sistem elektronik dengan layar proyektor dan telepon yang dimiliki.

Berikut merupakan pembahasan mengenai kajian produk media evaluasi pembelajaran yang telah direvisi :

1. Produk media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT wordwall dalam pengembangannya menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ini mencakup lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementasion, annd evaluation*. Pada penelitian ini produk telah memenuhi lima tahapan yang ada pada model ADDIE.

Media evaluasi pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan website wordwall yang menawarkan berbagai fitur menarik dalam pengerjaan soal-soal evaluasi dengan model bermain.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan materi bab 3 dengan tema Sumpah Pemuda.

Melakukan pengembangan terhadap soal yang disesuaikan dengan karakter peserta didik kemudian, soal diberi gambar dan permainan yang lebih kreatif sehingga mampu meningkatkan motivasi peserta didik didalam mengerjakan soal sehingga diharapkan dengan adanya hal tersebut mampu meningkatkan motivasi dan nilai yang diperoleh.

Selanjutnya setelah semua sudah terkumpul akan dijadikan satu sesuai rancangan yang sudah dibuat mulai dari jenis-jenis permainan, soal, nilai dan juga bonus yang terdapat didalam permainan sebagai nilai tambahan. Pada soal yang ditampilkan menggunakan website wordwall yang ditampilkan secara menarik dan juga bersifat interaktif menjadi satu kesatuan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakan soal agar memperoleh nilai yang maksimal. Media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT website wordwall ini sudah melalui proses uji coba dengan menunjukkan kelayakan dalam penggunaannya. Hasil dari media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT dengan website wordwall dapat diakses secara online melalui Handphone, Laptop, Komputer dalam pengoperasiannya.

2. Media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT dengan website wordwall telah melewati proses validasi oleh beberapa ahli sebelum dilakukan uji coba pada siswa kelas III MI Nurul Ikhlas. Hasil

keseluruhan validasi produk ini menyatakan media ini sudah valid atau layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, berikut merupakan hasil yang diperoleh dari proses validasi, yaitu :

- a. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwasanya media sangat layak untuk diterapkan. Validasi dari ahli materi menunjukkan presentase sebesar 100%, kemudian presentase dari ahli media sebesar 88,8% dan yang terakhir validasi dari ahli pembelajaran menunjukkan presentase sebesar 94%. Secara keseluruhan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT dengan bantuan website wordwall ini menunjukkan presentase sebesar 94,2 % dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.
- b. Data uji coba produk dengan melakukan respon pada peserta didik menunjukkan presentase rata-rata sebesar 95% . sehingga dengan adanya hasil angket uji coba produk tersebut menyatakan bahwasanya media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT dengan wordwall ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, selain itu siswa juga memberikan komentar bahwa media evaluasi ini sudah sangat baik dan menarik untuk digunakan.

3. Temuan penulis yang ditemukan oleh peneliti berbeda dengan temuan Ahmad Zainuri (2023), temuan yang dihasilkan untuk mengurangi beban yang dikeluarkan oleh guru Sementara pada penelitian yang dilakukan oleh penulis disini media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan melakukan pemanfaatan website dengan tujuan untuk

meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mampu mencapai kriteria nilai minimum yang didapat sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Selain itu, berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Kormila Tria Ningsih (2023) yang berfokus pada penelitian dengan menilai pengaruh dari media wordwall dalam proses belajar, memilah, membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam belajar membaca. Sementara perbedaan dari penelitian yang penulis lakukan ialah media evaluasi berbasis IT melalui wordwall ini dikembangkan dengan tujuan mengetahui proses pengembangan dan kelayakan penggunaan media wordwall sebagai bahan evaluasi belajar pada mata pelajaran PPKN.

Penelitian ini juga berbeda dengan hasil temuan dari Naili Inayah (2024) dan juga Siti Imroatul Khoiriyah (2024) yang mengembangkan media pembelajaran wordwall yang berusaha meningkatkan semangat dan partisipasi belajar peserta didik dan melakukan Uji SPSS dalam pengukuran kesuksesan hasil belajar yang diperoleh siswa. Sementara yang peneliti kembangkan berfokus pada proses dan kelayakannya saja tanpa melakukan uji efektivitas penggunaan media evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran PPKN.

Penelitian ini juga berbea dengan penelitian oleh Ayunda Serly yang berfokus pengembangan games pada mata pelajaran PPKN materi sumpah pemuda di ranah Madrasah Ibtidaiyah khusus nya di MI Nurul

Ikhlas Selok Awar-awar Lumajang

Dari kelima penelitian yang telah dijabarkan diatas perbedaannya, penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian sebelumnya memiliki kesamaan pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE dimana pada penelitian dan pengembangan ini lebih fokus pada proses pengembangan dan juga kelayakan suatu produk hingga dapat dinyatakan layak digunakan secara bebas dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik wawancara, dokumentasi, observasi, dan juga angket yang telah dinilai oleh validator maupun peserta didik.

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

Terdapat pada pengembangan media evaluasi berbasis IT melalui wordwall ini mencangkup beberapa saran, diseminasi dan juga pengembangan produk lebih lanjut agar media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT melalui wordwall dapat diterapkan dengan efektif, sehingga diberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk
  - a. Diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT melalui wordwall yang sudah dikembangkan oleh penulis pada materi Sumpah pemuda mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebaik mungkin, sehingga dapat diketahui kelemahan dan keunggulan produk tersebut.

b. Penulis mengharapkan media evaluasi pembelajaran berbasis IT melalui wordwall tersedia melalui Link sehingga dapat dimanfaatkan ketika adanya pembelajaran dengan menggunakan hp, laptop, komputer dsb.

## 2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan dari media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT melalui wordwall pada mata pelajaran PPKN dapat digunakan semua lembaga pendidikan dan pengajaran yang bersifat relevan, baik di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya di Lumajang dan seluruh Indonesia, namun pada penggunaannya juga harus memperhatikan analisis kebutuhan serta karakteristik siswa agar penyebar luasannya tidak percuma atau sia-sia.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi seluruh pihak yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut, bisa dikembangkan dengan materi lain sehingga materi pada pembelajaran lebih beragam.
- b. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa menambahkan soal-soal yang lebih menarik dan beragam sehingga dapat dilihat lebih bervariasi dan agar mampu menarik perhatian peserta didik.
- c. Media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT melalui wordwall yang sudah dikembangkan dapat diterapkan untuk bahan pendukung proses pembelajaran dalam penanaman konsep yang lebih realistis.

- d. Media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis IT melalui wordwall ini, sudah dinyatakan layak dapat diterapkan pada pembelajaran siswa materi Sumpah pemuda kelas III. Sehingga dapat disarankan pengembangan selanjutnya berada di kelas yang berbeda.
- e. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk bersifat lebih lanjut. Dapat disarankan untuk melakukan perancangan media evaluasi ini dengan lebih menarik lagi dan disebar luaskan dengan baik agar lebih dikenal.
- f. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan media evaluasi pembelajaran ini, bisa ditambahkan fitur-fitur lainnya sehingga lebih dapat menambah perhatian peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zainuri, (2023) dengan judul “*Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember*” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Ani Sri Rahayu, “*Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Surabaya: Bumi Aksara, 2017.
- Arsyad (2014: 218)
- Ayunda Serly, (2022), “*Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di Smpn Purwodadi*” Skripsi Universitas Islam Malang.
- Christiyanti Aprinastuti. *Media, teknologi, dan tpack dalam pembelajaran di sekolah dasar*. Yogyakarta: Stiletto Book, 2023.
- Depatemen Agama Republik Indonesia, Alqur’an dan Terjemah.
- Ditania Oktariyanti, dkk, (2021), *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar*, JURNAL BASICEDU: Vol. 5, No5, DOI: 10.31004/basicedu.v5i5.1490
- Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, Kata Pena, 2016.
- Euis Eti Rohaeti, et al, *Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended*,” SJME Supremum Journal of Mathematics Education, Vol. 3, No. 2, , <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.
- Faiza Intan et.all. *Model Pembelajaran Berbasis Karakterdalam Pendidikan Kewarganegaraan*, Surakarta : Unisri Press, 2023.
- Faiza Intan et.all. *Model Pembelajaran Berbasis Karakterdalam Pendidikan Kewarganegaraan*, Surakarta : Unisri Press, 2023.
- Fajri Awaliyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal*, Skripsi, UNNES, 2018.
- Gultom, Andri, “*Pendidik Hebat dan Kesaksian yang Melampauinya*,” Researchgate, 2023. [https://www.researchgate.net/publication/370398013\\_Pendidik\\_Hebat\\_dan\\_Kesaksian\\_yang\\_Melampauinya](https://www.researchgate.net/publication/370398013_Pendidik_Hebat_dan_Kesaksian_yang_Melampauinya)



- Hasanul Fikri Dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Ibadullah dan Endang Sri Martuti, *Evaluasi Pendidikan*, Magetan: CV Ae Media Grafika, 2016.
- James tangkudung, *macam-macam metodologi peneltian*, jakarta: lensa media pustaka indonesia, 2016.
- Kormila Tria Ningsih, (2023) yang berjudul : “*Pengembangan media word wall dalam meningkatkan kelancaran membaca siswa kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember*” skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
- Lestari, R. D.(2021) *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Ilmiah Profesi Guru, vol 2 no 2, DOI:<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Mawardani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*, Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012.
- Meldawati, *Pengembangan E-Diktat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022*, Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022.
- Munir Tubagus, *Model Pembelajaran Terbuka Jarak Jauh*”, Bandung: Cv Nas Pustaka, 2021
- Naili Inayah (2024) dengan judul “*Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di Min 3 Jember*” skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
- Nurdyansah, *Media Pembelajaran Inovatif*, Sidoarjo: Umsida, 2019.
- Nurfadhillah Septy. *Media Pembelajaran*. Tangerang: Cv Jejak, 2021.
- Nurfadhillah Septy. *Media Pembelajaran*. Tangerang: Cv Jejak, 2021
- Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain,(2019),*Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram,*” Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika, Vol. 5, No. 1, <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.

- Pradani, T. G. (2022) *Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Educenter* : Jurnal Ilmiah Pendidikan, DOI: <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Purwosiwi Pandansari, *Media Pembelajaran Game Fashion*, Jawa Tengah: Lakeisha, 2021.
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*, Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019. DOI:1021070/halaqa.V3:1.2124.
- Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung, ALFABETA, 2018.
- Sadiman dkk (2014: 182)
- Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Pendidikan*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Santi Maudiarti, "Prinsip Desain Pembelajaran: Intruksional Design Principles". (Universitas
- Santi Maudiarti, *Prinsip Desain Pembelajaran: Intruksional Design Principles*". Universitas Negeri Jakarta: Prenadamedia Group, 2007.
- Serly, A. (2022). *Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi*.
- Shandy Amalia, *Evaluasi Pembelajaran*"Yogyakarta: IKAPI, 2020..
- Siti Imroatul Khoiriyah (2024) yang berjudul : "*Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember*" skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
- Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.

Supardan, *Pembelajaran dan Media Pembelajaran*, Jawa Tengah : Lakeisha, 2023.

Tatsa 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.

Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember*, 2020.

UU No.22 Tahun 2016”salinan standar pendidikan dasar dan menengah”.

W.R. Borg Dan Gall, M.D.“*Educational Research An Introduction*”,New York: Longman.1983

Wibawanto, W. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st Ed.). Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif. 2017.





**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

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

## Lampiran 1

### Surat Validasi 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://itik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2287/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Imron Fauzi, M. Pd. I

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. Imron Fauzi, M. Pd. I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 204101040021  
Nama : MUHAMMAD IZZUL MUQORROBIN  
Semester : Semester Sembilan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Interaktif berbasis IT Melalui wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III di MI NURUL Islam Selok Awar-Awar Lumajang

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 Oktober 2024

an, Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



HOTIBUL UMAM

## Lampiran 2

Surat Validasi Ahli Materi



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

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

Nomor : B-2308/In.20/3.a/PP.009/10/2024  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Ubaidillah, S.Pd., M.Pd.I  
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. Ubaidillah, S.Pd., M.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 204101040021  
Nama : MUHAMMAD IZZUL MUQORROBIN  
Semester : Semester tujuh  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Interaktif berbasis IT Melalui wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III di MI NURUL Islam Selok Awar-Awar Lumajang

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Oktober 2024

Dekan,  
Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



KHOTIBUL UMAM



## Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media

**Lembar Validasi Pengembangan Media Evaluasi Interaktif Berbasis IT melalui wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang untuk ahli media**

Nama : Muhammad Izzul Muqorrobin  
NIM : 204101040021  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Evaluasi Interaktif Berbasis IT melalui wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang  
Nama Validator : Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.  
NIP : 198705222015031005

**Petunjuk Pengisian**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas Media wordwall
2. Mohon berikan tanda "√" untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian
3. Mohon berikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan

**Kriteria Penilaian :**

1= Sangat Tidak Setuju (STS)      3= Ragu-Ragu (R)  
2= Tidak Setuju (TS)              4= Setuju (S)  
5= Sangat Setuju (SS)

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
<b>A.</b>	<b>Aspek Desain Tampilan</b>						
1.	Cover sampul yang menarik				✓		
2.	Menumbuhkan minat siswa dalam belajar					✓	
3.	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang					✓	
4.	Ketepatan pemilihan warna pada media				✓		
5.	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran				✓		
6.	Tampilan buku pada media memudahkan siswa untuk menggunakan media tersebut				✓		
<b>B.</b>	<b>Isi Media</b>						
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan					✓	
3.	Sistem penyajian materi pada media sesuai dengan kurikulum					✓	
4.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran				✓		
5.	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi					✓	
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					✓	
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
<b>Aspek Penggunaan Media</b>							
8.	Media mudah dipahami oleh siswa					✓	
9.	Media yang berkelanjutan dan dapat digunakan ulang				✓		



10.	Media yang digunakan efektif untuk siswa dasar			✓		
11.	Efisien media dengan biaya			✓		
12.	Keamanan media bagi siswa				✓	
13.	Kemampuan media dalam bekerja sama dengan kelompok			✓		

**Komentar dan Saran**

- produk media harus lebih bagus dan unik dari yg sudah ada, karya:

1. Ahmad Zulkhori
2. Siti Imroatul Khoiriyah
3. Kormila Tria Mingsih
4. Nailly Inayah

Tidak ada interaktifnya

- kemampuannya membuat penelitian terdahulu, bedakan.

**Kesimpulan**

Pengembangan Media pada Mata Pelajaran PPKn Berbasis IT melalui wordwall di MI Selok Awar-Awar Lumajang ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, Kamis 10 September 2024  
Ahl Media

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

## Lampiran 4

### Hasil Validasi Ahli Materi

**Lembar Validasi Pengembangan Media Evaluasi Interaktif Berbasis IT melalui wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas III di Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang untuk ahli materi**

Nama : Muhammad Izzul Muqorrobin  
NIM : 202101040044  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Evaluasi Interaktif Berbasis IT melalui *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang  
Nama Validator : Dr. Ubaidillah, S.Pd., M.Pd.I  
NIP : 198512042015031002

#### Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini di maksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi dalam media wordwall
2. Mohon berikan tanda“√” untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian
3. Mohon berikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan

#### Kriteria Penilaian

1= Sangat Tidak Setuju(STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu-Ragu(R)

4 =Setuju (S)

5= Sangat Setuju (SS)

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
<b>A. Aspek Kelayakan Isi</b>							
1.	Materi yang disajikan dalam media Wordwall menjabarkan substansi materi					✓	
2.	Materi yang disajikan dalam media Wordwall dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran					✓	
3.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media Wordwall sesuai dengan kebutuhan materi ajar					✓	
4.	Bahasa yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa					✓	
5.	Materi yang disajikan tidak mengandung banyak tafsir					✓	
<b>B. Aspek Kelayakan Penyajian</b>							
6.	Keakuratan konsep dan definisi					✓	
7.	Gambar yang disajikan mudah di mengerti					✓	
8.	Menggunakan contoh yang praktis					✓	
<b>C. Aspek Keterlaksanaan</b>							
9.	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan					✓	
10.	Menciptakan kemampuan belajar siswa yang semakin aktif					✓	
11.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa					✓	

**Komentar dan Saran**

Praktek semaksimal mungkin, Materi PKN  
Pgn siswa lebih kreatif  
membuat Gmn & Sien di Sm

**Kesimpulan**

Pengembangan Media pada Mata Pelajaran PPKn Berbasis IT melalui wordwall di MI Selok Awar-Awar Lumajang ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

\*)Lingkari salah satu

Jember, Senin, 14 Oktober 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Ahli Materi

Dr. Ubaidillah, S.Pd., M.Pd.I  
NIP. 198512042015031002

## Lampiran 5

### Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

**Lembar Validasi Pengembangan Media Evaluasi Interaktif berbasis IT  
Melalui Wordwall dalam Pembelajaran Pendidikan  
Pancasila Dan Kewarganegaraan Kelas III di  
Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Selok Awar-Awar  
Lumajang**

Nama : Muhammad Izzul Muqorrobin  
NIM : 20410104021  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Evaluasi Interaktif Berbasis IT melalui  
Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan  
Kewarganegaraan Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Selok  
Awar-Awar Lumajang  
Nama Guru : Khairon Yanyu Asyiripi S.Sos  
NIP : -  
Jabatan : Guru Kelas  
Instansi : MI NURUL Islam Selok Awar-Awar Lumajang

#### Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media yang berbasis Wordwall
2. Mohon berikan tanda "✓" untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian
3. Mohon berikan kritik dan sarana agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan

#### Kriteria Penilaian

1= Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu-Ragu (R)

4 = Setuju (S)

5= Sangat Setuju (SS)



No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
<b>A. Tampilan Media</b>							
1.	Media mudah dioperasikan					✓	
2.	Desain media wordwall sesuai dengan tingkatan usia dan perkembangan kelas III					✓	
3.	Tampilan media wordwall yang menarik					✓	
4.	Materi yang mudah dipahami					✓	
<b>B. Aspek Penggunaan Media</b>							
5.	Media mudah dipahami oleh siswa					✓	
6.	Media dapat digunakan ulang				✓		
7.	Media yang digunakan ramah akan lingkungan					✓	
8.	Bahan yang digunakan didapatkan dengan mudah				✓		
9.	Efisiensi media dengan biaya				✓		
10.	Keamanan media bagi siswa					✓	

**Komentar dan Saran**

Pengembangan metode pembelajaran yang menarik pada siswa sehingga mempermudah penyampaian materi dengan media yang bervariasi dan menambah kreativitas anak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHIMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 2024

Guru Kelas III

*Khoirun Yanha A*

KHOIRUN YANHA A

NIP.

Lampiran 6

Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPON SISWA  
MEDIA PEMBELAJARAN EVALUASI INTERAKTIF BERBASIS IT  
MELALUI WORDWALL**

Mata Pelajaran	: PPKn
Nama	: Adam Alhafizi Z.
Kelas	: III
Hari/Tanggal	:

**Petunjuk :**

1. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran berbasis Wordwall.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada Wordwall.

**Keterangan :**

- |                                  |                                    |
|----------------------------------|------------------------------------|
| <b>SB</b> : Sangat Baik (skor 5) | <b>K</b> : Kurang (skor 2)         |
| <b>B</b> : Baik (skor 4)         | <b>SK</b> : Sangat Kurang (skor 1) |
| <b>C</b> : Cukup (skor 3)        |                                    |

No.	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Desain media pembelajaran yang digunakan menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan.					✓
3.	Media Wordwall menggunakan Bahasa yang mudah dipahami					✓
4.	Media Wordwall menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda				✓	
5.	Petunjuk penggunaan Media Wordwall jelas sehingga mempermudah saya dalam membaca					✓
6.	Penyajian atau penyampaian materi dalam media pembelajaran ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mudah dalam memahami materi.					✓

7.	Variasi kegiatan, soal latihan, kuis dan lain-lain membantu saya untuk mengembangkan kemampuan saya						✓
8.	Materi yang disajikan dalam media bersifat mengkonstruksi atau dapat membangun pengetahuan saya.					✓	
9.	Media wordwall ini dapat membuat belajar tidak membosankan						✓
10.	Media pembelajaran Wordwall ini memuat materi, cerita pendek yang dapat menambah pemahaman saya tentang unsur intrinsik						✓
11.	Ilustrasi animasi yang disampaikan atau disajikan pada media menarik dan memudahkan anda memahami materi.						✓
12.	Tampilan menu dan pada media memudahkan anda untuk menggunakan media tersebut.						✓
13.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.						✓
14.	Media dapat digunakan secara berulang ulang, sehingga membantu saya untuk mengulang materi yang telah anda pelajari sebelumnya.						✓
15.	Kuis yang disajikan dalam media menarik.						✓

Catatan masukan untuk perbaikan media

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



Lampiran 7

Surat Perizinan 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://fik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-8766/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala MI NURUL ISLAM SELOK AWAR-AWAR  
Kebonan, Selok Awar Awar, Kec. Pasirian, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur 67372

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

NIM : 204101040021  
Nama : MUHAMMAD IZZUL MUQORROBIN  
Semester : Semester tujuh  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Evaluasi Interaktif Berbasis IT melalui Wordwall Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas III di MI NURUL Islam Selok Awar-Awar Lumajang" selama 7 ( tujuh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Yuli Syafaati, S. Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 Oktober 2024

Dekan,  
Dekan Bidang Akademik,  
KHO TIBUL UMAM



## Lampiran 8

### Surat Keterangan Penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU**  
**Akte Notaris MUNNYATI SULAM BHP. NU NOMOR: AHU-AH.01.08 TAHUN 2013**  
**MADRASAH IBTIDA'YAH MA'ARIF NU "NURUL ISLAM"**  
**SELOK AWAR-AWAR**  
**TERAKREDITASI "B" NSM : 111235080073 NPSN: 60715345**  
Jl Laut Watu Pecak Selok Awar-Awar Pasirian Lumajang Telp. (0334) 573191

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: MI/52/B2.A6/X/2024

---

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Kabupaten Lumajang, menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Izzul Muqorrobin  
Tempat Tanggal Lahir : 8 November 2001  
NIM : 04101040021  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Evaluasi Interaktif Berbasis IT Melalui Wordwall Dalam Pembelajaran PPKn Kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di lembaga kami. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Lumajang, 31 Oktober 2024  
Kepala Madrasah  
  
Yuli Syafa'ati S.Pd

Lampiran 9

Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI MI NURUL ISLAM SELOK AWAR-AWAR LUMAJANG

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1	7 Desember 2023	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala Madrasah Ibu Yuli Syafa'ati S.Pd.	
2	10 Oktober 2024	Validasi media Evaluasi Interaktif Berbasis IT melalui wordwall kepada ahli media bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd. I	
3	14 Oktober 2024	Validasi materi media Evaluasi Interaktif Berbasis IT melalui wordwall kepada ahli materi Dr. Ubaidillah, S.Pd., M.Pd.I	
4	26 Oktober 2024	Observasi di MI NURUL Islam Selok Awar-Awar Lumajang	
5	28 Oktober 2024	Validasi media Evaluasi Interaktif Berbasis IT melalui wordwall kepada ahli pembelajaran Bapak Khoiron Yahya Asyirifi S.Sos	
6	29 Oktober 2024	Uji coba pertama media Evaluasi Interaktif Berbasis IT melalui wordwall kepada peserta didik Kelas III-B	
7	30 Oktober 2024	Uji coba kedua media Evaluasi Interaktif Berbasis IT melalui wordwall kepada peserta didik Kelas III-B	
8	30 Oktober 2024	Pengambilan data berupa respon angket respon peserta didik kelas III-B	
9	31 Oktober 2024	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di sekolah MI NURUL Islam Selok Awar-Awar Lumajang	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD  
J E M B E



Lumajang, 31 Oktober 2024

Madrasah

ati S.Pd.



## Lampiran 11

### Dokumentasi Wawancara



### Dokumentasi Refleksi Materi Sumpah Pemuda



Dokumentasi Pengimplementasian Media Evaluasi Pembelajaran berbasis wordwall



Dokumentasi Siswa Mengerjakan Angket

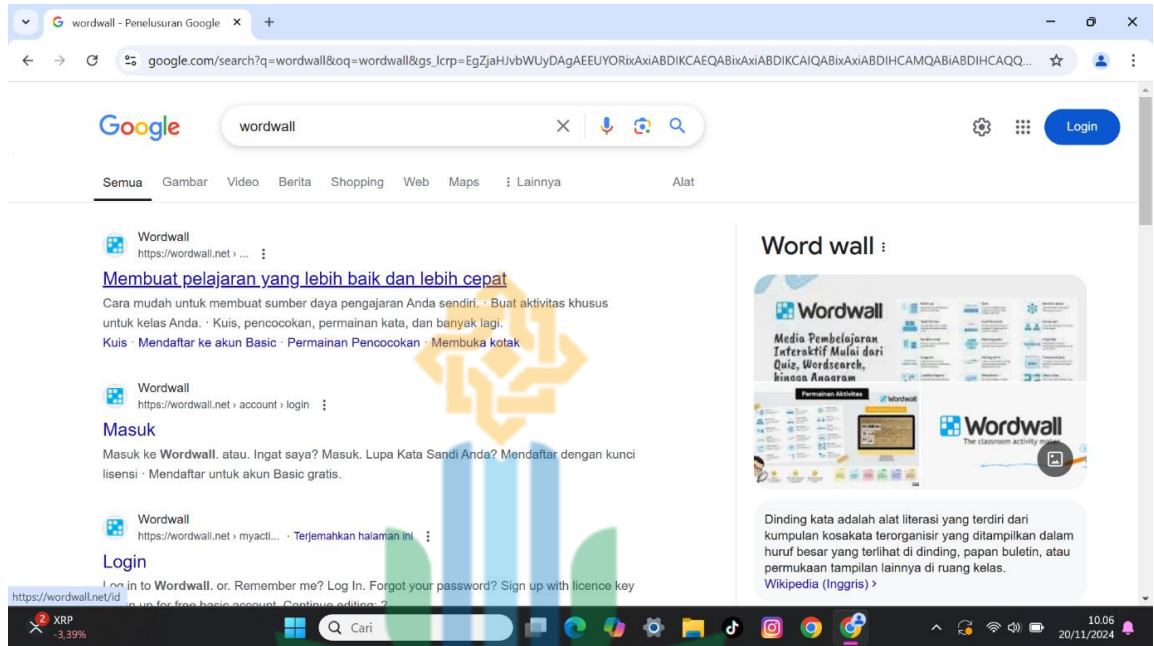


J E M B E R

## Lampiran 12

### Cara pembuatan media *Wordwall*

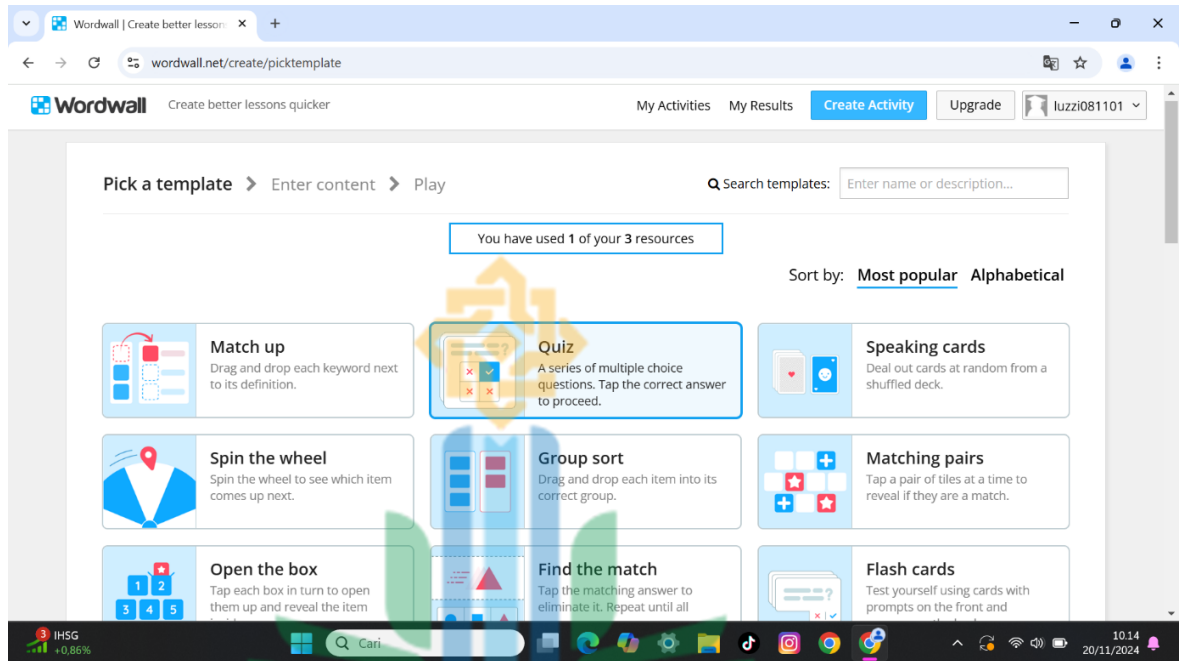
#### 1. Ketik wordwal di pencarian Google



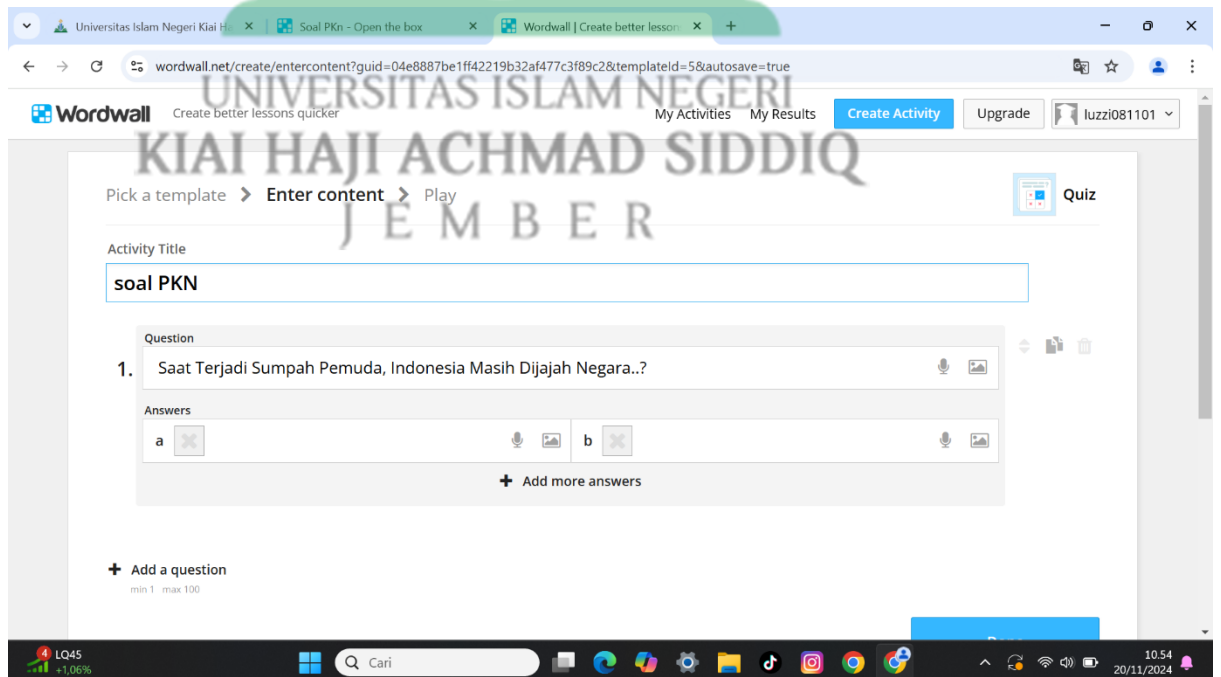
#### 2. Tekan daftar untuk membuat media *wordwall*



### 3. Pilih template sesuai dengan kebutuhan



### 4. Kemudian buat soal serta jawaban



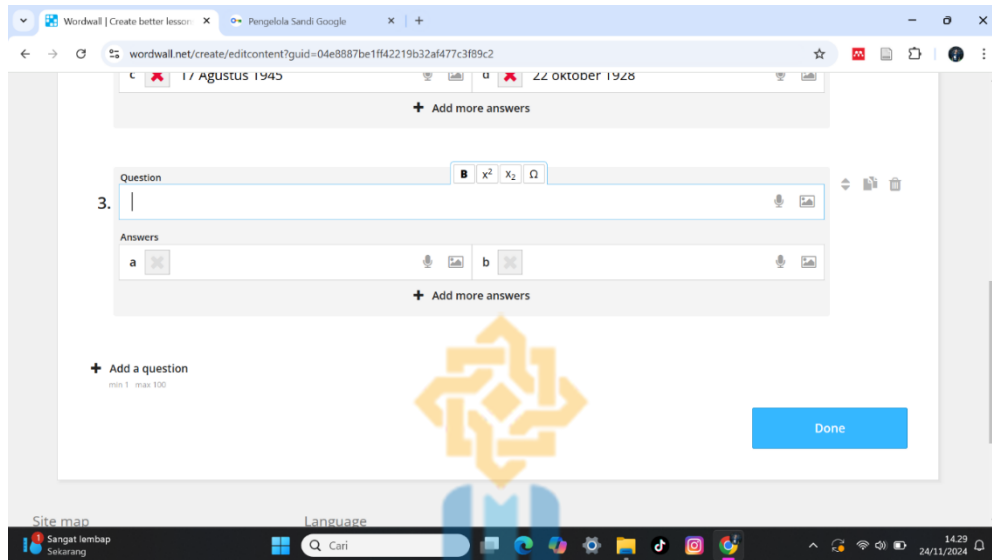


5. Kita bisa menambahkan gambar dan suara sesuai dengan apa yang kita inginkan dengan cara tekan tombol gambar atau suara

The image shows a screenshot of the Wordwall website interface. At the top, there are browser tabs for 'Universitas Islam Negeri Kiai H...', 'Soal Pkn - Open the box', and 'Wordwall | Create better lessons'. The main content area is titled 'Pick a template > Enter content > Play' and shows a quiz titled 'soal PKN'. The question is '1. Saat Terjadi Sumpah Pemuda, Indonesia Masih Dijajah Negara..?'. The answers listed are: a. Jepang (marked incorrect with a red X), b. Belanda (marked correct with a green checkmark), c. Amerika Serikat (marked incorrect with a red X), and d. Jerman (marked incorrect with a red X). Below the quiz, there is a search bar with the text 'sumpah pemuda' and a 'Medium' filter. The search results show several images related to the Youth Vow, including posters and historical documents. At the bottom, there are two 'Add Sound' windows. The first window has the text 'Saat Terjadi Sumpah Pemuda, Indonesia Masih Dijajah Ne...', language set to 'Indonesia (ID)', and voice set to 'Female'. The second window shows a waveform of the audio and buttons for 'Back' and 'OK'.



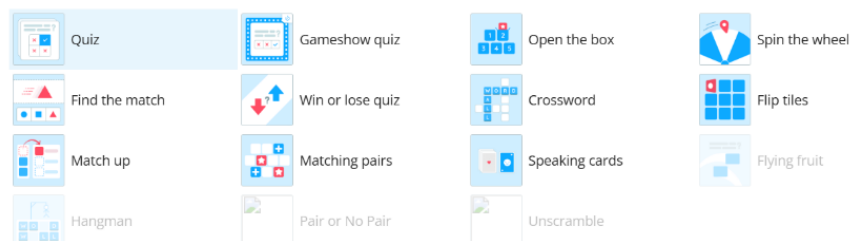
6. Tekan *Add a question* dipojok kiri bawah untuk menambahkan soal, maksimal 100 soal, setelah semua soal selesai Tekan *Done* di pojok kanan bawah



7. Kita dapat mengubah tampilan soal di bagian kanan (*switch template*) disitu kita bisa memilih banyak template seperti; *gameshow quiz*, *open the box*, *spin the wheel* *find the match*, dan lain sebagainya

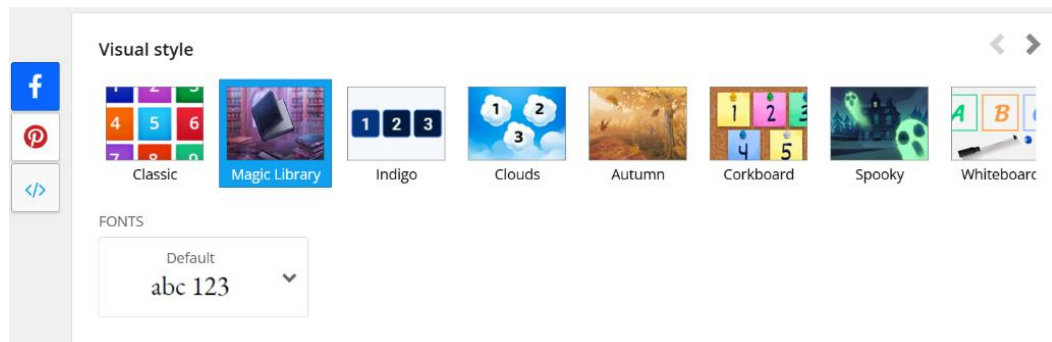


#### Switch template

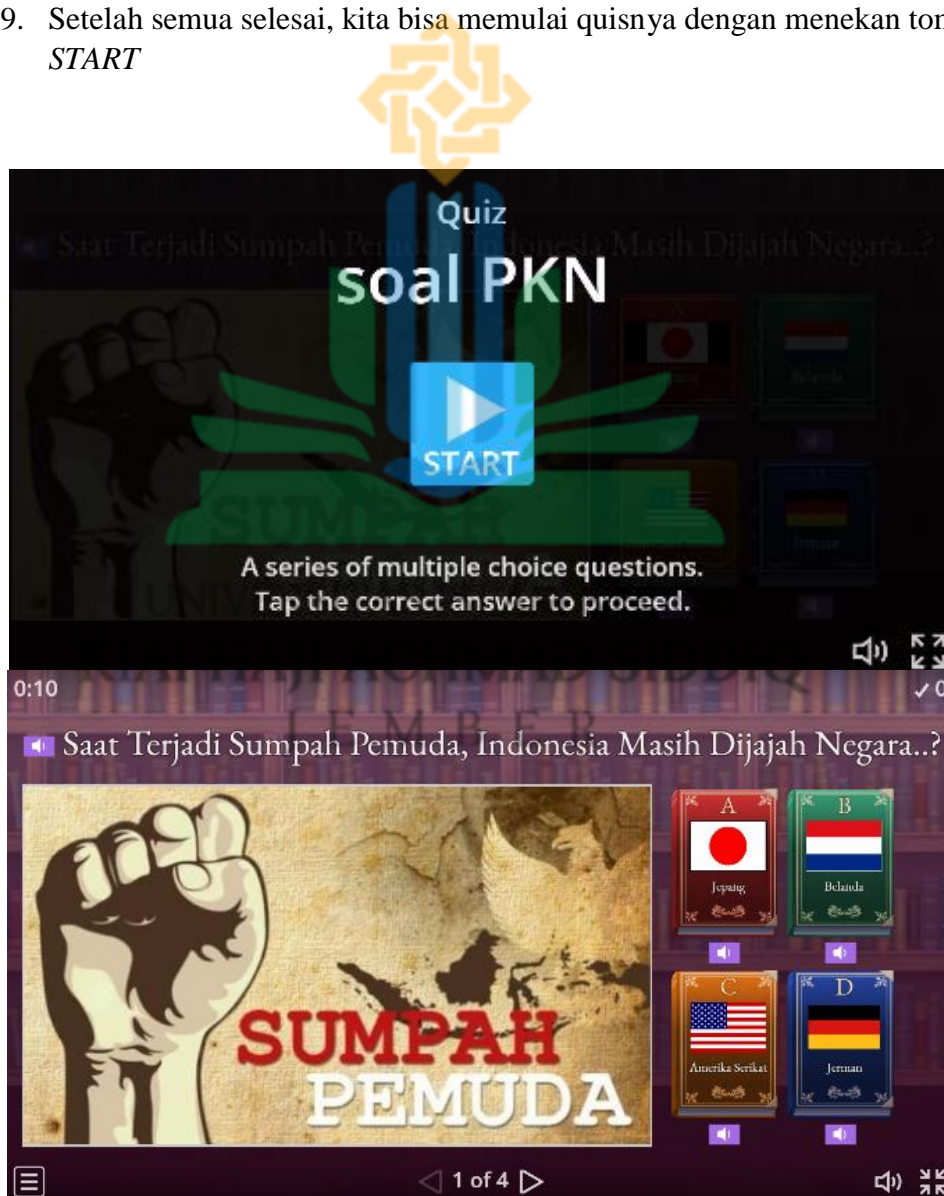


DISCLAIMER - This fuller range of templates is offered for completeness. We can't promise that every possibility will yield a useable teaching resource as it depends on the nature of the content. Have fun experimenting!

8. Kita bisa mengubah gaya visual serta font sesuai dengan keinginan kita



9. Setelah semua selesai, kita bisa memulai quisnya dengan menekan tombol *START*



10. Ketika sudah menyelesaikan semua soal maka skor akan muncul dan ditampilkan di leaderboard

Rank	Name	Score	Time
1st	Fiki	4	13.8
2nd	Reihan	4	14.0
3rd	Riyan	3	13.0
4th	Avika	3	13.7
5th	zidan	3	18.1
6th	sinta	3	18.1
7th	Najwa	3	30.3
8th	Naufal	3	33.6
9th	fazid	3	1:02

Media Evaluasi *Wordwall* dapat diakses melalui link/scan barcode berikut ini:

<https://wordwall.net/resource/64654530>



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Muhammad Izzul Muqorrobin  
Nim : 204101040021  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Evaluasi Interaktif Berbasis IT Melalui Wordwall Dalam Pembelajaran PPKn Kelas III di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar Lumajang**" adalah hasil penelitian / hasil karya sendiri, Kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 12 November 2024

Saya Menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

  
**Muhammad Izzul Muqorrobin**  
204101040021

## BIODATA PENULIS



### A. Data Pribadi

Nama : Muhammad 'Izzul Muqorrobin  
NIN : 204101040021  
TTL : Lumajang, 08 November 2001  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Alamat : Bades Krajan Kec. Pasirian, RT/RW 001/003  
No HP : 085964163000  
Email : [robin081101@gmail.com](mailto:robin081101@gmail.com)

### B. Riwayat pendidikan

TK : TK MUSLIMAT  
SD/MI : NURUL ISLAM 01 BADES  
MTS : MTSUNGGULAN MA'ARIF NU BADES  
MA : MAMBA'UL MA'ARIF DENANYAR JOMBANG  
Perguruan Tinggi : UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER