

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
EDUKATIF MENGGUNAKAN PLATFORM *WORDWALL.NET* PADA
SISWA KELAS V SDIT AL-MISHBAH SUMOBITO JOMBANG**

SKRIPSI



Oleh :

Ainun Nuzula Ar-Rahmah

NIM 17140076

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juni, 2021

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
EDUKATIF MENGGUNAKAN PLATFORM *WORDWALL.NET* PADA
SISWA KELAS V SDIT AL MISHBAH SUMOBITO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

Ainun Nuzula Ar-Rahmah

NIM 17140076

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juni, 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
EDUKATIF MENGGUNAKAN PLATFORM *WORDWALL.NET* PADA SISWA
KELAS V SDIT AL MISHBAH SUMOBITO JOMBANG

SKRIPSI

Oleh :

Ainun Nuzula Ar-Rahmah

NIM. 17140076

Telah disetujui oleh,

Dosen pembimbing



Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

NIP. 19750531 200312 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. H Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 19760803 200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
EDUKATIF MENGGUNAKAN PLATFORM WORDWALL.NET PADA
SISWA KELAS V SDIT AL MISHBAH SUMOBITO JOMBANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun Oleh Ainun Nuzula Ar-Rahmah (17140076)

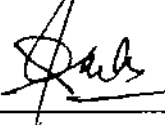
Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 9 Juni 2021 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian
Ketua Sidang
H.Ahmad Abthoki, M.Pd
NIP. 19761003 200312 1 004

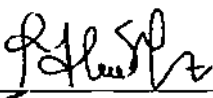
Tanda Tangan

:  _____


Sekretaris Sidang
Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 19750531 200312 2 003

:  _____

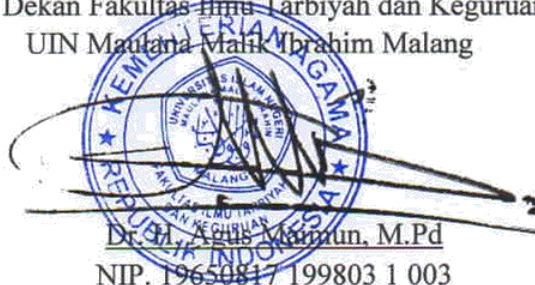
Pembimbing
Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 19750531 200312 2 003

:  _____

Penguji Utama
Dr.H. Ahmad Nurul Kawakib, M.Pd, MA
NIP. 19750731 200112 1 001

:  _____

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Ahmad Nurul Kawakib, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur atas nikmat Allah SWT telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya ilmiah skripsi ini, saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya

Bapak Suwadi (Alm) dan Ibu Siti Robi'ah atas doa dan ridhonya sebagai wasilah kelancaran saya dalam menempuh pendidikan S1 ini.

Saudara saya

Kedua kakak saya, Hisyam Azharuddin Pratomo dan Faliqul Isbah Dwiantoro atas motivasi dan segala bantuannya. Adik saya, Heni Hafidhotun Ni'mah yang telah kebersamai dalam penyelesaian skripsi ini.

Terima kasih kepada:

Dosen Pembimbing, Ibu Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan semangat yang luar biasa.

MOTTO

مَنْ جَدَّوَجَدَ

“Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, maka ia akan berhasil”

مَنْ صَبَرَ ظَفَرَ

"Barangsiapa yang bersabar, maka ia akan beruntung”

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ainun Nuzula Ar-Rahmah

Jombang, 1 Juni 2021

Lamp : 4 (empat) Ekslembar

Yang Terhormat
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ainun Nuzula Ar-Rahmah
NIM : 17140076
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game edukatif Menggunakan Platform *Wordwall.net* pada Siswa Kelas V SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 19750531 200312 2 003

SURAT PENYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ainun Nuzula Ar-Rahmah
NIM : 17140076
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif
Menggunakan Platform *Wordwall.net* Pada Siswa Kelas V SDIT Al-
Mishbah Sumobito Jombang

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi. Sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan daftar rujukan.

Jombang, 1 Juni 2021

Yang telah menyatakan



Ainun Nuzula Ar-Rahmah

NIM. 17140076

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil Aalamiin, segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif menggunakan Platform *Wordwall.net* pada Siswa Kelas V SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang” dengan baik. Shalawat serta salam tetap kita curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa ajaran agama *islam rahmatan lil ‘alamiin*.

Setiap proses penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak bantuan, dorongan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr.H. Abdul Haris selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen pembimbing dengan tulus, sabar, perhatian dan semangat dalam memberikan bimbingan, kritik, dan saran dalam bidang keilmuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Semua dosen dan staf jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) atas segala ilmu yang dibagikan kepada penulis selama studi.
6. Para Kyai, Ustadz/ah, Murabbi/ah Pusat Ma'had Al-Jami'ah yang banyak memberikan ilmu selama penulis mengabdikan dan semoga diberikan keberkahan ilmu.
7. Kedua orang tua, Bapak Suwadi (Alm) dan Ibu Siti Robi'ah yang senantiasa mendoakan dan penuh dukungan dalam hal kelancaran dan kesuksesan penulis. Serta kedua kakak (Hisyam dan Faliq) yang telah banyak memotivasi dan membantu dari segi biaya, tenaga, waktu. Dan Adikku (Heni) tersayang yang telah membersamai dan meminjamkan laptop dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepala dan Guru Kelas V SD Islam Terpadu Al Mishbah Sumobito Jombang atas izin dan ilmu selama melakukan penelitian.
9. Para validator yang berkenan menilai dan memberikan baik saran maupun kritik mengenai produk yang penulis kembangkan.
10. Teman-teman Musyrif/ah dan adik dampingan mahasantri 2018 – 2021, khususnya keluarga Faza 89, ABA 90, USA 01, dan UPKM Halaqoh Ilmiah yang telah menemani selama masa pengabdian.

11. Teman-teman seperjuangan PGMI 2017, khususnya teman-teman PGMI E atas pengalaman berharga dan telah kebersamai selama belajar di bangku perkuliahan.
12. Teman-teman satu bimbingan (Mursyid, Kusairi, dan Faiq) yang telah kebersamai dari awal memulai bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah kebersamai dan memberikan motivasi, dukungan, bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terakhir, skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagai wacana wawasan keilmuan dan kontribusi pemikiran dalam perkembangan bidang keilmuan dan pengetahuan bagi penulis dan pembaca karya ini.

Malang, 1 Juni 2021

Penulis

Ainun Nuzula Ar-Rahmah

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Penulisan transliterasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا =	a	ز =	z	ق =	q
ب =	b	س =	s	ك =	k
ت =	t	ش =	sy	ل =	l
ث =	ts	ص =	sh	م =	m
ج =	j	ض =	dl	ن =	n
ح =	h	ط =	th	و =	w
خ =	kh	ظ =	zh	ه =	h
د =	d	ع =	‘	ء =	,
ذ =	dz	غ =	gh	ي =	y
ر =	r	ف =	f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang	=	â
Vokal (i) Panjang	=	î
Vokal (u) Panjang	=	û

C. Vokal Diphthong

أُ	=	aw
أَيَّ	=	ay
أُو	=	û
إَيَّ	=	î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi Pengembangan	9

F. Ruang Lingkup Pengembangan	9
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Originalitas Penelitian	10
I. Definisi Operasional.....	18
J. Sistematika Pembahasan.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
A. Landasan Teori.....	21
a. Evaluasi Pembelajaran	21
1) Pengertian dan Ruang Lingkup Evaluasi	21
2) Materi dalam Evaluasi	24
3) Pengembangan Bentuk Tes Sebagai Alat Evaluasi	25
4) Karakteristik Tes yang Baik	33
b. Hasil Belajar	34
c. Zat Tunggal dan Campuran.....	39
d. Media Pembelajaran	40
e. Platform <i>Wordwall.net</i>	41
B. Kerangka Berfikir.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Model Pengembangan	44
C. Prosedur Pengembangan.....	45
D. Uji Coba.....	50

1	Desain Uji Coba	50
2	Subjek Uji Coba	50
3	Jenis Data	51
4	Instrumen Pengumpulan Data	51
5	Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENGEMBANAGAN DAN PEMBAHASAN		60
A. Penyajian Data Uji Coba		61
1.	Validasi Produk Pengembangan.....	61
a.	Hasil Validasi RPP	61
b.	Hasil Validaasi Soal <i>Pretest</i>	63
c.	Hasil Validasi Soal <i>Posttest</i>	65
2.	Tes Peningkatan Hasil belajar	67
3.	Kuisisioner Respon Siswa	70
B. Analisis Data.....		71
1.	Hasil Analisis Validasi Produk Pengembangan	71
a.	Hasil Analisi Validasi RPP	71
b.	Hasil Analisis validasi Soal <i>Pretest</i>	74
c.	Hasil Analisis Validasi Soal <i>Posttest</i>	77
2.	Hasil tes Peningkatan hasil Belajar	79
3.	Hasil Analisis Respon Siswa.....	82
C. Revisi Produk.....		84
BAB V PENUTUP		88

A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Daftar Tabel

Tabel 1.1	Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 3.1	Kompetensi Dasar dan Indikator	54
Tabel 3.2	Kriteria Validasi Perangkat Pembelajaran.....	57
Tabel 3.3	Kriteria Uji N-Gain	58
Tabel 3.4	Kriteria Penilaian Respon Siswa	59
Tabel 4.1	Hasil Validasi RPP	61
Tabel 4.2	Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i>	64
Tabel 4.3	Hasil Validasi Soal <i>Posttest</i>	66
Tabel 4.4	Hasil Uji Coba <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68
Tabel 4.5	Hasil Kuisisioner Respon Siswa.....	70
Tabel 4.6	Hasil Analisis Validasi RPP	71
Tabel 4.7	Hasil Analisis Soal <i>Pretest</i>	74
Tabel 4.8	Hasil Analisis Soal <i>Posttest</i>	76
Tabel 4.9	Hasil Analisis Skor Uji N-Gain	80
Tabel 4.10	Hasil Analisis Kuisisioner Respon Siswa	82
Tabel 4.11	Hasil Revisi Produk Ahli Evaluasi.....	85
Tabel 4.12	Hasil Revisi Produk Ahli Media	86
Tabel 4.13	Hasil Revisi Produk Ahli Pembelajaran	86
Tabel 4.14	Bagian Revisi Produk.....	87

DAFTAR GAMBAR

Daftar gambar

Gambar 2.1	Istilah Dalam Evaluasi.....	23
Gambar 2.2	Bagan Evaluasi Pembelajaran.....	25
Gambar 2.3	Bagan Hasil Belajar	37
Gambar 2.4	Kerangka Berfikir	44
Gambar 3.1	Langkah-langkah Penelitian oleh Sugiyono	46
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> Desain Evaluasi Tes	49
Gambar 3.3	Bagan Teknik Analisis Data Kualitatif	56
Gambar 4.1	Hasil Validasi RPP	73
Gambar 4.2	Hasil Analisis Soal <i>Pretest</i>	76
Gambar 4.3	Hasil Analisis Soal <i>Posttest</i>	78
Gambar 4.4	Hasil Analisis Skor Uji N-Gain	81

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Lampiran

Lampiran 1	Surat Izin Penelitian	93
Lampiran 2	Surat keterangan Sudah Melakukan Penelitian	94
Lampiran 3	Bukti Konsultasi.....	94
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	95
Lampiran 5	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	103
Lampiran 6	Kuisisioner Respon Siswa.....	115
Lampiran 7	Lembar Validasi.....	117
Lampiran 8	Hasil Kuisisioner Respon Siswa.....	122
Lampiran 9	Dokumentasi	123
Lampiran 10	Biodata Mahasiswa	124

ABSTRAK

Ar-Rahmah, Ainun Nuzula. 2021. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform Wordwall.net pada Siswa Kelas V SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

Pengembangan evaluasi pembelajaran merupakan pengembangan berupa soal pada Kelas V Tema 9 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Mata Pelajaran IPA materi ‘zat tunggal dan campuran’ yang divalidasi oleh validator sebelum diuji cobakan kepada siswa. Uji coba soal kepada siswa dilakukan dengan menggunakan alat evaluasi berupa platform *Wordwall.net* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk (1) mengukur validitas evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dengan platform *wordwall.net* pada siswa kelas V SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang, (2) mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dengan platform *wordwall.net* pada siswa kelas V SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang, (3) mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dengan platform *wordwall.net* pada siswa kelas V SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan modifikasi model pengembangan dari Prof. Sugiyono sebagai pedoman dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data penelitian dan pengembangan ini berupa lembar validasi RPP, lembar validasi soal *pretest* dan *posttest*, tes peningkatan hasil belajar, dan kuisioner respon siswa. Jenis data penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Proses penelitian dan pengembangan ini telah melalui enam tahapan yaitu: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, dan (6) Uji coba produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Hasil rata-rata validitas RPP 94,7%, validitas *pretest* adalah 95%, dan validitas *posttest* adalah 98,5%. (2) Hasil uji coba N-Gain menunjukkan bahwa 18,6% dengan kategori rendah, 33,3% dengan kategori sedang dan 48,1% dengan kategori tinggi. (3) Hasil respon terhadap kemenarikan pada uji coba menunjukkan hasil rata-rata 90%.

Kata kunci : Pengembangan Evaluasi, Platform *Wordwall.net*, Hasil Belajar

ABSTRACT

Ar-Rahmah, Ainun Nuzula. 2021. *Development of Educational Game-based Learning Evaluations using The Wordwall.net Platform for Fifth Grade Students of SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang*. Thesis. Department of Education for Primary School Teachers, Faculty of Tarbiyah and Teacher Learning, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Supervisor: Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd.

The development of learning evaluation is a development in the form of questions on Fifth Grade Theme 9 Sub-theme 1 Learning 1 Science Subject material 'single and mixed substances' which is validated by the validator before being tested on students. Testing questions to students is carried out with an evaluation tool in the form of the Wordwall.net platform to improve the learning outcomes of fifth grade students at SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang.

The purpose of this research and development is to (1) measure the validity of the evaluation of educational game-based learning with the *wordwall.net* platform in fifth grade students of SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang, (2) determining the improvement of learning outcomes before and after using educational game-based learning evaluation tools. using the *wordwall.net* platform for fifth grade students of SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang, (3) knowing student responses to the attractiveness of educational game-based learning evaluation tools using the *wordwall.net* platform for fifth grade students of SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang.

This type of research is *Research and Development* (RnD) with a modification of the development model from Prof. Sugiyono as a guide in this research. The research and development data collection techniques were in the form of RPP validation sheets, validation sheets about pretest and posttest, learning outcome improvement tests, and student response questionnaires. This type of research data in the form of quantitative and descriptive qualitative data. This research and development process has gone through six stages, namely: (1) Potential and Problems, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design revision, and (6) Product trial.

The results showed that, (1) The average result of lesson plan validity was 94.7%, pretest validity was 95%, and posttest validity was 98.5%. (2) The results of the N-Gain trial showed that 18.6% were in the low category, 33.3% in the medium category and 48.1% in the high category. (3) The results of the response to attractiveness in the trial showed an average result of 90%.

Keywords: *Evaluation Development, Wordwall.net Platform, Learning Outcomes*

ملخص البحث

الرحمة. عين نزل. 2021. تطوير التقويم التربوي عبر اللعب التعليمي باستخدام المنصة ووردوال. نيت لطلاب الفصل الخامس من مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المصباح سومويتو جومبانج. الرسالة الجامعية. قسم إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم. جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: الدكتور ريني نفسية أستوتوي الماجستير.

تطوير التقويم التربوي هو تطوير السؤال في الفصل الخامس الموضوع التاسع الموضوع الفرعي الأول التعليم الأول مواد العلوم الطبيعية فصل الذات المفرد والمركب التي تم تصديقها بالمدقق قبل تجريبها على الطلاب. تستخدم تجريبية السؤال للطلاب بمساعدة أداة التقويم وهي المنصة ووردوال. نيت. بمساعدة المنصة ووردوال. نيت لتحسين نتائج التعلم لطلاب الفصل الخامس من مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المصباح سومويتو جومبانج.

الغرض من هذا البحث والتطوير هو (1) لقياس تصديق التقويم التربوي عبر اللعب التعليمي باستخدام المنصة ووردوال. نيت لطلاب الفصل الخامس من مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المصباح سومويتو جومبانج، (2) معرفة تحسين نتائج التعلم قبل وبعد استخدام أداة التقويم التربوي عبر اللعب التعليمي باستخدام المنصة ووردوال. نيت لطلاب الفصل الخامس من مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المصباح سومويتو جومبانج، (3) معرفة إجابة الطلاب لجاذبية أداة التقويم التربوي عبر اللعب التعليمي باستخدام المنصة ووردوال. نيت لطلاب الفصل الخامس من مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المصباح سومويتو جومبانج.

نوع هذا البحث هو البحث والتطوير (RnD) بتعديل طوز التطوير للأستاذ الدكتور سوجونونو كدليل هذا البحث. وطريقة جمع بيانات البحث والتطوير هي ورقة تصديق خطة التربية (RPP)، وورقة تصديق اختبار السابق واختبار الخلف، واختبار تحسين نتائج التعلم، واستبيان أجابة الطلاب. نوع البيانات هذا البحث هي البيانات الكمية و النوعية الوصفية. مرّت عملية هذا البحث والتطوير بست مراحل، وهي: (1) الإحتمال والمشكلة، (2) جمع البيانات، (3) تخطيط النتائج، (4) تصديق التخطيط، (5) مراجعة التخطيط، (6) تجريبية النتائج.

تدل نتائج البحث على أن، (1) نتائج متوسط تصديق خطة التربية (RPP) 94,7%، وتصديق اختبار السابق 95%، وتصديق اختبار الخلف 98,5%، (2) تدل نتائج تجريبية إين-كائين على أن 18,6% في الطبقة الخافتة، و 3,33% في الطبقة المتوسطة، و 48,1% في الطبقة العالية، (3) تدل نتائج إجابة الطلاب لجاذبية التجريبية على نتائج المتوسط 90%.

الكلمات الرئيسية : تطوير التقويم، المنصة ووردوال، الحصيلة التعليمية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan teknologi yang semakin canggih dan modern dikarenakan perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Informasi di revolusi industri 4.0 yang sangat pesat dan mempengaruhi dunia pendidikan, terkhusus dalam proses pembelajaran. Teknologi komunikasi dan informasi dapat digunakan dan dijangkau dimanapun dan oleh siapapun selama terkoneksi dengan jaringan internet. Dalam proses pembelajaran, teknologi dimanfaatkan sebagai alat evaluasi dengan semakin berkembangnya ujian *online* yang berbantuan komputer, laptop, bahkan *smartphone*.¹ Model pendidikan yang diterapkan saat pembelajaran jarak jauh dapat menggunakan pendekatan 1) waktu sama – tempat berbeda, dan 2) waktu berbeda – tempat berbeda. Perbedaan tempat yang signifikan sebagai bentuk pencegahan dari permasalahan yang ada sekarang, yakni pencegahan COVID – 19 (*Corona Virus Disease 2019*).²

Fenomena saat ini ujian menggunakan kertas sangat jarang dijumpai.

Alat evaluasi yang tercetak pada kertas memiliki beberapa kelemahan, yakni

¹ Vivi Pratiwi dan Susanti, *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap*, Jurnal Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Volume 4 Nomor 01 Tahun 2016.

² Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, (Makassar : Kencana, 2018), Hal 174

waktu dan biaya yang diperlukan cukup banyak dalam hal : (1) pembuatan instrumen soal, (2) pemeriksaan jawaban yang lama, (3) proses pengskoran dan pengolahan, (4) pemberian respon kepada siswa. Di sisi lain, dari sisi psikologis peserta didik akan mengalami kecemasan ketika melakukan evaluasi secara manual.³ Sehingga kegiatan evaluasi banyak dialihkan secara *online* dengan berbantuan teknologi dan informasi dalam pendidikan.

Tingkat penguasaan materi pada peserta didik dalam pembelajaran dapat diketahui melalui evaluasi. Peran evaluasi dalam pembelajaran sangat penting untuk dilakukan pada lembaga pendidikan. Dalam melaksanakan evaluasi penilaian proses dan hasil belajar harus dikuasai oleh guru dalam kompetensi pedagogis. Data yang akurat terhadap kemampuan atau kesulitan siswa dalam belajar sangat tergantung pada proses evaluasi dan alat evaluasi yang digunakan.⁴ Setelah kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa, maka guru akan melakukan penilaian sebagai bagian evaluasi. Mengukur keberhasilan siswa terhadap penguasaan materi yang sudah diajarkan oleh guru menggunakan alat evaluasi dengan berupa instrumen penilaian yang berbentuk tes maupun non tes merupakan tujuan dari penilaian hasil belajar. Syarat dari instrumen penilaian harus valid dan reliabel.⁵

³ Komang Satemen, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online*, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Universitas Pendidikan Ganesha, Jilid 43 Nomor 3 Oktober 2010.

⁴ Ibid, hal 208.

⁵ Elok Erny Rahayu dan Agung Listiyadi, *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technologies (ICT) Pada Materi Mengelola Dokumen Transaksi*, Jurnal Pendidikan Akutansi, Universitas Negeri Surabaya, Volume 2 Nomor 02 Tahun 2014

Permasalahan muncul pada akhir tahun 2019, seluruh dunia digemparkan oleh COVID -19 (*Corona Virus Disease 2019*). Semua kegiatan yang bersifat sosial dihentikan sementara dan dialihkan untuk dilakukan di rumah masing-masing. Pada awal tahun 2020, COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*) merambah memasuki Indonesia. Kegiatan pembelajaran selama pandemi COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*) dilakukan Belajar Dari Rumah (BDR) sesuai dengan surat edaran dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) Nomor 15 Tahun 2020. Surat Edaran (SE) tersebut tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran COVID-19 (*corona virus disease 2019*).⁶

Evaluasi pembelajaran pada umumnya diterapkan oleh sekolah sebelum pandemi secara berkala dan terstruktur. Evaluasi pembelajaran biasanya dapat dilakukan secara tes maupun non tes. Evaluasi pembelajaran pada tes dan non tes lebih merujuk pada penilaian terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar akan diperoleh dari kemampuan materi yang sudah diterima saat proses pembelajaran. Dalam kegiatan evaluasi sebelum ada pandemi COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*), penilaian dilakukan guru dengan memberikan soal tes sesuai dengan capaian indikator yang diinginkan dan penilaian non tes berdasarkan dengan keterampilan (psikomotorik) dan sikap (afektif) siswa secara langsung atau tatap muka.

⁶ Surat Edaran (SE) Kemendikbud No. 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran COVID-19 (*corona virus disease 2019*).

Data dari hasil wawancara peneliti dengan Kepala SDIT Al Mishbah Sumobito menjelaskan bahwa semua kegiatan selama pandemi dilakukan secara daring dari rumah masing-masing siswa. Akan tetapi, dalam pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran dalam bentuk tes saja. Siswa diwajibkan ke sekolah untuk mengambil soal secara bergantian atau menerapkan sistem *shift* agar tidak terjadi kerumunan. Begitu juga dalam proses pengembalian lembar soal tes dilakukan secara bergantian berdasarkan hari dan kelas. Jangka waktu pengambilan soal dan pengumpulan antara 2-3 hari, hal tersebut dapat menimbulkan suatu kecurangan dalam pengerjaan soal oleh orang tua, kakak, ataupun guru lesnya. Kelonggaran waktu yang diberikan tersebut tidak melatih kedisiplinan waktu siswa dalam mengerjakan soal tes. Kegiatan pengambilan soal tes evaluasi masih diberlakukan berbasis kertas karena ketidakmampuan guru membuat soal secara *online* yang bisa diakses siswa dari rumah tanpa harus ke sekolah.⁷

Upaya dalam mengembangkan alat evaluasi terus digalakkan untuk mempermudah akses dalam Pembelajaran jarak Jauh (PJJ). Alat evaluasi telah banyak dikembangkan dengan berbagai aplikasi yang memanfaatkan teknologi. Salah satu penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Clara Ayu Mia Permata yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui *Kahoot!* Dan *Quizizz* pada Materi Turunan

⁷ Wawancara dengan Emma Churyaningtyas, Kepala SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang, Tanggal 14 Desember 2020.

Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian Clara menunjukkan hasil semua perangkat pembelajaran “sangat valid” sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar dengan hasil peningkatan 3,3%. Penelitian ini telah diterapkan pada pembelajaran matematika materi turunan fungsi aljabar pada tingkat SMA dengan sangat baik dengan uji coba penggunaan *Kahoot!* dan *Quizizz*.⁸

Penelitian lain pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* yang dilakukan Oleh Arnelia Dwi Yasa, dkk., yang berjudul “Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi *Hot Potatoes* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian Arnelia, dkk., menunjukkan hasil bahwa sangat baik dari segi materi, bahasa, dan media. Hasil uji coba terbatas mengalami peningkatan dengan persentase 94,8%. Penelitian yang dilakukan Arnelia, dkk bertempat di SDN Kesatrian 2 Kota Malang pada pembelajaran matematika siswa kelas V.⁹

Permasalahan alat evaluasi pembelajaran yang ada, maka diberikan sebuah solusi untuk memecahkan dan menyelesaikannya. Alternatif solusinya adalah peneliti menggunakan platform *wordwall.net* sebagai alat evaluasi

⁸ Clara Ayu Mia Permata, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui Kahoot! Dan Quizizz pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa*, Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2020.

⁹ Arnelia Dwi yasa, dkk., *Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, 2020.

berbentuk tes. Platform *wordwall.net* ini memiliki kelebihan dengan berbagai fitur dalam pembuatan game edukatif berupa kuis. Pengaksesan alat evaluasi ini dapat dilakukan dari rumah selama terkoneksi dengan jaringan internet. Di sisi lain, penggunaan alat evaluasi secara *online* dengan platform *wordwall.net* sebagai pemanfaatan teknologi bagi guru.

Berdasarkan beberapa masalah di atas, peneliti mengembangkan sebuah alat evaluasi berbasis game edukatif dengan menggunakan platform *wordwall.net*. Alat evaluasi berbasis game edukatif dapat mempermudah siswa dalam mengerjakan soal evaluasi layaknya siswa sedang bermain. Alat evaluasi didesain dan disajikan dalam bentuk visual seperti game atau permainan karena untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Dengan Menggunakan Platform *Wordwall.Net* pada Siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang.”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah diperoleh dari latar belakang di atas, sehingga didapatkan rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana validitas evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dengan platform *wordwall.net* pada siswa kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito antara sebelum dan sesudah menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dengan platform *wordwall.net*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap kemenarikan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dengan platform *wordwall.net* pada siswa kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan berdasarkan rumusan masalah di atas yang ingin dicapai sebagai berikut :

1. Mengukur validitas evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dengan platform *wordwall.net* pada siswa kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dengan platform *wordwall.net* pada siswa kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang.
3. Mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dengan platform *wordwall.net* pada siswa kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi :

1. Manfaat teoritis

Pengembangan evaluasi pembelajaran dengan hasil yang maksimal sangat diharapkan menjadikan sebuah contoh praktis dan sistematis di dunia pendidikan dan referensi untuk peneliti lain yang ingin mengembangkan produk serupa.

2. Manfaat praktis

- Bagi guru

Evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif ini digunakan untuk guru sebagai alternatif mengevaluasi pembelajaran siswa saat penerapan Pembelajaran Jarak jauh (PJJ). Serta juga sebagai referensi guru untuk berinovasi dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan berbagai jenis evaluasi.

- Bagi siswa

Game edukatif menggunakan platform *wordwall.net* ini menunjang semangat siswa dan merasa tertantang dalam menyelesaikan evaluasi pembelajaran dengan asyik tanpa ada beban, layaknya seperti belajar sambil bermain.

- Bagi mahasiswa dan peneliti lain.

Mahasiswa atau peneliti lain dapat mengembangkan game edukatif dengan jenis-jenis soal yang lain yang dapat menunjang pembelajaran pada materi yang lain.

E. Asumsi Pengembangan

1. Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif akan menambah semangat siswa dalam mengikuti evaluasi dengan santai tanpa tekanan, serta mengikuti evaluasi dengan sungguh-sungguh tapi layaknya sedang bermain.
2. Mempermudah pihak sekolah dalam mengadakan evaluasi pembelajaran saat penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan menghemat biaya yang dikeluarkan dalam pengadaan dana evaluasi.
3. Melatih sikap disiplin peserta didik terhadap waktu, sehingga peserta didik akan melakukan evaluasi dimana saja dengan waktu yang sudah ditentukan.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

1. Peneliti mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dalam penerapan Belajar Dari Rumah (BDR) di masa pandemi ini.
2. Game edukatif ini menggunakan platform *wordwall.net*.
3. Materi yang dipilih adalah materi kelas V semester 2 mata pelajaran IPA (Zat Tunggal dan Campuran).

G. Spesifikasi Produk

Produk dari pengembangan evaluasi pembelajaran ini berupa game edukatif dengan platform *wordwall.net* secara online sebagai berikut :

1. Evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif.
2. Game edukatif dibuat dengan platform *wordwall.net*.

3. Tampilan game dibuat dengan semenarik mungkin dan dapat dimainkan atau dikerjakan semua siswa.
4. Evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif berupa tes dengan jenis kuis.
5. Evaluasi dapat dikerjakan dimana saja dengan menggunakan alat elektronik berupa handphone atau laptop yang terkoneksi dengan jaringan.
6. Alat evaluasi pembelajaran berupa tes pada ranah kognitif.

H. Originalitas Penelitian

Penyajian orisinalitas penelitian digunakan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan fokus kajian dari penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya agar tidak terjadi fokus bahasan yang diulang-ulang. Orisinalitas penelitian ini untuk tetap menjaga keaslian dari penelitian-penelitian terdahulu dan sebagai referensi peneliti yang lain.

Penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu dengan berbagai judul, sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis Clara Ayu Mia Permata yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui *Kahoot!* Dan *Quizizz* Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa” Universitas Sanata Dharma Yogyakarta pada tahun 2020 berfokus pada pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan *Kahoot!* dan *Quizizz* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran

Matematika materi turunan fungsi Aljabar tingkat SMA. Hasil persentase validasi perangkat pembelajaran “sangat valid” dengan peningkatan minat belajar 3,3% dan dengan tingkat kesukaran soal pada kategori sedang.

Perbedaan penelitian Clara dengan peneliti adalah (1) media yang digunakan dalam mengembangkan alat evaluasi, Clara menggunakan aplikasi Kahoot! dan Quizizz dan peneliti menggunakan platform *Wordwall.net*. (2) Materi yang dikembangkan, Clara mengembangkan materi Turunan Fungsi Aljabar pembelajaran Matematika dan peneliti mengembangkan materi IPA pada kelas V. Persamaan kedua penelitian ini adalah mengembangkan alat evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Skripsi yang ditulis oleh Wan Muhammad Gustiawan Iqbal dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis *Wondershare Quiz Creator* Pada Materi Koloid Kelas XI Di SMA Koperasi Pontianak” Universitas Muhammadiyah Pontianak pada tahun 2017 berfokus pada alat evaluasi menggunakan *Wondershare Quiz Creator*. Sedangkan peneliti menggunakan platform *Wordwall.net*. Persentase hasil validitas para ahli materi sebesar 83,98% dan ahli media sebesar 90,69%, keefektifan sebesar 85%, dan kepraktisan sebesar 86,24%.

Perbedaan pada skripsi Iqbal dengan peneliti adalah (1) media alat yang dikembangkan Iqbal menggunakan *Wondeshare Quiz Creator* dan peneliti menggunakan *Wordwall.net*. (2) subjek penelitian Iqbal pada

siswa kelas XI SMA, sedangkan peneliti pada siswa kelas V SD. Persamaan kedua penelitian ini adalah mengembangkan sebuah alat evaluasi yang dapat diakses secara *online* dengan berbantuan teknologi.

3. Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika yang diteliti Agna Deka Cahyanti, dkk. Yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika Dengan *Ispring Suite 8*” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada 2019 berfokus mengembangkan alat evaluasi berupa tes secara *online/offline* dengan menggunakan *Ispring Suite 8* pada pembelajaran Matematika siswa tingkat SMP. Hasil penelitian ini menghasilkan alat evaluasi yang “sangat layak” dari berbagai para ahli dan respon siswa sangat tertarik terhadap alat evaluasi yang dikembangkan oleh Agna, dkk.

Perbedaan antara penelitian Agna dan peneliti adalah (1) media alat evaluasi yang dikembangkan, Agna menggunakan *Ispring Suite 8* dan peneliti menggunakan *Wordwall.net*. (2) materi yang dikembangkan Agna pada pembelajaran matematika tingkat SMP, sedangkan peneliti pada pembelajaran IPA tingkat SD. Persamaan keduanya yakni sama-sama mengembangkan alat evaluasi yang dapat diakses secara *online*.

4. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar yang diteliti oleh Arnelia Dwi Yasa, dkk., yang berjudul “Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2020 meneliti tentang *e-evaluation* berbasis aplikasi

Hot Potatoes materi FPB, KPK, dan Aproksima pada pembelajaran Matematika kelas V SD. Hasil dari penelitian ini sangat layak dengan persentase uji coba terbatas 94,8% mengenai kepraktisan, valid dan efektif.

Perbedaan antara penelitian Arnelia dan peneliti adalah (1) media yang dikembangkan, Arnelia mengembangkan menggunakan aplikasi *Hot Potatoes*, sedangkan peneliti mengembangkan dengan platform *Wordwall.net* (2) materi yang dikembangkan Arnelia pada pembelajaran matematika, sedangkan peneliti mengembangkan pada pembelajaran IPA. Persamaan keduanya adalah mengembangkan alat evaluasi yang dapat diakses secara *online*.

5. Jurnal Pendidikan Dasar yang ditulis Ratih dan Anjelina yang berjudul “Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi COVID-19” Universitas Islam Nadhatul Ulama Jepara tahun 2020 berfokus pada jenis penelitian kualitatif yang membahas tentang pembelajaran daring saat pandemi COVID-19 berlangsung dengan berbagai media teknologi dan komunikasi yang cocok dan menunjang Belajar Dari Rumah (BDR) dengan baik.

Perbedaan penelitian Ratih dengan peneliti adalah (1) jenis penelitian yang digunakan, Ratih menggunakan jenis penelitian kualitatif dan peneliti menggunakan jenis penelitian penelitian dan pengembangan (R &

D), (2) Subjek penelitian Ratih pada tingkat Perguruan Tinggi (PT), sedangkan peneliti pada tingkat Sekolah Dasar (SD).

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Clara Ayu Mia Permata, Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui <i>Kahoot!</i> Dan Quizizz Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa, Skripsi, Universitas Sanata dharma Yogyakarta, 2020.	Persamaan antara penelitian Clara dengan peneliti adalah menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>) dan dalam konteks mengembangkan evaluasi pembelajaran.	Clara mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Kahoot!</i> Dan Quizizz pada materi turunan fungsi aljabar. Sedangkan peneliti mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>wordwall.net</i> pada siswa kelas V.	Skripsi Clara menfokuskan penelitian pada evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Kahoot!</i> Dan Quizizz pada Pembelajaran Matematika Materi Turunan Fungsi Aljabar.

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
2.	Wan Muhammad Gustiawan Iqbal, Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i> Pada Materi Koloid Kelas XI Di SMA Koperasi Pontianak, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Pontianak, 2017.	Persamaan antara penelitian Wan dan peneliti adalah fokus penelitian dalam mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT.	Perbedaan penelitian Wan dan peneliti adalah aplikasi yang digunakan dalam penelitian berbeda. Wan menggunakan aplikasi <i>Wondershare Quiz Creator</i> dan peneliti menggunakan aplikasi website <i>Wordwall.net</i> .	Skripsi Wan menfokuskan penelitian pada Alat Evaluasi Berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i> Pada Materi Koloid Kelas XI Di SMA Koperasi Pontianak.
3.	Agna Deka Cahyanti, dkk., Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika Dengan <i>Ispring Suite 8</i> , <i>Indonesian Journal of Science and</i>	Persamaan antara penelitian Agna dan peneliti adalah fokus penelitian dalam mengembangkan alat evaluasi secara <i>online</i>	Pada penelitian Agna dalam mengembangkan alat evaluasi pembelajaran dengan <i>software Ispring Suite 8</i> dan penelitian	Penelitian Agna mengembangkan alat evaluasi pembelajaran dengan <i>software</i>

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	<i>Mathematics Education</i> , Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.	berupa tes.	dilakukan pada tingkat SMP/MTs, sedangkan untuk peneliti dalam mengembangkan alat evaluasinya menggunakan platform <i>wordwall.net</i> berupa game edukatif yang dilakukan pada tingkat SD/MI.	<i>Ispring Suite 8</i> berbasis online/offline berupa tes materi matematika di SMP N 8 Metro.
4.	Arnelia Dwi yasa, dkk., Pengembangan <i>E-Evaluation</i> Berbasis Aplikasi <i>Hot Potatoes</i> Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, 2020.	Persamaan penelitian Arnelia dengan peneliti adalah mengembangkan alat evaluasi berbasis ICT pada siswa kelas V SD.	Pada penelitian Arnelia dalam mengembangkan alat evaluasi pembelajaran dengan <i>hot potatoes</i> pada materi pembelajaran	Penelitian Arnelia mengembangkan <i>e-evaluation</i> berbasis aplikasi <i>hot potatoes</i> untuk siswa kelas V

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
			matematika (pecahan, KPK, FPB, dan aproksima), sedangkan untuk peneliti dalam mengembangkan alat evaluasinya menggunakan aplikasi <i>wordwall.net</i> berupa game edukatif pada materi IPA.	SDN Kesatrian 2 Kota Malang pada materi pembelajaran matematika (pecahan, KPK, FPB, dan aproksima).
5.	Ratih dan Anjelina Tanti Kusumaningrum, Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19, Jurnal Pendidikan Dasar, Universitas Islam	Persamaan penelitian Ratih dan peneliti adalah dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran	Perbedaan penelitian Ratih dengan peneliti adalah : Ratih menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan	Penelitian Ratih menganalisis tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Nahdlatul Ulama Jepara, 2020.	daring di tengah pandemi covid-19.	peneliti menggunakan penelitian <i>Research and Development</i> (RnD).	pembelajaran daring di tengah pandemi covid-19 pada kelas 6 PGSD A1 UNISNU Jepara.

I. Definisi Operasional

Berdasarkan judul pengembangan evaluasi pembelajaran yang berbasis game edukatif dengan menggunakan platform *wordwall.net* pada siswa kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang, maka peneliti menyajikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah proses kegiatan untuk mendapat informasi dan mengukur kemampuan seseorang terhadap materi yang sudah diterima. Materi yang diterima sesuai dengan tujuan pembelajaran. Rangkaian dalam evaluasi pembelajaran yakni penilaian, pengukuran, dan tes.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah tolak ukur dari kemampuan siswa dari proses kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar dapat ditunjukkan berupa perubahan kemampuan siswa pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Akan tetapi, untuk evaluasi pembelajaran ini berfokus pada hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

3. Game edukatif

Game edukatif sebagai media atau alat yang menyalurkan informasi kepada siswa secara interaktif. Alat atau media evaluasi pembelajaran dibuat secara game edukatif untuk menarik antusia siswa dalam mengerjakan evaluasi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang baik.

4. *Wordwall.net*

Platform *wordwall.net* merupakan media interaktif yang digunakan untuk alat evaluasi yang berorientasi pada siswa. Platform ini sangat efektif dan efisien dapat proses pengaksesan dimana saja dan waktu kapan pun selama terkoneksi dengan internet. Evaluasi pembelajarannya berupa game edukatif yang berbentuk kuis.

J. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini terdapat lima bab dengan masing-masing sistematika bab dan sub-bab berikut:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Pendahuluan yang terdiri dari sistematika sub-bab : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, sistematika pembahasan.

2. BAB II: KAJIAN TEORI

Kajian teori yang di dalamnya terdapat *review* literatur dan kerangka berpikir yang sesuai dengan judul penelitian.

3. BAB III: METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang di dalamnya terdapat Jenis Penelitian, Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, dan Uji Coba yang meliputi didalamnya : desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

4. BAB IV: HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti mengenai validitas produk, tes hasil peningkatan belajar siswa dan respon siswa terhadap produk peneliti.

5. BAB V: PENUTUP

Penutup berisi mengenai kesimpulan akhir dari penelitian dan pengembangan serta saran akan pemanfaatan produk.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Evaluasi Pembelajaran

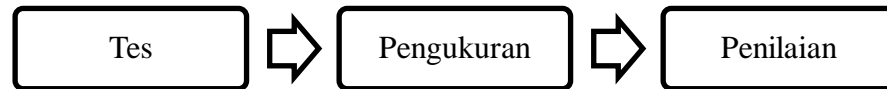
a. Pengertian dan Ruang Lingkup Evaluasi

Evaluasi pembelajaran merupakan proses kegiatan digunakan dalam mengetahui kemampuan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Evaluasi termasuk bentuk rangkaian dari suatu proses pembelajaran. Efektifitas dan efisiensi sistem dan tujuan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, metode pembelajaran, maupun lingkungan belajar merupakan tujuan dari evaluasi pembelajaran.¹⁰

Istilah yang digunakan pada evaluasi ada tiga, yaitu tes (*test*), pengukuran (*measurement*), dan penilaian (*assesment*). Tes (*test*) biasanya digunakan sebagai salah satu alat untuk pengukuran. Tes digunakan dalam pengumpulan informasi dan data mengenai kemampuan peserta didik, sikap, dan keterampilan. Sedangkan pengukuran (*measurement*) adalah penetapan angka atau biasa disebut dengan kuantifikasi sesuai dengan kemampuan kognitif, psikomotorik,

¹⁰ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran : Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), hal 14.

dan afektif siswa. Dan penilaian (*assesment*) adalah hasil pengukuran dengan kegiatan menafsirkan data yang sudah diperoleh.¹¹ Dapat diilustrasikan sebagai berikut



Gambar2.1 Istilah dalam evaluasi

Evaluasi dalam pendidikan berdasarkan sasarannya, dibagi menjadi dua yaitu evaluasi makro dan mikro. Pada evaluasi makro akan berfokus pada program pendidikan, dan penanggung jawabnya adalah pimpinan, kepala sekolah atau rektor. Sedangkan evaluasi mikro akan berfokus pada tingkat kelas baik saat proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam evaluasi mikro yang dapat dijadikan penanggung jawab adalah guru atau dosen, dan tenaga pendidik.¹²

Ruang lingkup dalam kegiatan evaluasi pembelajaran dibagi menjadi tiga komponen : (1) evaluasi program pembelajaran, (2) evaluasi pada proses pembelajaran, dan (3) evaluasi terhadap hasil belajar. *Pertama*, evaluasi program pembelajaran yang digunakan untuk mengambil keputusan atau kebijakan yang lebih baik. *Kedua*, evaluasi proses pembelajaran biasanya disebut dengan evaluasi implementasi digunakan oleh seorang guru untuk mengetahui

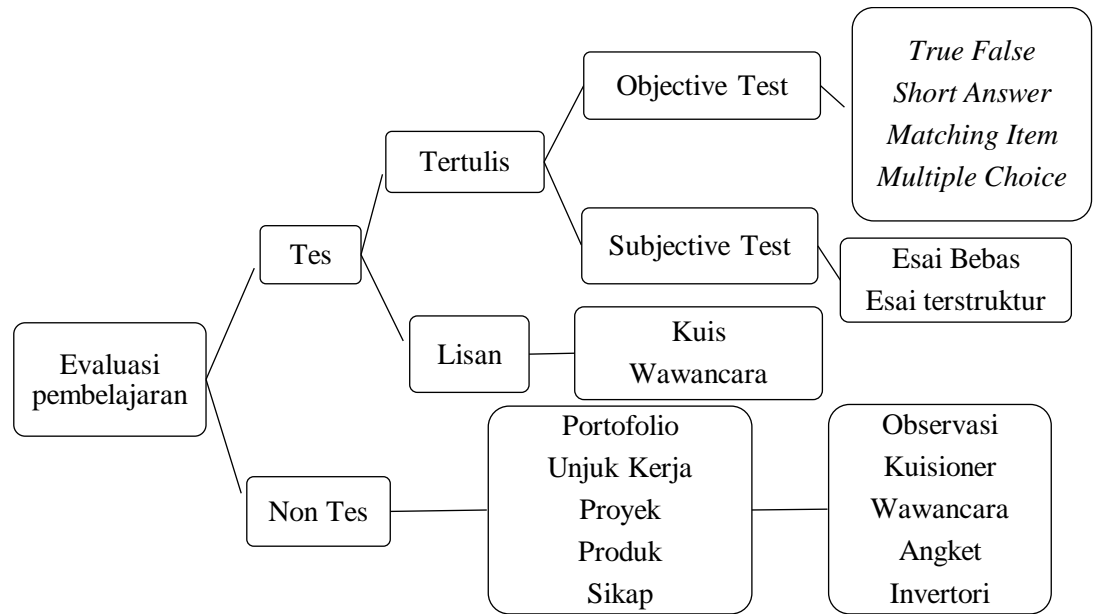
¹¹ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2009), hal 1.

¹² Ibid,. Hal 7

mengenai metode, strategi, teknik, bahan ajar, media yang cocok dalam pembelajaran. *Ketiga*, evaluasi hasil belajar untuk mengetahui kemampuan dalam tingkat penguasaan materi dan pencapaian terhadap tujuan-tujuan umum dalam pembelajaran.

Pemilihan teknik dalam evaluasi pembelajaran umumnya dipadukan sesuai dengan tujuan pembelajaran, ketersediaan waktu, materi yang disampaikan, dan tugas yang diberikan. Teknik evaluasi secara umum dibedakan dua bagian, yaitu secara tes dan non tes. Evaluasi pembelajaran baik tes maupun non tes memiliki keunggulan dan kelemahan setiap masing-masing berdasarkan kebutuhan. Alat evaluasi pembelajaran dalam mengukur hasil belajar siswa dapat diberikan dengan teknik tes untuk memberikan gambaran sesaat. Sedangkan non tes untuk melengkapi kekurangan-kekurangan saat penilaian hasil belajar secara tes. Pembagian secara terperinci dapat digambarkan di bawah ini:¹³

¹³ Wahid Murni, dkk., *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*, (Yogyakarta : Nuha Litera, 2010), hal 29



Gambar 2.2 Bagan Evaluasi Pembelajaran

Dapat kita simpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan penetapan nilai atau implikasi setelah dilakukannya pengukuran dan penilaian melalui soal tes. Dalam sebuah tes akan dikembangkan oleh guru berdasarkan kebutuhan dalam proses pembelajaran, maka guru juga harus mengetahui apa yang akan diukur dengan disesuaikan pada alat ukur yang tepat baik berupa tes maupun non tes.

b. Materi dalam Evaluasi

Penentuan materi dalam evaluasi merupakan langkah pertama dan sangat penting dalam pengujian. Apabila evaluasi diadakan tidak sesuai dengan materi, maka tidak akan tercapai dari tujuan

pembelajaran yang sudah ditetapkan. Kriteria dalam menentukan materi adalah:¹⁴

1. Urgensi, yakni materi yang sangat penting secara teoritis dan mutlak siswa harus menguasai.
 2. Kontinuitas, yakni materi yang selalu berkelanjutan dengan materi-materi sebelumnya yang sudah disampaikan.
 3. Relevansi, yakni keterhubungan materi satu dalam memahami materi yang lain yang berhubungan.
 4. Keterpakaian, yakni materi yang memiliki banyak sekali manfaat dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari siswa.
- c. Pengembangan Bentuk Tes Sebagai Alat Evaluasi

Pengembangan bentuk tes bertujuan untuk mendapatkan tes yang valid, sehingga hasil ukur yang dihasilkan dapat menggambarkan hasil belajar siswa secara tepat sesuai dengan tujuan indikator pembelajaran.¹⁵ Macam-macam bentuk tes dilihat dari sistem pengskoran dibagi menjadi tes objektif dan tes subjektif.¹⁶

1. Tes objektif

¹⁴ Abdussakir, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Makalah disampaikan “Workshop Manajemen Madrasah, KBK, dan Pembelajaran Mafikibb Guru MTs/MA se-Mageetan Selatan dan Barat” tanggal 31 Januari – 2 Pebruari 2006 di Wisma Puspa, Sarangan, Mageetan.

¹⁵ Puji Mulyono Djaali, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*, sebagaimana dikutip oleh Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Tangerang : Graha Ilmu, 2012), hal 104.

¹⁶ Eko, *op.cit.*, hlm 49

Tes objektif adalah bentuk tes dengan respon yang dapat dipilih oleh siswa dan mengandung kemungkinan jawaban benar dan salah. Kemungkinan jawaban pasti terdapat pada pilihan jawaban yang sudah disediakan oleh penyusun soal. Oleh karena itu, penilaian atau pengskoran objektif oleh pemeriksa pada jawaban benar yang dipilih oleh peserta tes (*testee*).

- Kelebihan tes objektif
 - Dalam pemeriksaan tidak memandang dan bersangkut paut pada unsur subjektif.
 - Lebih cepat dan mudah dalam memeriksa, bahkan dapat berbantuan teknologi dengan *scanner*.
 - Dalam pemeriksaan dapat diserahkan orang lain karena jawaban yang objektif.
 - Lebih representatif dalam mewakili isi materi secara luas.
- Kelemahan tes objektif
 - Membutuhkan waktu yang lama dalam meneliti setiap butir soal untuk menghindari kesalahan.
 - Butir soal lebih bersifat mengingat kembali (*recalling*).
 - Sulit mengukur kemampuan siswa berpikir tinggi dan kreatif
 - Banyak kesempatan memilih jawaban untung-untungan

- Kerjasama antar siswa sangat mudah dilakukan (mencontek).

Tes objektif mempunyai beberapa tipe tes, yakni benar salah (*true-false*), menjodohkan (*matching*), pilihan ganda (*multiple choice*), dan jawaban singkat (*short answer*).

a. Tipe Benar-Salah (*True-False*)

Tes tipe benar - salah (*true-false*) adalah bentuk tes yang setiap butir soalnya berupa pernyataan dan terdapat dua kemungkinan jawaban antara benar atau salah. Pemilihan jawaban dari peserta tes (*testee*) dapat ditunjukkan melalui memilih salah satu jawaban benar atau salah sesuai petunjuk dengan melingkari atau memberi tanda silang. Fungsi dari tipe soal benar – salah untuk menilai kemampuan dalam membandingkan atau memisahkan antara fakta lapangan dan opini seseorang, yang biasanya digunakan pada soal mengenai keterhubungan.

Contoh :

B – S Air merupakan zat tunggal

B – S Kopi adalah campuran homogen

b. Tipe Menjodohkan (*Matching*)

Tipe soal menjodohkan (*matching*) biasanya terdapat dalam dua lajur kanan dan kiri. Pada bagian lajur kiri berisi

mengenai pertanyaan atau pernyataan yang disebut dengan stimulus dan lajur kanan berisi jawaban atau disebut dengan respon, jumlah jawaban dibuat lebih dari jumlah pertanyaan atau pernyataan. Tipe menjodohkan sangat baik untuk digunakan dalam mengidentifikasi informasi berdasarkan dari hubungan antara dua hal yang sederhana. Semakin banyak hubungan premis dengan opsi respon yang dibuat oleh pembuat soal, maka soal akan semakin baik untuk disajikan.

Contoh :

Soal	Jawaban
1. Campuran air dan sirup termasuk jenis zat ...	a. Tunggal b. Campuran
2. Air termasuk jenis zat ...	c. Campuran Homogen
3. Campuran air, kopi, dan gula termasuk jenis zat ...	d. Campuran Heterogen e. Larutan

c. Tipe Pilihan Ganda (*Multiple Choice*)

Tipe tes pilihan ganda adalah tes pada setiap butir soalnya memiliki jumlah beberapa alternatif jawaban. Jumlah alternatif jawaban biasanya terdiri dari 3-5 alternatif jawaban. Dalam satu butir soal terdapat satu pernyataan (*statement*) atau biasa disebut dengan istilah *stem* dan pilihan alternatif jawaban disebut dengan istilah *option*. Pilihan alternatif jawaban satu

yang benar atau paling benar disebut dengan *key*, sedangkan untuk pilihan jawaban pengecoh disebut dengan *distractor*.

Pengukuran keberhasilan belajar siswa yang sesuai tujuan dari pembelajaran yang lebih kompleks yang meliputi aspek kognitif mulai dengan C1 - C6 dapat menggunakan tipe tes pilihan ganda karena efisiensi waktu dalam proses pengskoran.

Contoh :

1. Zat yang tersusun dari materi sejenis yaitu ...
 - a. Senyawa
 - b. Homogen
 - c. Heterogen
 - d. Tunggal
2. Minuman yang merupakan zat campuran heterogen adalah ...
 - a. Teh hangat
 - b. Kopi
 - c. Susu
 - d. Air sirup
3. Ina membuat minuman es teh manis. Komponen penyusunnya es teh adalah air, teh celup, gula dan es batu, es teh manis termasuk campuran ...
 - a. Tunggal

- b. Senyawa
 - c. Homogen
 - d. Heterogen
- d. Tipe Jawaban Singkat (*Short Answer*) dan Melengkapi (*Completion*)

Tipe tes dengan jawaban yang singkat dan melengkapi adalah tes yang menginginkan sebuah jawaban dengan kalimat tertentu atau angka sesuai dengan soal secara singkat. Soal tes bentuk jawaban singkat biasanya menggunakan pertanyaan, dan biasanya yang ditanyakan berupa tempat, istilah, nama tokoh, lambang dan lain sebagainya.

Contoh : *short answer*

1. Siapa nama presiden pertama Republik Indonesia?
2. Apa nama tempat yang digunakan untuk ibadah orang-orang islam?

Contoh : *completion*

1. Kopi termasuk dalam campuran ...
2. Rukun islam ada ...

2. Tes subjektif

Tes subjektif adalah tes dengan berbentuk uraian (esai). Jawaban yang diinginkan oleh butir soal berupa uraian panjang atau pemaparan tugas sesuai dengan kreativitas atau ide dari

peserta tes (*testee*). Kata mengapa, bagaimana, jelaskan, uraikan, simpulkan, bandingkan dan lain-lain merupakan ciri-ciri pertanyaan dari tes subjektif.¹⁷

Jumlah 5-10 soal merupakan jumlah butir soal uraian pada umumnya dengan estimasi waktu 90-120 menit. Soal dengan berbentuk uraian digunakan untuk menginterpretasikan, mengorganisir menghubungkan pengertian-pengertian yang diketahui. Hal tersebut guna untuk menuntut peserta tes memiliki daya kreativitas yang tinggi dalam menyusun kalimat jawaban dengan jelas, padat, dan dapat dipahami.

Menjawab tes uraian berdasarkan tingkat kebebasan peserta terdapat dua bentuk tes, yaitu tes uraian secara bebas dan tes uraian secara terbatas.

a. Tes Uraian Bebas (*Extended Response Test*)

Tes uraian bebas merupakan bentuk tes uraian yang memberi kebebasan saat mengorganisir dan mengekspresikan gagasan atau ide dalam menjawab tes. Sifat dari tes uraian adalah fleksibel, terbuka, dan tidak terstruktur.

Contoh :

1. Jelaskan mengenai proses dalam pembuatan kopi !

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008) hal. 162.

2. Mengapa es sirup merupakan campuran homogen?

Jelaskan !

b. Tes Uraian Terbatas (*Restricted Response Test*)

Tes uraian terbatas merupakan tes yang memberikan batasan-batasan jawaban yang dikehendaki dalam menjawab soal tes. Batasan jawaban yang dikehendaki meliputi keinginan jawaban melalui konteksnya, keperluan jumlah pengerjaan butir jawaban, bahkan permintaan jawaban yang lebih luas. Tipe tes uraian terbatas dibagi menjadi dua, yaitu tipe jawaban melengkap dan tipe jawaban singkat

a) Tipe jawaban melengkap

Contoh :

1. Es dawet ayu merupakan zat ...
2. Campuran homogen adalah ...

b) Tipe jawaban singkat

Contoh :

1. Sebutkan materi berdasarkan komponen zat penyusunnya?
2. Sebutkan dua materi yang termasuk zat campuran homogen?

d. Karakteristik Tes Yang Baik

Tes yang dapat dijadikan pedoman bahwa tes yang baik apabila memenuhi dari lima syarat, yaitu validitas, reliabilitas, objektivitas, praktibilitas, dan ekonomi.¹⁸

1. Validitas

Kata lain dari validitas adalah “Ketepatan”. Alat ukur yang dikatakan valid adalah alat ukur yang tepat untuk mengukur apa yang diperlukan pengukuran oleh *tester*. Tes merupakan sebagai alat ukur pada hasil belajar siswa, jika tes dikatakan valid maka tes dengan tepat mengukur hasil belajar siswa berdasarkan karakteristik yang ingin diukur. Hasil belajar siswa yang didapatkan sehingga akan mendapatkan data yang valid juga.

2. Reliabilitas

Istilah lain dari reliabel adalah dapat dipercaya. Tes yang dikatakan reliabel yang menunjukkan hasil yang konsisten ketika di uji cobakan berkali-kali sehingga tes dapat dipercaya.

3. Objektivitas

Objektif adalah tidak terdapat pengaruh unsur pribadi (subjektif) dalam mempengaruhi tes dan prosesnya. Tes yang dianggap objektif yakni yang tidak ada unsur subjektif atau pribadi

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hal 72

seseorang dalam hal skoring terhadap orang lain. Faktor yang mempengaruhi subjektivitas adalah penilai (*tester*) dan bentuk tes.

Kegiatan untuk menghindari dan mengurangi subjektivitas pada tes dapat dilaksanakan dengan penilaian secara kontinu (berkelanjutan) dan komprehensif (secara menyeluruh). Sistem skoring juga harus dilakukan dengan sebaik-baiknya, dan akan lebih baik dengan melihat panduan skoring terlebih dahulu.

4. Praktibilitas

Praktibilitas yang tinggi pada tes dapat dilihat dari praktis dan mudah dalam administrasi. Praktisnya sebuah tes apabila mudah dilaksanakan, mudah dalam pemeriksaan karena disertai dengan kunci jawaban, dan harus diberikan petunjuk mengenai langkah-langkah yang sistematis dan jelas.

5. Ekonomi

Karakteristik ekonomis terhadap tes yang baik adalah pada pelaksanaan tes yang tidak membutuhkan mahal biaya, lamanya waktu, dan banyaknya tenaga yang dikeluarkan.

2. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang dihasilkan oleh siswa dalam belajar, apabila siswa mengalami sebuah perubahan pada diri siswa. Pada *taxonomy bloom* perubahan yang ditunjukkan terdapat tiga aspek

yang berupa kemampuan dalam berpikir (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan bersikap (afektif) terhadap suatu objek tertentu. Siswa yang termasuk berhasil dalam belajar, apabila minimal salah satu aspek di atas telah dicapai oleh siswa.¹⁹ Melibatkan siswa dan guru secara emosional dalam pembelajaran agar dapat menghasilkan perubahan sebagai hasil belajar dengan baik.

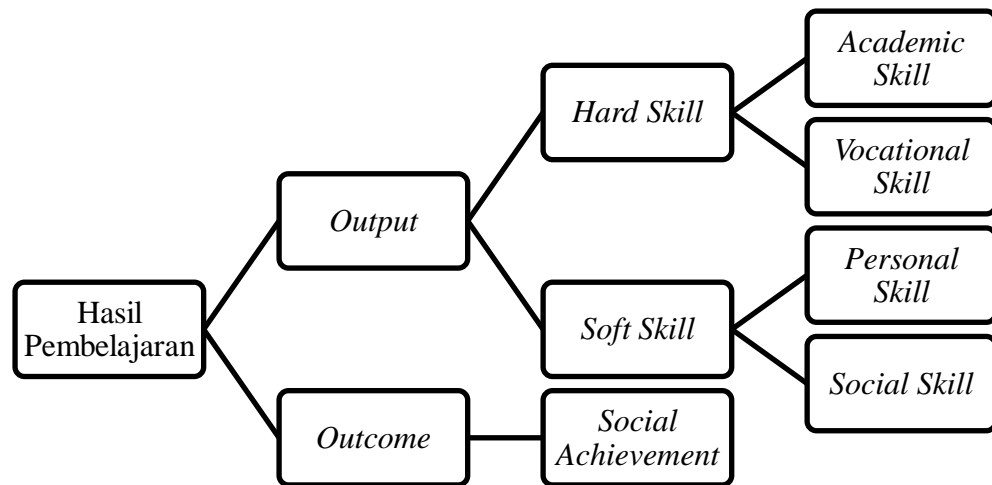
Pentingnya penilaian hasil belajar melibatkan antara siswa, guru dan dan sekolah. Bagi siswa, hasil belajar akan ada dua kemungkinan jawaban dari siswa yaitu memuaskan atau tidak memuaskan, apabila tidak memuaskan maka siswa akan giat untuk terus belajar lagi. Bagi guru, hasil belajar dapat mengetahui ketercapaian siswa dalam menerima materi pembelajaran dan mengevaluasi strategi, metode, bahan ajar yang tepat apa belum. Dan bagi sekolah untuk mengetahui kondisi sekolah dari kultur akademik sekolah, acuan atau pedoman dari tahun ke tahun-tahun, dan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran yang akan datang.²⁰

Perubahan yang disebabkan dari diri siswa sehingga dijadikan sebagai hasil belajar siswa terbagi dua bagian, yaitu *output* dan *outcome*. *Output* adalah hasil belajar siswa dalam jangka pendek

¹⁹ Wahid Murni, dkk., Op.cit, hal 18

²⁰ Eko, Op. Cit., hal 37-39

mengenai kemampuan siswa dari hasil proses pembelajaran. *Outcome* hasil belajar yang bersifat jangka panjang berupa prestasi sosial yang baik dan selalu diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-harinya bahkan untuk selamanya. Berikut bagan mengenai hasil pembelajaran



Gambar 2.3 Hasil Belajar

Output terbagi dua yaitu, *hard skill* dan *soft skill*. *Hard skill* akan terbagi menjadi dua lagi, yaitu *Academic Skill* dan *Vocational Skill*. *Hard Skill* sangat mudah dalam pengukuran hasil belajar siswa. Pada *Academic Skill*, siswa memiliki suatu kemampuan atau keahlian pada bidang keilmuan dan kecakapan dalam berfikir atau aspek kognitif. Sedangkan, pada *Vocational Academic* merupakan kemampuan atau keahlian seseorang dalam suatu bidang pekerjaan atau pada aspek motorik.

Pada hasil pembelajaran *Output Soft Skill* terbagi menjadi dua, yaitu *Personal Skill* dan *Social Skill*. *Soft Skill* merupakan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat dan sangat sulit untuk dilakukan pengukuran. *Personal Skill* merupakan kecakapan yang dibutuhkan oleh siswa yang berpeluang positif dalam kehidupan, misal kecakapan mengambil keputusan, kecakapan berkomunikasi dan beradaptasi. Sedangkan *Social Skill* merupakan kecakapan yang dibutuhkan untuk hidup (*life skill*) dalam menghadapi tantangan dan persaingan dalam masyarakat yang multikultural.

Pada teori *taxonomy Bloom*, hasil belajar dapat diukur dari beberapa aspek, karena pengukuran hasil belajar harus menyeluruh dalam mengetahui perubahan dari siswa. Pemahaman dan penguasaan teknik guru atau pendidik dalam menilai hasil belajar siswa beracuan pada tiga aspek, berikut :

1) Aspek Kognitif (Pengetahuan)

Aspek kognitif dikenal dengan aspek pengetahuan. Biasanya aspek kognitif digunakan untuk mengukur penguasaan siswa pada tingkat pengetahuan, pada umumnya dapat dilakukan dengan cara tes tulis maupun tes lisan.

Tingkat aspek kognitif ada enam yang mencakup : a) Mengingat (*Remember*), b) Memahami (*Understand*), c)

Mengaplikasikan (*Apply*), d) Menganalisis (*Analyze*), e) Mengevaluasi (*Evaluate*), f) Mencipta (*Create*).

2) Aspek Afektif (Sikap)

Aspek afektif biasanya digunakan dalam penilaian sikap dari siswa. Ciri-ciri aspek afektif biasanya akan tampak perubahannya pada tingkah laku siswa. Aspek afektif sering disebut dengan A1-A5. Tingkatan aspek afektif ada lima yang mencakup : a) Menerima (*Receiving*), b) Merespon (*Responding*), c) Menilai (*Valuing*), d) Mengelola (*Organizing*), e) Membentuk pola hidup (*Characterization*).

3) Aspek Psikomotorik (Keterampilan).

Aspek psikomotorik biasa dikenal dengan keterampilan. Setiap siswa memiliki keterampilan yang unik sendiri-sendiri. Hasil belajar aspek psikomotorik sebagai tindak lanjut dari hasil belajar aspek kognitif dan afektif. Aspek psikomotorik digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam bertindak atau bersikap menjadi lebih baik setelah menerima pengalaman dalam belajar yang baru.

Tingkatan aspek psikomotorik siswa dapat dibagi menjadi empat yang mencakup : a) Meniru (*Imitation*), b) Memanipulasi (*Manipulation*), c) Pengalamihan (*Naturalization*), d) Artikulasi (*Articulation*),

3. Zat Tunggal dan Campuran

Benda-benda yang ada di sekeliling kita termasuk materi. Materi adalah segala sesuatu yang dapat menempati sesuatu ruang dan memiliki massa. Materi yang berdasarkan komponen penyusun dibedakan menjadi zat tunggal dan campuran.

a. Zat Tunggal merupakan zat yang terdiri atas satu materi sejenis.

Yang tergolong ke dalam zat tunggal adalah unsur dan senyawa.

1. Unsur adalah zat kimia yang sangat sederhana dan tidak dapat dibagi lagi menjadi unsur yang lebih kecil. Jenis unsur terbagi menjadi dua, yaitu unsur logam dan nonlogam. Contoh: Unsur logam antara lain emas (Au), perak (Ag), besi (Fe), platina (Pt), dan Nikel (Ni).

Unsur nonlogam antara lain hidrogen (H), oksigen (O), nitrogen (N), fosfor (P) dan karbon (C).

2. Senyawa adalah zat tunggal yang terbentuk dari beberapa unsur kimia menjadi satu, akan tetapi dapat diuraikan lagi unsur-unsur yang bergabung. Contoh unsur senyawa adalah garam (NaCl), air (H₂O), dan gula.

b. Campuran adalah zat yang terdiri atas beberapa jenis materi atau zat tunggal. Campuran terbagi dan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu campuran homogen dan campuran heterogen.

1. Campuran homogen merupakan campuran yang zat penyusunnya terdiri dari dua atau lebih dan akan tercampur dengan sempurna. Zat penyusunnya tidak dapat dibedakan pada campuran homogen. Contoh: udara, air garam, air sirup, air gula, perunggu, kuningan.
2. Campuran heterogen merupakan campuran yang zat penyusunnya terdiri dari dua zat yang tidak tercampur sempurna. Zat penyusunnya masih dapat dibedakan pada campuran heterogen. Contoh: campuran air dengan kopi, air dengan minyak, air dengan tepung, dan air dengan pasir.

4. Media pembelajaran

Media biasa disebut dengan alat perantara atau penyalur. Media pembelajaran yakni segala bentuk alat penyalur yang dirancang secara terencana berbentuk fisik untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan mudah dan variatif sesuai kebutuhan. Bentuk fisik media pembelajaran berupa bahan yang telah tercetak, website, multimedia, audio, visual, audio-visual dan lain sebagainya.²¹

Keberagaman media yang digunakan dalam pembelajaran dengan berbagai macamnya sebagai berikut : a) Realia, media mengenai benda-benda sekitar yang berhubungan dengan pancaindra. b) model, barang tiruan seperti alat peraga anatomi manusia. c) teks, media lewat tulisan

²¹ Yaumi, Op.cit, hal 7.

yang tercetak. d) visual, media yang mengaktifkan penginderaan penglihatan. e) audio, media yang mengaktifkan penginderaan pendengaran. f) video, media yang mengaktifkan baik pendengaran dan penglihatan. g) multimedia, berbagai gabungan media di atas yang dapat digunakan berbantuan dengan teknologi (komputer atau smartphone)

Game Edukatif sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk alat evaluasi saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Inovasi dan kreatifitas guru sangat utama dalam mencapai tujuan pembelajaran saat pembelajaran secara daring. Pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka sehingga memanfaatkan teknologi yang semakin hari semakin modern dan canggih. Media pembelajaran berupa game edukatif ini sebagai sarana evaluasi berupa kuis yang dikembangkan oleh perangkat lunak secara khusus di desain untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Platform *Wordwall.net*

Platform *wordwall.net* software yang berorientasi untuk evaluasi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kelas siswa dan gaya mengajar guru. Platform ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran secara interaktif berbantuan teknologi yang terkoneksi dengan internet.²² Platform *Wordwall.net* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

²² Siti Lathifatus Sun'iyah, *Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar*, UNISDA Lamongan, hal 12.

a. Kelebihan

- 1) Fitur lebih bervariasi.
- 2) Akses mudah dijangkau.
- 3) Hasil tugas siswa terkirim ke guru secara otomatis.
- 4) Format jawaban siswa dapat diunduh dalam bentuk pdf.
- 5) *Printable*.

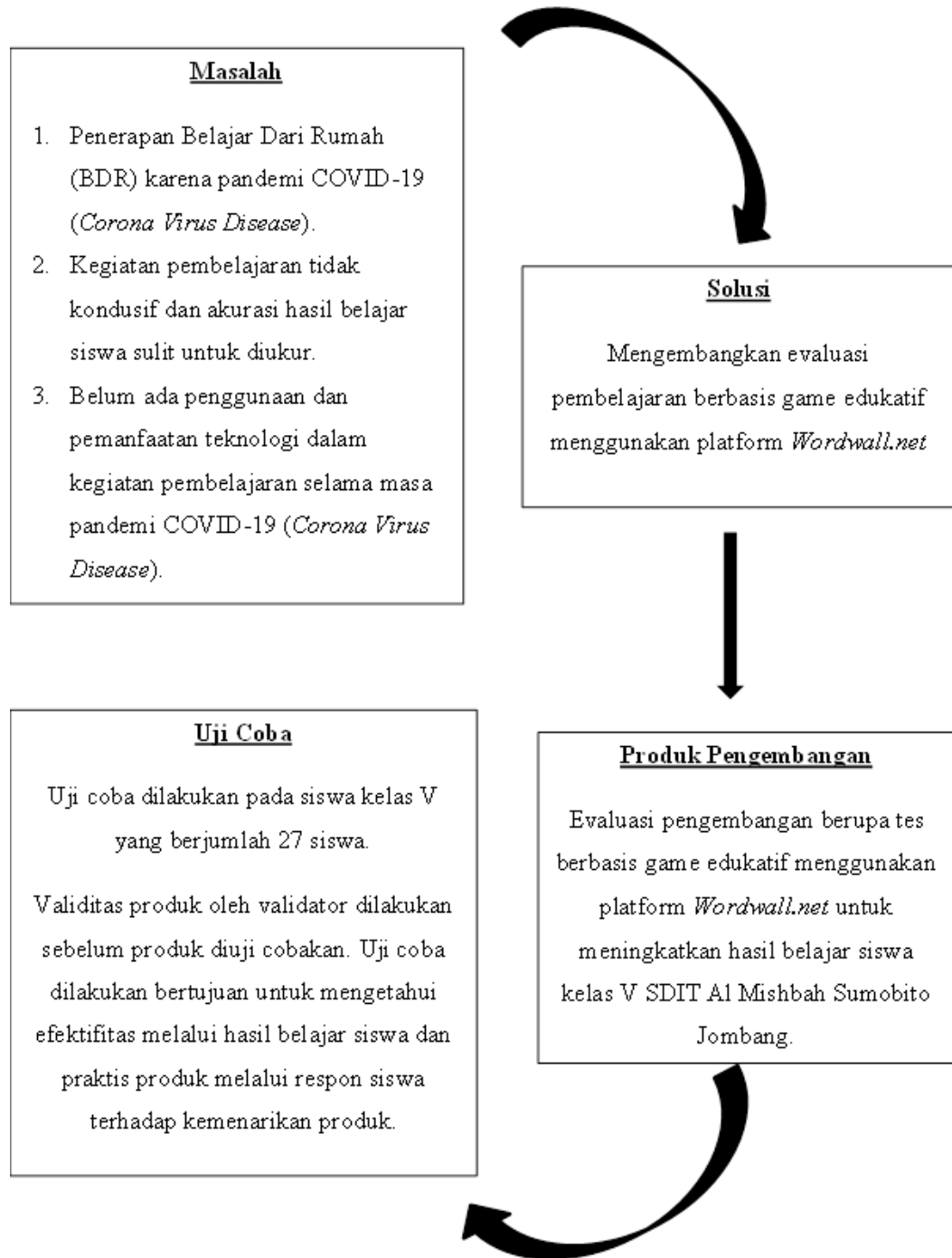
b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan koneksi jaringan internet yang bagus dan kuat.
- 2) Berbayar untuk peningkatan fitur yang lebih lengkap.

Variasi permainan yang ditawarkan oleh platform *wordwall.net* adalah berbentuk *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; *Random Wheel* (Roda acak), *True or False* (Benar atau salah), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *Find the Match* (Mencari padanan), *Match up*, *Whack-a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (Cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*.

Guru dapat langsung membuka platform *wordwall.net* dengan koneksi internet yang baik. Setelah itu, guru memilih *template* yang cocok untuk digunakan dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Setelah semua soal tersusun sesuai dengan *template*, guru dapat mengatur mode soal saat pengaksesan pada pengaturan menjadi privasi atau *general* (umum).

B. Kerangka Berfikir



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

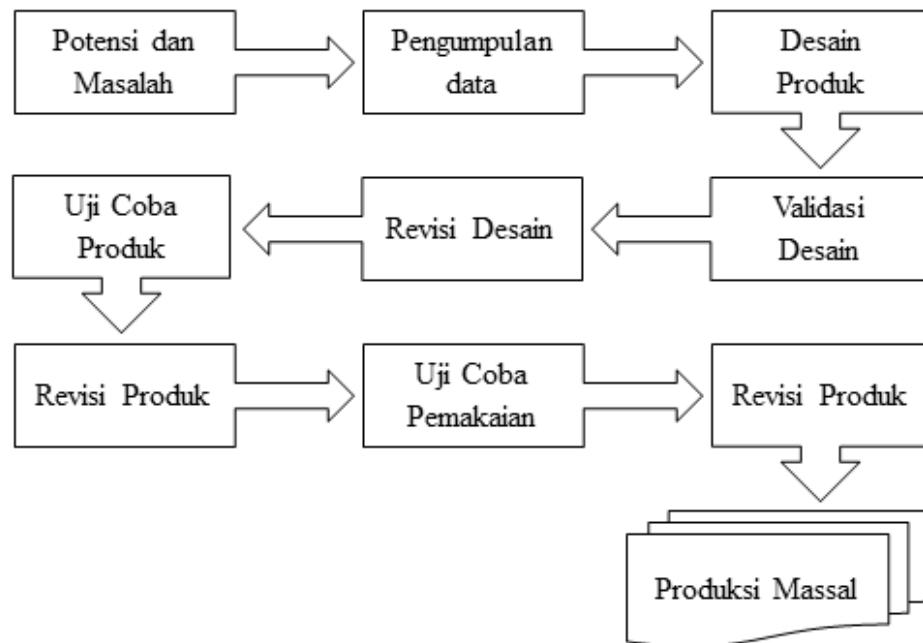
Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk.²³ Tujuan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berupa platform *wordwall.net* dan menguji keefektifan produk pengembangan berupa tes menggunakan platform *wordwall.net*. Produk yang dikembangkan berdasarkan dengan kebutuhan agar dapat digunakan dan sebagai sumber referensi.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan dan penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono yang terdapat 10 langkah, sebagai berikut : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, dan 10) Produksi Massal.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), hal 298.

Akan tetapi, dalam Penelitian dan Pengembangan (R&D) ini hanya sampai pada tahap ke- 6 uji coba produk.



Gambar 3.1

Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan prosedur Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang dikemukakan oleh Sugiyono berikut ini:

2. Potensi dan Masalah.

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah wawancara dengan Kepala SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang untuk mengetahui mengenai potensi dan masalah dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi

proses pembelajaran selama penerapan Pembelajaran Jarak jauh (PJJ) saat pandemi *Corona Virus Disease* (covid-19).

Hasil wawancara dengan Kepala SDIT Al-Mishbah pada tanggal 14 Desember 2020 dapat diketahui masalah dalam kegiatan pembelajaran dan proses evaluasi yang kurang maksimal karena dilakukan Belajar Dari Rumah (BDR) dengan potensi teknologi di sekolah yang memandai dan Sumber Daya Manusia (SDM) pada siswa yang sudah dapat memanfaatkan teknologi untuk belajar.

3. Pengumpulan Data

Data hasil wawancara dengan guru kelas V mengenai permasalahan materi siswa yang perlu ditingkatkan hasil belajarnya adalah tema terakhir atau tema 9 di kelas V, hal tersebut dikarenakan waktu yang mendekati dengan persiapan Penilaian Akhir Tahun (PAT) sehingga waktu dalam penyampaian materi berkurang. Maka peneliti mengembangkan materi IPA dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran) dan 4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua Kompetensi Dasar (KD) di atas dikembangkan menjadi beberapa indikator pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang

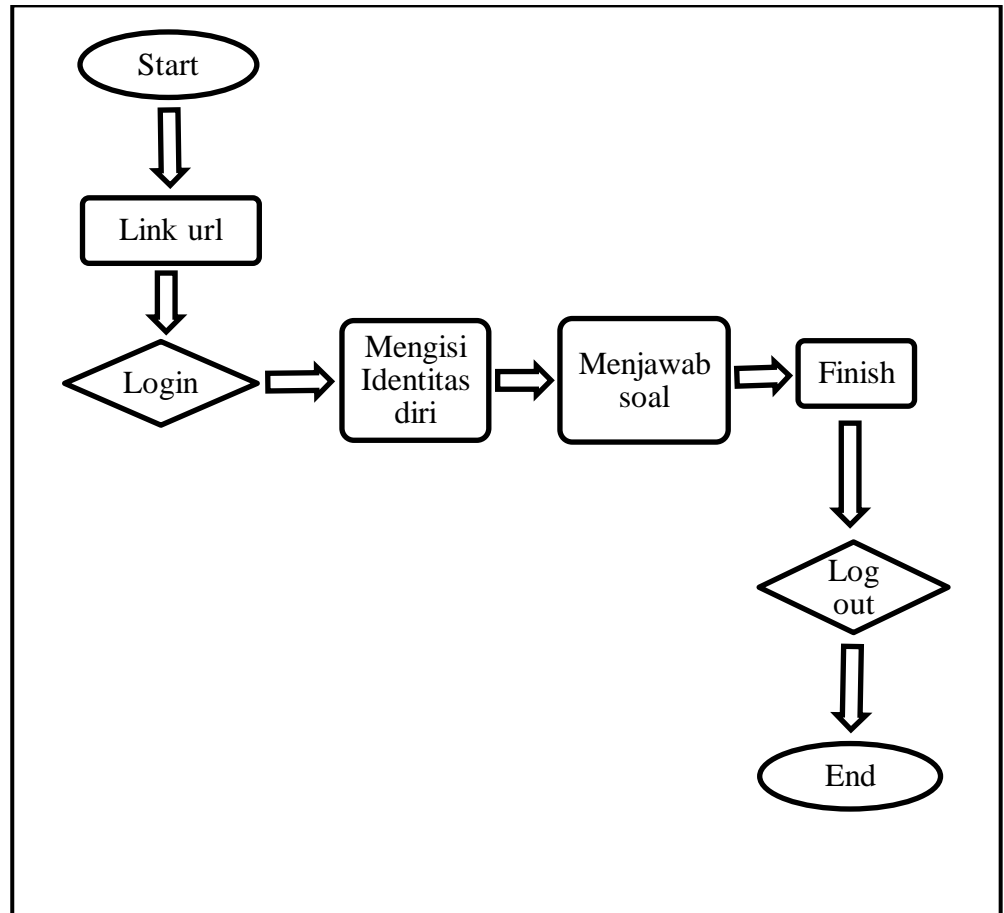
divalidasi para ahli. Setelah divalidasi, alat evaluasinya akan dikembangkan berbasis game edukatif menggunakan Platform *wordwall.net* agar dapat digunakan secara efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDIT Al-Mishbah.

Data yang diperoleh selain wawancara adalah menganalisis penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung dalam permasalahan yang ada. dan buku-buku sebagai referensi pendukung dalam proses penulisan penelitian dan pengembangan ini.

4. Desain Produk

Tahapan desain produk dimana tahap peneliti memulai mendesain perangkat pembelajaran yang cocok untuk digunakan. Perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), soal *pre-test* dan *post test*. Soal-soal yang dibuat dalam *pretest* dan *posttest* menggunakan platform *wordwall.net* pada materi IPA tema 9 tentang materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).

Dalam desain pembuatan soal tes dengan menggunakan platform *wordwall.net* dapat diilustrasikan bagan berikut :



Gambar 3.2 *Flowchart* desain evaluasi tes

5. Validasi Desain

Proses validasi desain pada perangkat dan evaluasi pembelajaran yang telah disusun dengan sistematis oleh peneliti, maka akan divalidasi oleh beberapa ahli. Validasi dilakukan oleh validator evaluasi pembelajaran, validator media pembelajaran, validator pembelajaran. Validasi oleh validator guna untuk mendapatkan informasi baru, masukan, kritik, perbaikan, dan saran. Informasi baru, masukan, kritik,

dan saran sangat dibutuhkan oleh peneliti untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada rancangan produk.

6. Revisi Desain

Validasi produk oleh para ahli dengan memberikan saran, kritik, masukan, maka peneliti akan melakukan perbaikan produk pada bagian-bagian yang harus diperbaiki atas dasar masukan, kritik dan saran dari validator guna mengurangi dari kekurangan rancangan produk tersebut.

7. Uji Coba Produk

Produk berupa game edukatif menggunakan platform *Wordwall.net* yang sudah divalidasi oleh validator dan direvisi oleh peneliti, maka akan memasuki tahap uji coba. Tahap uji coba produk diberikan pada siswa kelas V SDIT AL-Mishbah Sumobito Jombang. Tahap pertama peneliti melakukan uji coba soal *pretest* untuk mengetahui hasil belajar terhadap kemampuan awal siswa. Setelah mendapatkan hasil belajar *pretest*, peneliti memberikan soal *posttest* untuk menguji cobakan produk pada 27 siswa, setelah didapatkan hasilnya dan dianalisis terdapat revisi untuk memasuki tahap uji coba pemakaian.

D. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Pengujian produk dilakukan oleh peneliti guna untuk mengetahui validitas dan efektifitas dari produk yang sudah dikembangkan. Produk yang digunakan adalah pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dengan menggunakan platform *wordwall.net*. Desain uji coba menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Desain uji coba *One-Group Pretest-Posttest Design* yakni dilakukan *pretest* secara manual dan setelah diberikan perlakuan menggunakan alat evaluasi siswa dapat melakukan *posttest*. Dari data yang diperoleh maka akan didapatkan hasil lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan alat evaluasi. Berikut desain yang digambarkan :

O₁ X O₂

Keterangan :

O₁ = Nilai *pretest*

O₂ = Nilai *posttest*

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian dan pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform *wordwall.net* adalah siswa kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang

Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 27 siswa. Dari 27 siswa terdiri 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan berdasarkan jenisnya dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Rincian jenis data sebagai berikut :

1) Data kualitatif

- a. Hasil wawancara dengan Kepala dan Guru kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang.
- b. Kritik, saran, dan tanggapan yang diberikan oleh validator para ahli.

2) Data kuantitatif

- a. Kuesioner hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Kuesioner hasil belajar siswa (*pre-test* dan *post-test*).
- c. Kuesioner respon siswa.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar soal *pre-test* dan *post-test*, dan lembar respon siswa. Rincian instrumen validasi sebagai berikut :

1) Observasi

Observasi saat pra-penelitian pada tanggal 14 Desember 2020 dilakukan peneliti dengan macam observasi tak terstruktur, karena peneliti belum jelas dalam fokus penelitian yang akan dilakukan. Observasi saat penelitian dilakukan oleh peneliti secara rutin dan berkala ketika kunjungan melakukan uji coba dan pengambilan data.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Kepala, guru dan siswa kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang dengan wawancara tidak terstruktur (*Unstructures Interview*) pada saat penelitian dengan waktu yang tidak ditentukan. Kegiatan wawancara sangat membantu peneliti dalam proses penelitian dengan lancar. Wawancara dilakukan peneliti dengan narasumber baik secara langsung (tatap muka) dan tidak langsung (via *online*).

3) Lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Soal (*pretest* dan *pos-test*)

Instrumen dapat dikatakan valid apabila tepat sesuai sasaran dengan apa yang akan diukur. Instrumen validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan soal (*pretest* dan *posttest*). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan adalah tema 9 materi IPA. Dan soal (*pre-test* dan *post-test*)

disesuaikan dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang sudah dibuat dan divalidasi.

4) Lembar tes peningkatan hasil belajar

Instrumen hasil belajar siswa berupa soal tes. Tes yang digunakan berupa *pretest* and *posttest*. Pada soal *pretest* dilakukan dengan menggunakan bentuk tes berbasis PBT (*Paper Based Test*), sedangkan untuk soal *posttest* menggunakan alat evaluasi menggunakan platform *wordwall.net*. Soal tes dikembangkan dari Kompetensi Dasar (KD) berikut menjadi beberapa indikator :

Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).	<p>3.9.1 Menyebutkan definisi zat tunggal dan zat campuran (campuran homogen dan heterogen). (C1).</p> <p>3.9.2 Membedakan zat tunggal dan zat campuran (campuran homogen atau heterogen) pada minuman sehari-hari (C2)</p> <p>3.9.3 Mengklasifikasikan zat Tunggal dan zat campuran (campuran homogen dan heterogen). (C3)</p> <p>3.9.4 Menganalisis benda-benda yang termasuk dalam Zat tunggal dan zat campuran. (C4)</p>

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
	3.9.5 Membandingkan komponen penyusun zat pada materi tertentu (C4)
4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.	4.9.1 Menjelaskan kembali mengenai zat tunggal dan zat campuran pada minuman sehari-hari. 4.9.2 Menyimpulkan hasil laporan diskusi mengenai zat tunggal dan campuran (campuran homogen atau heterogen) pada minuman sehari-hari pada buku catatan masing-masing.

5) Lembar respon siswa dan guru.

Instrumen respon siswa ini digunakan guna mengetahui *feedback* dari siswa mengenai kemenarikan alat evaluasi menggunakan platform *wordwall.net*. Kuesioner dibagikan kepada siswa setelah siswa mengerjakan evaluasi pembelajaran dengan platform *wordwall.net*. Kuesioner ini memuat jawaban “ya” atau “tidak”.

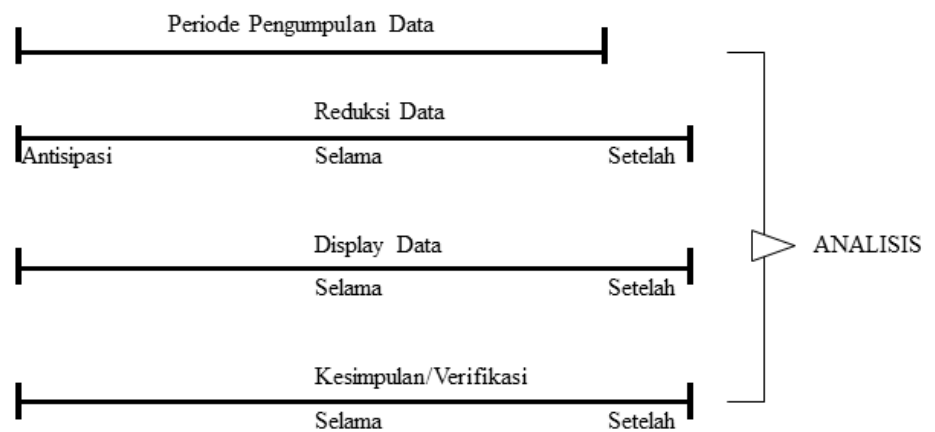
5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dan dari data

kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner oleh validator dari para ahli mengenai validasi RPP, soal *pretest* dan *posttest*.

1. Analisis kualitatif

Analisis kualitatif menggunakan model Milles dan Huberman, analisis ini dilakukan berkelanjutan sampai sampai tuntas. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam analisis data kualitatif dapat diilustrasikan di bawah ini :



Gambar 3.3 Bagan Teknik Analisis Data Kualitatif

Langkah pertama, data yang diperoleh dari lapangan akan dianalisis dengan direduksi agar menjadi data yang lebih sederhana dan menfokuskan pada aspek-aspek tertentu. Langkah kedua, data disajikan dalam bentuk naratif. Dan pada langkah ketiga, data ditarik kesimpulan atau verifikasi data dengan bukti-bukti pendukung yang lain agar menjadi kesimpulan yang kredibel.

2. Analisis kuantitatif

a. Analisis validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Soal (*Pretest* dan *Posttest*)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Soal (*Pre-Test* dan *Post-Test*) sebelum diuji cobakan, maka harus divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli. Validator akan melakukan validasi sesuai dengan kualifikasi diri para ahli. Data hasil validasi oleh validator berupa data deskripsi kuantitatif yang diubah menjadi deskripsi kualitatif.

Berikut rumus yang digunakan dalam teknik presentase :

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

Keterangan :

P = Nilai Presentase

ΣX = Jumlah skor validasi 3 validator

ΣX_i = Jumlah skor maksimal

Setelah hasil presentase diketahui dari tiga validator ahli, maka dapat ditentukan validitas pada perangkat pembelajaran yang berupa RPP dan soal *pre-test post-test* oleh peneliti.

Berikut tabel kriteria validitas ²⁴:

²⁴ Sa'dun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran, Bandung : PT. Rosdakarya, 2013, Hal 40

Tabel 3.2 Kriteria Validitas Perangkat Pembelajaran

No	Skor	Kriteria Validitas
1.	85,01 – 100,00%	Sangat valid, atau digunakan tanpa revisi.
2.	70,01 – 85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan dengan revisi kecil.
3.	50,01 – 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
4.	01,00 – 50,00%	Tidak valid , atau tidak boleh digunakan.

(Sumber: Akbar, 2013)

b. Analisis tes untuk meningkatkan hasil belajar

Data yang diperoleh dari hasil nilai pada *pretest* dan *posttest* dapat dihitung rata-rata untuk membangun hasil nilai antara sebelum sesudah menerapkan tes evaluasi pembelajaran menggunakan platform *wordwall.net*. Analisis data peningkatan hasil belajar aspek kognitif siswa dapat dilakukan uji gain menggunakan rumus sebagai berikut :

$$N - \text{gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan :

S post = Skor *post-test*S Pre = Skor *Pre-test*

S Max = Skor Maksimum Ideal

Berikut tabel kategori perolehan skor N – gain :

Tabel 3.3 Kategori skor N – gain

No	Skor	Klasifikasi
1.	$N - gain > 0,70$	Tinggi
2.	$0,30 < N - gain < 0,70$	Sedang
3.	$N - gain < 0,30$	Rendah

(Sumber: Hake, 1999)

c. Analisis respon siswa

Kuesioner sebagai alat yang digunakan mengukur dan menganalisis respon siswa. Data dari respon siswa dapat dianalisis menggunakan skala Guttman dengan skor 1 untuk jawaban setuju “ya” dan skor 0 untuk jawaban tidak setuju “tidak”. Setelah hasil kuesioner respon siswa didapatkan persentase, maka peneliti dapat menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah siswa menjawab "ya"}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Berikut kriteria penilaian respon siswa :

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Respon Siswa

Persentase Skor	Kategori
76 – 100%	Positif
51 – 75 %	Cukup positif
26 – 50 %	Kurang positif
0 – 25 %	Tidak positif

(Sumber: Riduwan, 2010)

Kepraktisan alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform *wordwall.net* diukur dengan hasil kuesioner dari

respon siswa. Alat evaluasi dapat dikatakan praktis, apabila persentase respon siswa mencapai minimal 51%.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti berupa evaluasi pembelajaran pada kelas V tema 9 sub tema 1 pada mata pelajaran IPA materi zat tunggal dan campuran. Evaluasi pembelajaran dikembangkan dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang mengacu pada taksonomi *Bloom*. Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform *wordwall.net* ini untuk membuat produk baru evaluasi dan menguji keefektifan alat evaluasi yang digunakan. Validitas produk pengembangan ini berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), soal *pretest*, soal *posttest*, dan kuisioner dari respon siswa.

Validitas produk pengembangan evaluasi pembelajaran berupa tes yang divalidasi oleh tiga validator. Validator pertama sebagai validator ahli evaluasi pembelajaran. Validator kedua sebagai validator ahli media pembelajaran. Dan validator ketiga sebagai validator ahli pembelajaran dan guru kelas siswa kelas V. Dari ketiga validator terdapat tanggapan berupa saran dan kritik untuk revisi produk dan memperbaiki atau menyempurnakan produk sebelum produk diuji cobakan kepada siswa kelas V SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang.

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Validitas Produk Pengembangan

b. Validitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menjelaskan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah rencana atau rancangan dalam suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan tatap muka untuk satu pembelajaran atau lebih. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada tema 9 sub tema 1 pembelajaran 1 materi IPA membutuhkan alokasi waktu 2 x 35 menit. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) diberi nilai dan divalidasi oleh tiga validator yang mumpuni di bidang pendidikan. Hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No	Komponen Penilaian	Skor		
		V1	V2	V3
A.	Kelengkapan Komponen RPP			
1.	Memuat Identitas sekolah, tujuan pembelajaran, materi, metode, sumber belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian).	4	4	4
2.	Memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.	4	4	4
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	4	4	4

No	Komponen Penilaian	Skor		
		V1	V2	V3
4.	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dengan materi.	3	4	4
5.	Sumber belajar yang digunakan relevan dengan materi.	4	4	4
6.	Penulisan RPP (Penomoran, jenis dan ukuran font)	4	4	4
B.	Kegiatan Pembelajaran			
7.	Langkah-langkah kegiatan Pembelajaran (Pembuka, Isi, dan Penutup)	3	4	3
8.	Penerapan alat evaluasi berbasis teknologi	4	3	4
C.	Bahasa			
9.	Menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan PEUBI yang baik dan benar	3	4	4
10.	Bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami.	4	4	3
	Jumlah	37	39	38

Keterangan :

V1 = Validator 1

V2 = Validator 2

V3 = Validator 3

Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menilai 10 aspek yang terdiri dari 6 aspek kelengkapan komponen RPP, 2

aspek mengenai kegiatan pembelajaran, dan 2 aspek mengenai tata bahasa dalam penulisan RPP. Dari penilaian ketiga validator memberikan penilaian dengan kriteria valid untuk digunakan dalam pembelajaran dan memberikan saran yang membangun agar pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat.

c. Validitas Soal *Pretest*

Hasil validasi soal *pretest* dikembangkan dari Kompetensi Dasar (KD) 3.9 dan 4.9 pada Tema 9 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 mata pelajaran IPA materi zat tunggal dan campuran. Kompetensi Dasar (KD) 3.9 aspek kognitif dikembangkan menjadi 5 Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yaitu :

- 1) Menyebutkan definisi zat tunggal dan zat campuran (campuran homogen dan heterogen). (C1),
- 2) Membedakan zat tunggal dan zat campuran (campuran homogen atau heterogen) pada minuman sehari-hari (C2),
- 3) Mengklasifikasikan zat Tunggal dan zat campuran (campuran homogen dan heterogen). (C3),
- 4) Menganalisis benda-benda yang termasuk dalam Zat tunggal dan zat campuran. (C4),

- 5) Membandingkan komponen penyusun zat pada materi tertentu (C4)

Dari 5 Indikator Pencapaian Kompetensi dikembangkan menjadi 10 soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa kelas V. Pada 10 soal yang sudah divalidasi oleh validator, maka akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dengan berbantuan sebuah platform *wordwall.net*. Siswa diberikan waktu maksimal 30 menit dalam menyelesaikan untuk menjawab soal, apabila melebihi dengan waktu yang ditentukan maka *auto-submit*.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Soal *Pretest*

No	Aspek	Skor		
		V1	V2	V3
A.	Kelayakan Isi			
1.	Soal <i>Pretest</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar	3	4	3
2.	Soal <i>Pretest</i> sesuai dengan materi pembelajaran	4	4	4
3.	Soal <i>Pretest</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	4
4.	Petunjuk pengerjaan yang sistematis dan mudah dipahami.	4	3	3
5.	Keseuaian kunci jawaban dengan soal <i>pretest</i> .	4	4	4

No	Aspek	Skor		
		V1	V2	V3
6.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal <i>pretest</i> .	4	4	4
B.	Tata Bahasa			
7.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	4
8.	Ketepatan dalam menggunakan ejaan atau istilah.	3	4	3
9.	Bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkatan Sekolah Dasar (SD).	4	4	3
C.	Tampilan			
10.	Kesesuaian gambar yang menarik dengan pertanyaan yang dimaksud.	4	4	4
11.	Sistem penomoran yang jelas.	4	4	4
12.	Tulisan yang jelas dan mudah dibaca.	4	4	4
	Jumlah	46	47	44

Keterangan :

V1 = Validator 1

V2 = Validator 2

V3 = Validator 3

c. Validitas Soal *Posttest*

Hasil validasi soal *posttest* oleh tiga validator berjumlah 10 soal dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan bobot soal yang sama

dengan soal *pretes*, akan tetapi berbeda dalam bentuk soal yang berlainan. Soal *Posttest* juga berbantuan menggunakan platform *Wordwall.net* yang dapat diakses secara *online* oleh siswa. Soal *Posttest* dimodifikasi peneliti menjadi dua tipe, yakni *tipe Quiz multiple choice* dan *match up*. Hasil validasi oleh validator disajikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Soal *Posttest*

No	Aspek	Skor		
		1	2	3
A.	Kelayakan Isi			
1.	Soal <i>Posttest</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar	4	4	4
2.	Soal <i>Posttest</i> sesuai dengan materi pembelajaran	4	4	4
3.	Soal <i>Posttest</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	4
4.	Petunjuk pengerjaan yang sistematis dan mudah dipahami.	4	4	3
5.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal <i>posttest</i> .	4	4	4
6.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal <i>posttest</i> .	4	4	4
2.	Tata Bahasa			
3.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	4
4.	Ketepatan dalam menggunakan ejaan	3	4	4

	atau istilah.			
5.	Bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkatan Sekolah Dasar (SD).	4	4	4
6.	Tampilan			
7.	Kesesuaian gambar yang menarik dengan pertanyaan yang dimaksud.	4	4	4
8.	Sistem penomoran yang jelas.	4	4	4
9.	Tulisan yang jelas dan mudah dibaca.	4	4	4
	Jumlah	47	48	47

Keterangan :

V1 = Validator 1

V2 = Validator 2

V3 = Validator 3

2. Tes Peningkatan Hasil Belajar

Pembelajaran di SD Islam Terpadu Al-Mishbah Sumobito dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mencapai $KKM \geq 75$. Evaluasi pembelajaran berupa tes pada mata pelajaran IPA materi zat tunggal dan campuran mengalami peningkatan hasil belajar dengan dibantu alat evaluasi berupa platform *wordwall.net* yang dapat diakses secara *online*. Pemberian soal *pretest* kepada siswa diberikan di awal dan sebelum memasuki pembelajaran pada tema baru (tema 9), kegiatan ini mengacu untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan soal *posttest* diberikan kepada siswa setelah

memperoleh perlakuan yaitu materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru mengenai mata pelajaran IPA materi zat tunggal dan campuran.

Materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) 3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran), 4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari. Dari Kompetensi dasar (KD) 3.9 dan 4.9 dikembangkan oleh peneliti dalam Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) untuk digunakan membuat soal tes yang mengacu pada taksonomi Bloom.

Tes hasil belajar yang dikembangkan oleh peneliti sebanyak 10 soal dengan tipe *quiz multiple choice* dan *match up* sesuai dengan *template* yang tersedia pada platform *Wordwall.net*. untuk produk pengembangan evaluasi pembelajaran erupa tes diuji cobakan pada 27 Siswa SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang. Berikut hasil uji coba soal pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil dari uji coba *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	AI	50	80
2.	AQ	40	90
3.	AT	40	80
4.	AK	40	90

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
5.	AA	50	70
6.	AJ	40	70
7.	CA	30	60
8.	DB	30	70
9.	DH	30	70
10.	DP	20	80
11.	FH	40	90
12.	HI	50	70
13.	ID	30	80
14.	KA	30	40
15.	MZ	50	80
16.	MS	30	100
17.	NA	40	80
18.	NZ	50	60
19.	RN	50	70
20.	RA	40	50
21.	SF	40	100
22.	SA	30	90
23.	UK	40	90
24.	VE	40	100
25.	VO	50	90
26.	ZA	20	80
27.	ZN	40	50
	Jumlah	1040	2050
	Rata-rata	38.5	75,9

Data yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa dapat diketahui dalam uji coba soal *pretest* dengan nilai rata-rata 38,5 dan uji coba soal *posttest* diperoleh nilai rata-rata 75,9. Dari hasil data di atas akan dianalisis menggunakan uji normalitas Gain untuk memperoleh data yang menunjukkan pengaruh platform *wordwall.net* pada evaluasi pembelajaran berupa tes terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas V memberikan informasi bahwa terdapat beberapa anak yang tidak dapat memenuhi hasil belajar jauh di bawah KKM karena terdapat keterbatasan siswa karena ketidaklancaran dalam membaca dan memahami bacaan. Dalam pembelajaran guru memerlukan penanganan khusus yang lebih intens dan harus diulang-ulang.

3. Kuisisioner Respon Siswa

Respon siswa didapatkan dari pengisian kuisisioner yang diberikan kepada siswa setelah siswa mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*. Hasil dari pengisian kuisisioner respon siswa ini digunakan untuk mengetahui keefektifan dari evaluasi pembelajaran dengan menggunakan platform *wordwall.net*. Kuisisioner siswa menggunakan skala Guttman dengan cara menganalisis jawaban “ya” pada setiap poin pertanyaan.

Hasil data respon siswa yang diberikan dengan pengisian kuisisioner setelah siswa mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* menunjukkan

keefektifan platform *wordwall.net* sebagai alat evaluasi berupa tes. Hasil kuisisioner respon siswa disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner Respon Siswa

No	Aspek	Penilaian Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah petunjuk pengerjaan sistematis dan mudah dipahami?	24	3
2.	Apakah penomoran soal runtut?	22	5
3.	Apakah gambar pendukung soal sangat menarik?	27	0
4.	Apakah kalian senang mengerjakan soal berbentuk <i>game</i> kuis?	26	1
5.	Apakah warna-warnanya sangat menarik?	25	2
6.	Apakah menambah semangat untuk mengerjakan soal?	25	2
7.	Apakah bahasa yang digunakan jelas?	24	3
8.	Apakah cara mengerjakan sangat mudah?	22	5

Peneliti menggunakan delapan pertanyaan untuk menggali informasi mengenai respon siswa terhadap kemenarikan alat evaluasi secara *online* menggunakan platform *wordwall.net*. Mayoritas siswa memberi respon dengan menjawab “Ya” yang membuktikan bahwa respon siswa mengarah positif sehingga sangat mendukung dan mempermudah kegiatan evaluasi pembelajaran selama Pandemi COVID-19. Antusias siswa dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran lebih inovatif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Analisis Data

1. Analisis Hasil Validasi

a. Hasil Analisis Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Tabel 4.6 Hasil Analisis Validasi RPP

No	Komponen Penilaian	Skor						Kriteria
		V1	V2	V3	ΣX	ΣX_i	P%	
A.	Kelengkapan Komponen RPP							
1.	Memuat Identitas sekolah, tujuan pembelajaran, materi, metode, sumber belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian).	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
2.	Memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
4.	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dengan materi.	3	4	4	11	12	91%	Sangat valid
5.	Sumber belajar yang digunakan relevan dengan materi.	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
6.	Penulisan RPP (Penomoran, jenis dan ukuran font)	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
B.	Kegiatan Pembelajaran							
7.	Langkah-langkah kegiatan	3	4	3	10	12	83%	Cukup

No	Komponen Penilaian	Skor						Kriteria
		V1	V2	V3	ΣX	ΣX_i	P%	
	Pembelajaran (Pembuka, Isi, dan Penutup)							Valid
8.	Penerapan alat evaluasi berbasis teknologi	4	3	4	11	12	91%	Sangat valid
C.	Bahasa							
9.	Menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan PEUBI yang baik dan benar	3	4	4	11	12	91%	Sangat valid
10.	Bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami.	4	4	3	11	12	91%	Sangat valid

Keterangan :

V1 = Validator 1

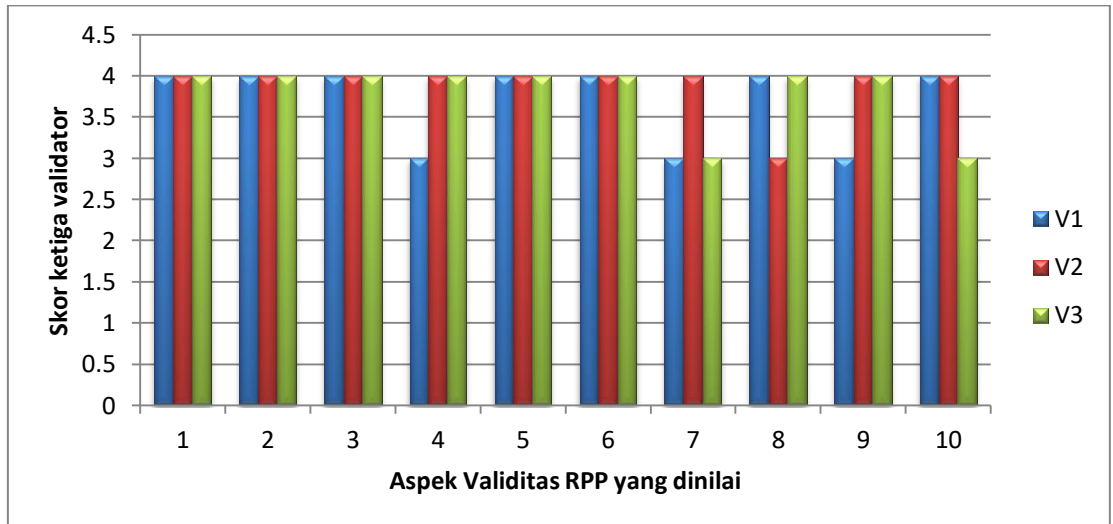
V2 = Validator 2

V3 = Validator 3

ΣX = Jumlah skor validasi 3 validator

ΣX_i = Jumlah skor Maksimal

Visualisasi hasil analisis data Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari tiga validator dalam bentuk diagram batang pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Hasil Validitas RPP

Hasil nilai rata-rata analisis produk pengembangan RPP adalah 94,7% dan hasil validitas produk pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari ketiga validator memberikan penilaian pada 10 aspek. enam aspek mengenai kelengkapan komponen RPP yang menunjukkan hasil lima aspek sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi dan satu aspek cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi kecil. Dua aspek mengenai kegiatan pembelajaran yang menunjukkan hasil satu aspek sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi dan satu aspek cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi kecil. Dua aspek mengenai bahasa menunjukkan hasil sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

b. Hasil validasi soal *pretest*

Tabel 4.7 Hasil Analisis Soal *Pretest*

No	Aspek	Skor						Kriteria
		V1	V2	V3	ΣX	ΣX_i	P%	
A.	Kelayakan Isi							
1.	Soal <i>Pretest</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar	3	4	3	10	12	83%	Cukup valid
2.	Soal <i>Pretest</i> sesuai dengan materi pembelajaran	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
3.	Soal <i>Pretest</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
4.	Petunjuk pengerjaan yang sistematis dan mudah dipahami.	4	3	3	10	12	83%	Cukup Valid
5.	Keseuaian kunci jawaban dengan soal <i>pretest</i> .	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
6.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal <i>pretest</i> .	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
B.	Tata Bahasa							
7.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
8.	Ketepatan dalam menggunakan ejaan atau istilah.	3	4	3	10	12	83%	Cukup Valid
9.	Bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkatan Sekolah Dasar (SD).	4	4	3	11	12	91%	Sangat valid
C.	Tampilan							
10.	Kesesuaian gambar yang menarik dengan pertanyaan	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid

No	Aspek	Skor						Kriteria
		V1	V2	V3	ΣX	ΣX_i	P%	
	yang dimaksud.							
11.	Sistem penomoran yang jelas.	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
12.	Tulisan yang jelas dan mudah dibaca.	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid

Keterangan :

V1 = Validator 1

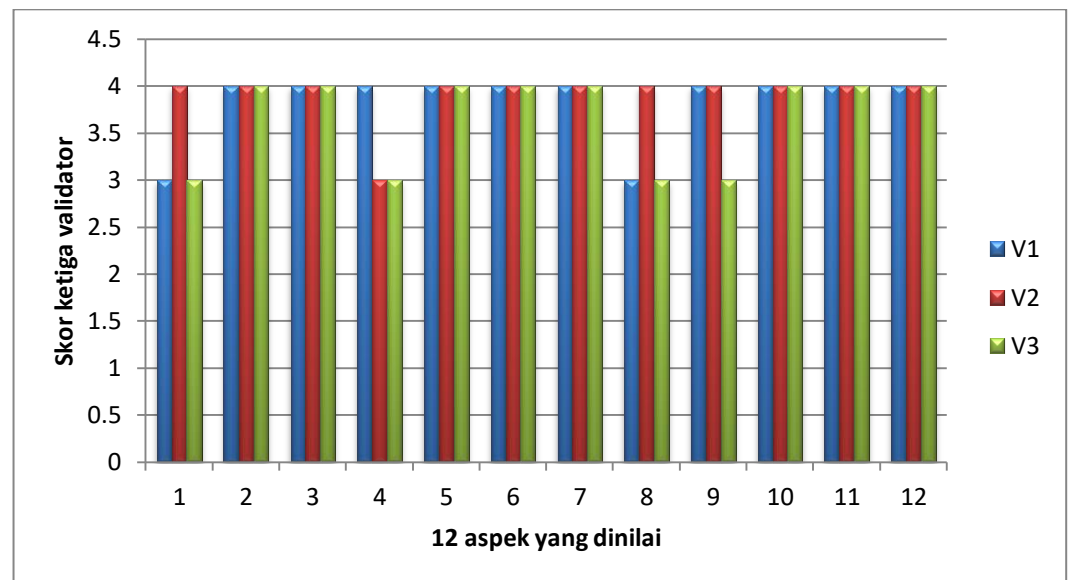
V2 = Validator 2

V3 = Validator 3

ΣX = Jumlah skor validasi 3 validator

ΣX_i = Jumlah skor Maksimal

Data hasil analisis soal *pretest* dapat divisualisasikan melalui diagram batang pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Hasil Soal *Pretest*

Hasil rata-rata analisis data soal *pretest* adalah 95% yang terbagi dalam 12 aspek. Enam aspek kelayakan isi dengan empat aspek sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi, dua aspek cukup valid dengan revisi kecil. Tiga aspek tata bahasa dengan satu aspek sangat valid dan dua aspek cukup valid. Tiga aspek mengenai tampilan *pretest* membuktikan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

a. Hasil validasi soal *posttest*

Tabel 4.8 Hasil Analisis Soal *Posttest*

No	Aspek	Skor						Kriteria
		V1	V2	V3	ΣX	ΣX_i	P%	
A.	Kelayakan Isi							
1.	Soal <i>Posttest</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
2.	Soal <i>Posttest</i> sesuai dengan materi pembelajaran	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
3.	Soal <i>Posttest</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
4.	Petunjuk pengerjaan yang sistematis dan mudah dipahami.	4	4	3	11	12	91%	Sangat valid
5.	Keseuaian kunci jawaban dengan soal <i>posttest</i> .	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
6.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal <i>posttest</i> .	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid

No	Aspek	Skor						Kriteria
		V1	V2	V3	ΣX	ΣX_i	P%	
10.	Tata Bahasa							
7.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
8.	Ketepatan dalam menggunakan ejaan atau istilah.	3	4	4	11	12	91%	Sangat valid
9.	Bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkatan Sekolah Dasar (SD).	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
11.	Tampilan							
10.	Kesesuaian gambar yang menarik dengan pertanyaan yang dimaksud.	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
11.	Sistem penomoran yang jelas.	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid
12.	Tulisan yang jelas dan mudah dibaca.	4	4	4	12	12	100%	Sangat valid

Keterangan :

V1 = Validator 1

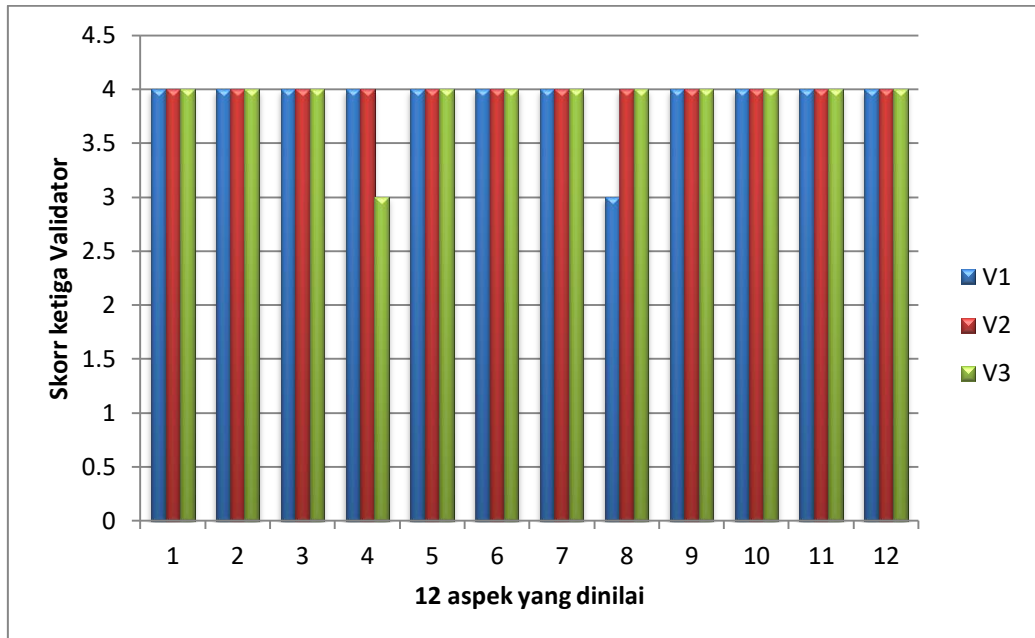
V2 = Validator 2

V3 = Validator 3

ΣX = Jumlah skor validasi 3 validator

ΣX_i = Jumlah skor Maksimal

Data hasil analisis validasi soal *posttest* dapat divisualisasikan melalui diagram batang pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Hasil Analisis Soal *Posttest*

Hasil rata-rata analisis data soal *posttest* adalah 98,5 % yang terbagi dalam 12 aspek. Enam aspek kelayakan isi dengan lima aspek sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi, satu aspek cukup valid dengan revisi kecil. Tiga aspek tata bahasa dengan dua aspek sangat valid dan satu aspek cukup valid. Tiga aspek mengenai tampilan *pretest* membuktikan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

2. Analisis Tes Peningkatan Hasil Belajar

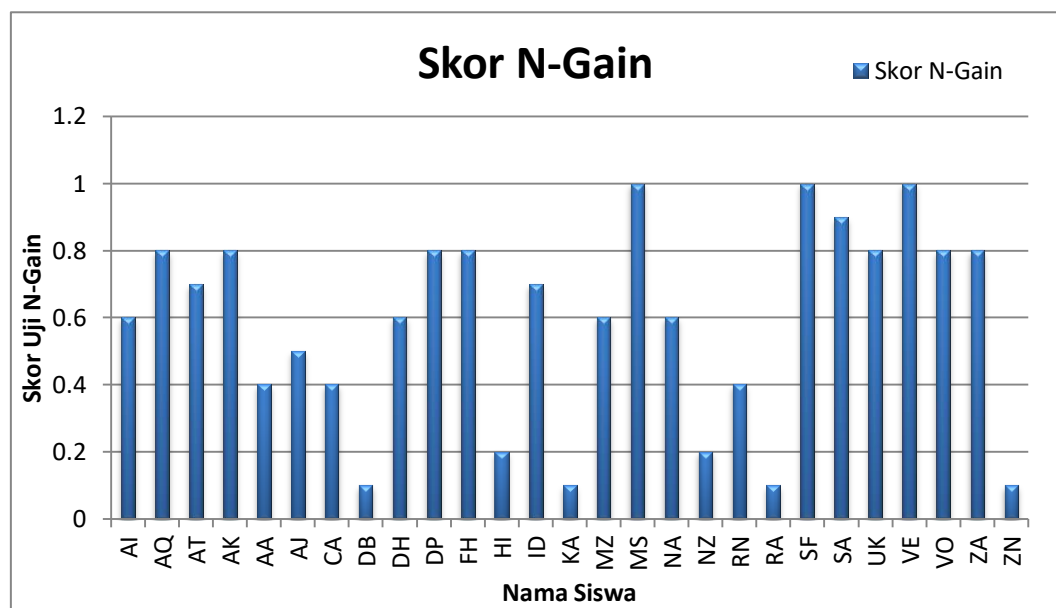
Paparan data diperoleh dari hasil belajar siswa pada evaluasi materi zat tunggal dan campuran yang dilakukan secara berkala pada sebelum dan sesudah yang sesuai dengan materi yang telah disampaikan oleh guru kelas.

Tabel 4.9 Hasil Analisis skor uji N-Gain

No	Nama Siswa	Nilai		Gain Skor	Kriteria
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
1.	AI	50	80	0,6	Sedang
2.	AQ	40	90	0,8	Tinggi
3.	AT	40	80	0,7	Tinggi
4.	AK	40	90	0,8	Tinggi
5.	AA	50	70	0,4	Sedang
6.	AJ	40	70	0,5	Sedang
7.	CA	30	60	0,4	Sedang
8.	DB	30	70	0,6	Sedang
9.	DH	30	70	0,6	Sedang
10.	DP	20	80	0,8	Tinggi
11.	FH	40	90	0,8	Tinggi
12.	HI	50	70	0,2	Rendah
13.	ID	30	80	0,7	Tinggi
14.	KA	30	40	0,1	Rendah
15.	MZ	50	80	0,6	Sedang
16.	MS	30	100	1,0	Tinggi
17.	NA	40	80	0,6	Sedang
18.	NZ	50	60	0,2	Rendah
19.	RN	50	70	0,4	Sedang
20.	RA	40	50	0,1	Rendah
21.	SF	40	100	1,0	Tinggi
22.	SA	30	90	0,9	Tinggi
23.	UK	40	90	0,8	Tinggi
24.	VE	40	100	1,0	Tinggi
25.	VO	50	90	0,8	Tinggi

No	Nama Siswa	Nilai		Gain Skor	Kriteria
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
26.	ZA	20	80	0,8	Tinggi
27.	ZN	40	50	0,1	Rendah
	Jumlah	1040	2050	16,3	
	Rata-rata	38.5	75,9	0,6	

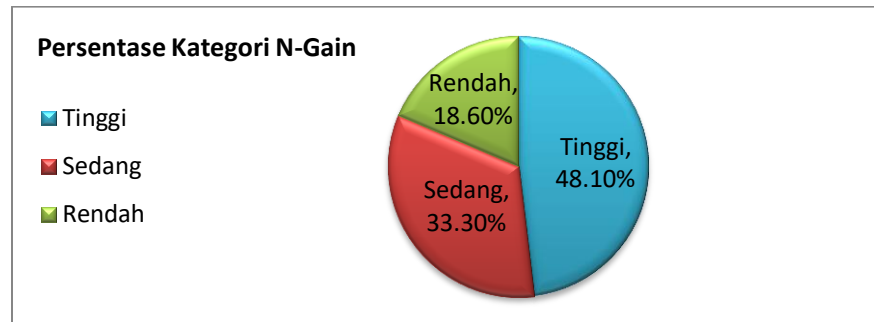
Data analisis tes peningkatan hasil belajar siswa menggunakan Uji N-Gain dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Hasil analisis Skor Uji N-Gain

Tabel menunjukkan hasil bahwa (1) hasil *pretes* pada uji coba mendapatkan nilai 38,5 dengan nilai <75 . (2) hasil *posttest* pada uji coba mendapatkan nilai 75,9 dan 20 siswa mencapai ≥ 75 . (3) hasil uji coba N-Gain dengan hasil sebesar 48,1% kategori tinggi, 33,3% kategori sedang

dan 18,6% kategori rendah. Rata-rata hasil uji N-gain adalah 0,6 dengan kategori sedang.



Gambar 4.5 Hasil Persentase kategori N-Gain

3. Hasil Analisis Respon Siswa

Kuisisioner respon siswa uji coba terbatas diberikan kepada 27 siswa kelas V SDIT Al Mishbah tentang mata pelajaran IPA materi zat tunggal dan campuran. Kuisisioner berisi mengenai kemenarikan platform *wordwall.net* dalam pengembangan evaluasi pembelajaran berupa soal *pretest* dan *posttest* yang telah diuji cobakan kepada siswa. Hasil analisis kuisisioner uji coba produk disajikan dalam tabel 4. 10 sebagai berikut :

Tabel 4.10 Hasil Analisis Kuisisioner Respon Siswa

No	Aspek	Penilaian		
		Ya	P%	Kategori
1.	Apakah petunjuk pengerjaan sistematis dan mudah dipahami?	24	88%	Positif
2.	Apakah penomoran soal runtut?	22	81%	Positif
3.	Apakah gambar pendukung soal sangat menarik?	27	100%	Positif

4.	Apakah kalian senang mengerjakan soal berbentuk <i>game</i> kuis?	26	96%	Positif
5.	Apakah warna-warnanya sangat menarik?	25	92%	Positif
6.	Apakah menambah semangat untuk mengerjakan soal?	25	92%	Positif
7.	Apakah bahasa yang digunakan jelas?	24	88%	Positif
8.	Apakah cara mengerjakan sangat mudah?	22	81%	Positif

Data hasil analisis kuisioner respon siswa pada uji coba produk dapat diinterpretasikan di bawah ini :

- 1) Hasil respon siswa pada uji coba produk dengan pertanyaan, “Apakah petunjuk pengerjaan sistematis dan mudah dipahami?” mendapatkan 88%. Hasil respon dapat menunjukkan bahwa petunjuk pengerjaan sistematis dan mudah dipahami oleh siswa.
- 2) Hasil respon siswa pada uji coba produk dengan pertanyaan, “Apakah penomoran soal runtut?” mendapatkan 81%. Hasil respon dapat menunjukkan bahwa penomoran dalam soal runtut.
- 3) Hasil respon siswa pada uji coba produk dengan pertanyaan, “Apakah gambar pendukung soal sangat menarik?” mendapatkan 100%. Hasil respon dapat menunjukkan bahwa gambar pendukung yang terdapat dalam soal sangat menarik.

- 4) Hasil respon siswa pada uji coba produk dengan pertanyaan, “Apakah kalian senang mengerjakan soal berbentuk *game* kuis?” mendapatkan 96%. Hasil respon dapat menunjukkan bahwa siswa senang mengerjakan soal berbentuk *game* kuis.
- 5) Hasil respon siswa pada uji coba produk dengan pertanyaan, “Apakah warna-warnanya sangat menarik?” mendapatkan 92%. Hasil respon dapat menunjukkan bahwa warna-warna yang digunakan sangat menarik.
- 6) Hasil respon siswa pada uji coba produk dengan pertanyaan, “Apakah menambah semangat untuk mengerjakan soal?” mendapatkan 92%. Hasil respon siswa dapat menunjukkan bahwa semangat siswa bertambah untuk mengerjakan soal berbantuan platform *Wordwall.net*.
- 7) Hasil respon siswa pada uji coba produk dengan pertanyaan, “Apakah bahasa yang digunakan jelas?” mendapatkan 88%. Hasil respon siswa dapat menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti siswa.
- 8) Hasil respon siswa pada uji coba produk dengan pertanyaan, “Apakah cara mengerjakan sangat mudah?” mendapatkan 81%. Hasil respon siswa dapat menunjukkan bahwa siswa dapat mengerjakan dengan mudah berbantuan platform *Wordwall.net*.

C. Revisi Produk

Revisi produk digunakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk dari hasil uji coba awal.²⁵ Revisi produk dilakukan setelah validasi oleh validator para ahli di bidangnya berupa kritik dan saran yang membangun agar menjadi produk yang valid dan layak untuk digunakan. Validasi produk Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform *wordwall.net* ini divalidas oleh tiga ahli dalam bidang ahli evaluasi pembelaran, ahli media pembelajaran, dan ahli pembelajaran.

Penilaian dari validator serta saran dan kritik yang membangun untuk revisi produk sebagai berikut :

1. Ahli Evaluasi Pembelajaran

Tabel 4.11 Hasil Revisi Produk Ahli Evaluasi

No	RPP	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Kritik dan Saran
1.	4	3	4	Perlu telaah ulang soal <i>pretest</i> sesuai dengan IPK yang sudah ditentukan di awal
2.	4	4	4	
3.	4	4	4	
4.	3	4	4	Dalam RPP perlu diberikan petunjuk teknis pengerjaan.
5.	4	4	4	
6.	4	4	4	
7.	3	4	4	Langkah-langkah pembelajaran perlu diperinci.
8.	4	3	3	Buatlah istilah yang mudah dipahami siswa SD
9.	3	4	4	Gunakan Bahasa Indonesia sesuai PEUBI

²⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian pendidikan, (Bandung : Pt. Remaja RosdaKarya,2010), hal 170

No	RPP	Pretest	Posttest	Kritik dan Saran
10.	4	4	4	
11.	4	4	4	
12.	4	4	4	

2. Ahli media pembelajaran

Tabel 4.12 Hasil Revisi Produk Ahli Media

No	RPP	Pretest	Posttest	Kritik dan Saran
1.	4	4	4	
2.	4	4	4	
3.	4	4	4	
4.	4	3	4	Perlu adanya petunjuk penggunaan sebelum pembelajaran didemonstrasikan ke siswa.
5.	4	4	4	
6.	4	4	4	
7.	4	4	4	
8.	3	4	4	Demonstrasikan terlebih dahulu dalam penggunaan alat evaluasi yang tertulis di RPP.
9.	4	4	4	
10.	4	4	4	
11.	4	4	4	
12.	4	4	4	



3. Ahli pembelajaran.

Tabel 4.13 Hasil Revisi Produk Ahli Pembelajaran

No	RPP	Pretest	Posttest	Kritik dan Saran
1.	4	3	4	
2.	4	4	4	
3.	4	4	4	
4.	4	3	4	Perlu diberikan petunjuk penggunaan sebelum mendemonstrasikan.
5.	4	4	4	

No	RPP	Pretest	Posttest	Kritik dan Saran
6.	4	4	4	
7.	4	4	4	Langkah pembelajaran dibuat secara sistem daring.
8.	3	4	4	
9.	4	4	4	
10.	4	4	4	Buatlah bahasa yang mudah dipahami siswa tingkat SD
11.	4	4	4	
12.	4	4	4	

Tabel 4.14 Bagian Revisi Produk

Bagian yang direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
Opsi jawaban “Materi” dan “Zat” merupakan satu pengertian atau maksud.		

Dari penilaian validator terdapat beberapa revisi produk untuk menunjang kelayakan produk dalam pembelajaran. Penilaian produk diberikan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Soal *Pretest*, dan soal *Posttest*. Dari hasil revisi, pengembang akan memperbaiki sebelum produk di uji cobakan kepada siswa kelas V SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform *wordwall.net* pada mata pelajaran IPA materi zat tunggal dan zat campuran pada siswa kelas V SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang memberikan solusi terhadap permasalahan evaluasi yang ada pada SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan evaluasi pembelajaran dapat diketahui bahwa: (1) Hasil rata-rata validitas RPP 94,7%, *pretest* adalah 95% , dan *Posttest* adalah 98,5%. (2) hasil uji coba N-Gain dengan hasil sebesar 48,1% kategori tinggi, 33,3% kategori sedang dan 18,6% kategori rendah. Rata-rata hasil uji N-gain adalah 0,6 dengan kategori sedang. (3) Hasil respon siswa terhadap kemenarikan produk menunjukkan hasil persentase rata-rata 90%.

B. Saran pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk lebih Lanjut

Saran pemanfaatan dari produk pengemabangan evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan alat evaluasi secara *online* berupa platform *wordwall.net* bahkan dapat dimanfaatkan dengan berbagai fitur yang tersediiia pada platform *wordwall.net*.

Saran pemanfaatan lanjutan pada produk pengembangan evaluasi pembelajaran dapat dikembangkan dengan memperbanyak konten soal pada materi yang lain dan dengan alat evaluasi pembelajaran platform *wordwall.net* atau yang lebih bervariasi lagi. dalam pemanfaatan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan fasilitas yang mendukung dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abdussakir. 2006. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Makalah disampaikan “Workshop Manajemen Madrasah, KBK, dan Pembelajaran Mafikibb Guru MTs/MA se-Magetan Selatan dan Barat” tanggal 31 Januari – 2 Pebruari 2006 di Wisma Puspa, Sarangan, Magetan.
- Akbar, Sa’dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung :Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran : Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Murni, Wahid dkk,. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta : Nuha Litera.
- Permata, Clara Ayu Mia. 2020. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui Kahoot! Dan Quizizz pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Pratiwi, Vivi dan Susanti. 2016. *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap*. Jurnal Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya.

- Rahayu, Elok Erny dan Agung Listiyadi. 2014. *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technologies (ICT) Pada Materi Mengelola Dokumen Transaksi*. Jurnal Pendidikan Akutansi, Universitas Negeri Surabaya, Volume 2 Nomor 02.
- Satemen, Komang. 2010. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online*, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudaryono. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Tangerang : Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sun'iyah, Siti Lathifatus. 2020. *Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar*. UNISDA Lamongan.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Yasa, Arnelia Dwi dkk,. 2020. *Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Makassar : Kencana.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1145/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 2 April 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang
di
Dusun Sedamar Ds. Talun Kidul Kec. Sumobito Kab. Jombang 61483

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ainun Nuzula Ar-Rahmah
NIM : 17140076
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah - S1
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2020/2021
Judul Skripsi : Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform Wordwall.net Pada Siswa Kelas V di SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang
Lama Penelitian : April 2021 sampai dengan Juni 2021

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.




Dekan,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah - S1

LAMPIRAN 2 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian



**SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
AL MISHBAH**
Terakreditasi "A"
Sekretariat : Jl. Raya Sedamar 43 Talun Kidul Sumobito Jombang
Telp. (0321) 490843 e-mail: sditalmishbah@gmail.com
Kode pos 61483

SURAT KETERANGAN
No. 11/USDIT.M/V/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Emma Churyaningtias, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah



Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Ainun Nuzula Ar-Rahmah
NIM : 17140076
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Dsn. Balongrejo, Ds. Badas, Kec. Sumobito, Kab. Jombang

adalah benar-benar telah melakukan penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform *Wordwall.Net* pada Siswa Kelas V SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang" di lembaga kami SD Islam Terpadu Al Mishbah Sumobito pada bulan April - Mei 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 31 Mei 2021
Kepala Sekolah,

Emma Churyaningtias, S.Pd.

LAMPIRAN 3 : Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 552398
 Website : <http://ftk.uin-malang.ac.id> Faximile (0341) 552398 Malang

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Ainun Nuzula Ar-Rahmah
 NIM : 17140076
 Judul : Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform *Wordwall.Net* Pada Siswa Kelas V SDIT Al Mishbah Sumobito Jombang

Dosen Pembimbing : Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
 NIP : 19750531 200312 2 003

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Saran/ Rekomendasi/ Catatan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	26/1/2021	Konsultasi judul dan pengarahan	Mencari minimal 10 artikel ilmiah	
2	2/2/2021	Konsultasi Bab I	-	
3	9/2/2021	Konsultasi Bab II	-	
4	16/2/2021	Konsultasi Bab III dan Instrumen Penelitian	-	
5	23/2/2021	Turnitin dan Latihan Seminar Proposal	-	
6	12/5/2021	Konsultasi Bab IV		
7	29/5/2021	Konsultasi Bab V		
8	1/6/2021	Acc Skripsi		

Malang, 9 Juni 2021
 Ketua Jurusan PGMI

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP.19760803 200604 1 001

LAMPIRAN 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan	:	SDIT Al Mishbah
Kelas / Semester	:	V (Lima) / 2
Tema 9	:	Benda-Benda di Sekitar Kita
Sub Tema 1	:	Benda Tunggal dan Campuran
Pembelajaran	:	1
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia..

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
<p>3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran). (C4)</p>	<p>3.9.1 Menyebutkan definisi zat tunggal dan zat campuran (campuran homogen dan heterogen). (C1).</p> <p>3.9.2 Membedakan zat tunggal dan zat campuran (campuran homogen atau heterogen) pada minuman sehari-hari (C2)</p> <p>3.9.3 Mengklasifikasikan zat Tunggal dan zat campuran (campuran homogen dan heterogen). (C3)</p> <p>3.9.4 Menganalisis benda-benda yang termasuk dalam Zat tunggal dan zat campuran. (C4)</p> <p>3.9.5 Membandingkan komponen penyusun zat pada materi tertentu (C4)</p>
<p>4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari (P2)</p>	<p>4.9.1 Menjelaskan kembali mengenai zat tunggal dan zat campuran pada minuman sehari-hari. (P2)</p> <p>4.9.2 Menyimpulkan hasil laporan diskusi mengenai zat tunggal dan zat campuran (campuran homogen atau campuran heterogen) ada</p>

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
	minuman sehari-hari pada catatan masing-masing. (P3)

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks, siswa mampu menyebutkan definisi mengenai zat tunggal dan zat campuran (Campuran homogen dan heterogen) dengan benar.
2. Dengan mencoba, siswa mampu membedakan zat tunggal dan zat campuran (Campuran homogen dan heterogen) pada minuman sehari-hari.
3. Dengan berdiskusi, siswa mampu mengklasifikasikan zat tunggal dan zat campuran (Campuran homogen dan heterogen) pada suatu materi tertentu.
4. Dengan mengamati, siswa mampu menganalisis benda-benda yang termasuk zat tunggal dan zat campuran (Campuran homogen dan heterogen).
- 5. Dengan mencoba, siswa mampu membandingkan komponen penyusun zat suatu materi tertentu dengan tepat.**
6. Dengan mengamati, siswa mampu Menjelaskan kembali mengenai zat tunggal dan zat campuran pada minuman sehari-hari.
- 7. Dengan Berdiskusi, siswa mampu membuat kesimpulan hasil laporan diskusi mengenai komponen penyusun zat (zat tunggal atau zat campuran) pada minuman sehari-hari dengan tepat.**

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Komponen penyusun (zat tunggal dan zat campuran) pada minuman sehari-hari.

2. Benda-benda di sekitar yang termasuk zat tunggal dan campuran (campuran homogen dan heterogen).

D. METODE PEMBELAJARAN

- Model : *Inquiry and discovery teaching learning*
- Pendekatan : Saintifik (Mengamati, Menanya, Menalar, Mencoba, dan Mengkomunikasikan)
- Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Demonstrasi, Simulasi.

E. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

Media :

1. Power Point (PPT) materi pembelajaran “zat tunggal dan campuran”.
2. Gambar dan video mengenai materi pembelajaran “zat tunggal dan campuran”.

Alat dan Bahan:

- | | |
|-----------------------------|------------|
| 1. Gelas plastik transparan | 5. Teh |
| 2. Sendok plastik | 6. Susu |
| 3. Air | 7. Sirup |
| 4. Gula | 8. Es batu |

F. SUMBER BELAJAR

- Buku Pedoman Guru Tema 9 : *Benda-Benda di Sekitar Kita* Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Edisi Revisi 2017).
- Buku Siswa Tema 9 : *Benda-Benda di Sekitar Kita* Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Edisi Revisi 2017).
- Modul siswa materi IPA “Zat Tunggal dan Campuran”

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan salam, menanyakan kabar, dan mengabsen kehadiran siswa 2. Memulai kegiatan pembelajaran dengan membaca do'a yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Siswa diminta untuk mengecek kerapian dan kebersihan kelas guna kenyamanan dalam kegiatan pembelajaran. 4. Guru <i>mereview</i> materi pada tema 8 di pertemuan sebelumnya. 5. Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran 1 subtema 1. 6. Guru melakukan apersepsi sebelum masuk pada materi pembelajaran yang akan dipelajari. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p style="text-align: center;"><u>Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka mata pelajaran baru dengan apersepsi memutar sebuah video iklan elektronik "iklan sirup", siswa diminta untuk mengamati (Mengamati) 2. Guru menanyakan kepada siswa : (Menanya) <ul style="list-style-type: none"> - Komponen penyusun sirup apa saja nak? - Sirup termasuk zat apa nak? Tunggal atau campuran? 3. Guru meminta siswa untuk membaca teks tentang "zat tunggal dan campuran" 4. Guru memberikan penjelasan materi tentang zat tunggal dan campuran menggunakan media <i>Power Point</i> (PPT). 5. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan di PPT dengan kelompoknya dan gambar minuman yang ada di dalam buku ajar (Mengamati) 6. Guru memberikan stimulus pertanyaan mengenai agar siswa 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<p>dapat membedakan zat tunggal dan zat campuran (campuran homogen dan heterogen) serta membimbing siswa yang mengalami kesulitan.</p> <p>7. Siswa menjawab hasil analisisnya dari pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan detail dan tepat, serta guru memberikan penguatan dan mengkonfirmasi jawaban kepada setiap jawaban siswa. (Mengkomunikasikan)</p> <p>8. Guru memberikan penguatan materi mengenai pemahaman kepada siswa tentang materi zat tunggal dan zat campuran (homogen dan heterogen).</p> <p>9. Sebagai bahan evaluasi materi ini, guru menanyakan kepada siswa :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang sudah kalian ketahui tentang zat tunggal dan zat campuran? - Sudah bisakah kalian membedakannya? <p>10. Siswa diberikan penugasan di rumah mengenai mencampur antara air dengan bahan yang sudah ditentukan oleh guru dengan bekerja sama dengan orang tua. (Mencoba)</p> <p>11. Siswa mengamati dan menyelidiki komponen penyusun di rumah siswa masing-masing. (Menalar)</p>	
Penutup	<p>1. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa mengenai pembelajaran yang belum dipahami</p> <p>2. Siswa dan guru merefleksi pembelajaran yang telah dipelajari pertemuan ini</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mereview komponen penyusun zat tunggal atau zat campuran pada minuman. 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	3. Guru memberikan tugas "kolaborasi dengan orang tua" yang dikerjakan dirumah dengan orang tua masing-masing. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa akan pentingnya agar giat dalam belajar. 5. Kelas ditutup dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas 6. Guru mengucapkan salam penutup. 7. Siswa bersalaman dengan guru	

H. TEKNIK PENILAIAN

- Penilaian sikap : kerja sama, peduli, komunikatif
- Penilaian pengetahuan : Tes tertulis
- Penilaian keterampilan : Uji unjuk kerja

I. RUBRIK PENILAIAN

Penilaian afektif dan Psikomotorik

Rubrik Berdiskusi (Penilaian IPA)

Berilah tanda centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan	Memenuhi kriteria berikut. - Mampu menyebutkan pengertian materi. - Mampu menyebutkan pengertian zat tunggal dan contohnya. - Mampu menyebutkan pengertian zat	Memenuhi 3 dari 4 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 2 dari 4 kriteria yang ditetapkan.	Hanya memenuhi 1 dari 4 kriteria yang ditetapkan.

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
	campuran. - Mampu menyebutkan jenis zat campuran dan contohnya.			
Keterampilan	Memenuhi keempat kriteria berikut. - Mampu menuliskan minimal lima contoh materi dengan tepat. - Mampu mengidentifikasi jenis materi dari contoh materi yang dipilih. - Mampu menuliskan alasan bahwa materi tersebut termasuk zat tunggal, zat campuran homogen, atau zat campuran heterogen. - Mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, efisien, serta menarik dalam keseluruhan penulisan.	Memenuhi 3 dari 4 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 2 dari 4 kriteria yang ditetapkan.	Hanya memenuhi 1 dari 4 kriteria yang ditetapkan.

LAMPIRAN 5 : Soal Pretest dan Posttest

**Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi
(Pretest)**

Kelas : V
 Tema : 9 (Benda-Benda di Sekitarku)
 Sub tema : 1 (Benda Tunggal dan Campuran)
 Pembelajaran : 1

Kompetensi Dasar	No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Soal
3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran). 4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.	1.	Siswa mampu menyebutkan mengenai definisi materi. (C1)	1. Segala sesuatu yang menempati ruang dan mempunyai masa dinamakan ... a. Materi b. Zat c. Campuran d. Unsur
	2.	Siswa mampu menjelaskan jenis materi berdasarkan komposisi penyusunnya. (C1)	2. Materi dapat dibedakan berdasarkan komposisi penyusunnya menjadi dua, yaitu ... a. Zat homogen dan heterogen b. Zat tunggal dan campuran c. Zat tunggal dan senyawa

		d. Zat unsur dan senyawa
3.	Siswa mampu membedakan benda-benda yang termasuk zat tunggal. (C2)	<p>3. Benda benda di bawah ini yang terdiri atas materi yang sejenis adalah :</p> <p>(1) Gula</p> <p>(2) Garam</p> <p>(3) Sirup</p> <p>(4) Minuman kopi</p> <p>a. (1), (2)</p> <p>b. (1), (4)</p> <p>c. (2), (3)</p> <p>d. (3), (4)</p>
4.	Siswa mampu menganalisis benda-benda yang termasuk zat tunggal melalui soal cerita. (C4)	<p>4. Ibu Ani akan membuat kue onde-onde. Bahan-bahan kue onde-onde terdiri dari tepung ketan, air gula, kacang hijau, dan wijen. Bahan-bahan pembuatan onde-onde yang termasuk zat tunggal adalah ...</p> <p>a. Tepung ketan, air gula, kacang hijau.</p>

		<p>b. Tepung ketan, air gula, wijen</p> <p>c. Tepung ketan, kacang hijau, wijen.</p> <p>d. Air gula, kacang hijau, wijen.</p>
	5. Siswa mampu menyebutkan mengenai definisi campuran. (C1)	<p>5. Zat yang terdiri beberapa jenis materi atau zat tunggal disebut ...</p> <p>a. Materi</p> <p>b. Zat</p> <p>c. Campuran</p> <p>d. Unsur</p>
	6. Siswa mampu mengkategorikan benda yang termasuk zat campuran homogen. (C3)	<p>6. Saat berbuka puasa, Ibu menyiapkan hidangan minuman manis. Minuman yang Ibu buat dari air, gula, dan sirup jeruk. Ketiga bahan tersebut dicampur secara merata dan tidak terpisahkan. Fenomena tersebut merupakan jenis campuran ...</p> <p>a. Senyawa</p> <p>b. Unsur</p>

			<ul style="list-style-type: none"> c. Heterogen d. Homogen
	7.	Siswa mampu menyimpulkan benda-benda yang termasuk zat campuran homogen melalui soal cerita. (C3)	<p>7. Kakak Andin membuat minuman untuk sahur yang termasuk campuran homogen. Minuman di bawah ini yang termasuk campuran homogen adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Campuran air hangat dengan susu kental manis b. Campuran air dengan kopi c. Campuran air dengan serbuk kunyit asam d. Campuran air dengan cincau
	8.	Siswa mampu menyebutkan mengenai konsep dasar dari zat campuran heterogen. (C1)	<p>8. Campuran heterogen yang merupakan campuran yang zat penyusunnya ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Tercampur sempurna b. Tidak tercampur sempurna c. Tidak terpisah sempurna d. Tidak dapat dibedakan
	9.	Siswa mampu membedakan benda-benda	9. Contoh campuran di bawah ini yang

	yang termasuk zat campuran homogen dan heterogen. (C4)	<p>tidak dapat tercampur dengan sempurna adalah :</p> <p>(1) Air dan gula</p> <p>(2) Air dan pasir</p> <p>(3) Air dan minyak</p> <p>(4) Air dan garam</p> <p>a. (1), (2)</p> <p>b. (1), (4)</p> <p>c. (2), (3)</p> <p>d. (2), (4)</p>
	10. Siswa mampu menyimpulkan benda-benda yang termasuk zat campuran heterogen melalui soal cerita. (C2)	<p>10. Air merupakan contoh zat tunggal. Akan tetapi, ketika air dicampurkan dengan bubuk kopi dan gula akan berubah menjadi campuran ...</p> <p>a. Unsur</p> <p>b. Senyawa</p> <p>c. Homogen</p> <p>d. Heterogen</p>

Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi
(*Posttest*)

Kelas : V
 Tema : 9 (Benda-Benda di Sekitarku)
 Sub tema : 1 (Benda Tunggal dan Campuran)
 Pembelajaran : 1

Kompetensi Dasar	No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Soal
3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran). 4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.	1.	Siswa mampu menyebutkan mengenai definisi materi. (C1)	11. Segala sesuatu yang menempati ruang dan mempunyai masa dinamakan ... e. Materi f. Zat g. Campuran h. Unsur
	2.	Siswa mampu menjelaskan jenis materi berdasarkan komposisi penyusunnya. (C1)	12. Materi dapat dibedakan berdasarkan komposisi penyusunnya menjadi dua, yaitu ... e. Zat tunggal dan campuran f. Zat homogen dan heterogen g. Zat tunggal dan senyawa h. Zat unsur dan senyawa
	3.	Siswa mampu menyebutkan mengenai	13. Zat yang terdiri hanya satu jenis materi

	definisi zat tunggal. (C2)	disebut ... a. Zat Tunggal b. Zat Campuran c. Campuran Heterogen d. Campuran Homogen
4.	Siswa mampu memahami benda-benda yang termasuk zat tunggal. (C2)	14. Contoh benda-benda di bawah ini yang termasuk zat tunggal adalah ... a. Air gula b. Air garam c. Emas d. Es jeruk
5.	Siswa mampu membedakan benda-benda yang termasuk zat tunggal. (C2)	15. Benda benda di bawah ini yang terdiri atas materi yang sejenis adalah : (1) Gula (2) Garam (3) Sirup (4) Minuman kopi a. (1), (2) b. (1), (4)

			<p>c. (2), (3)</p> <p>d. (3), (4)</p>
	6.	Siswa mampu menganalisis benda-benda yang termasuk zat tunggal melalui soal cerita. (C4)	<p>16. Ibu Ani akan membuat kue onde-onde. Bahan-bahan kue onde-onde terdiri dari tepung ketan, air gula, kacang hijau, dan wijen. Bahan-bahan pembuatan onde-onde yang termasuk zat tunggal adalah ...</p> <p>a. Tepung ketan, air gula, kacang hijau.</p> <p>b. Tepung ketan, air gula, wijen</p> <p>c. Tepung ketan, kacang hijau, wijen.</p> <p>d. Air gula, kacang hijau, wijen.</p>
	7.	Siswa mampu menyebutkan mengenai definisi campuran. (C1)	<p>17. Zat yang terdiri beberapa jenis materi atau zat tunggal disebut ...</p> <p>a. Materi</p> <p>b. Zat</p> <p>c. Campuran</p>

		d. Unsur
8.	Siswa mampu membedakan benda-benda yang termasuk zat campuran. (C2)	18. Contoh benda-benda di bawah ini yang termasuk zat campuran adalah ... a. Emas b. Perak c. Air d. Sirup
9.	Siswa mampu mengkategorikan benda yang termasuk zat campuran homogen. (C3)	19. Saat berbuka puasa, Ibu menyiapkan hidangan es yang sangat segar. Es yang Ibu buat dari air, gula, dan sirup jeruk. Ketiga bahan tersebut dicampur secara merata dan tidak terpisahkan. Fenomena tersebut merupakan jenis campuran ... a. Senyawa b. Unsur c. Heterogen d. Homogen
10.	Siswa mampu mengklasifikasikan benda-	20. Minuman di bawah ini yang termasuk

		benda yang termasuk zat campuran homogen. (C4)	zat campuran adalah : (1) Es Cincau (2) Es dawet (3) Es jeruk manis (4) Air putih a. (1),(2) b. (1), (2), (3) c. (1), (3), (4) d. (2),(4)
11.	Siswa mampu menyimpulkan benda-benda yang termasuk zat campuran homogen melalui soal cerita. (C3)	21. Kakak Andin membuat minuman untuk sahur yang termasuk campuran homogen. Minuman di bawah ini yang termasuk campuran homogen adalah ... a. Campuran air dengan susu kental manis b. Campuran air dengan kopi c. Campuran air dengan serbuk kunyit asam d. Campuran air dengan cincau	

	12. Siswa mampu menyebutkan mengenai konsep dasar dari zat campuran heterogen. (C1)	22. Campuran heterogen yang merupakan campuran yang zat penyusunnya ... a. Tercampur sempurna b. Tidak tercampur sempurna c. Tidak terpisah sempurna d. Tidak dapat dibedakan						
	13. Siswa mampu membandingkan benda-benda yang termasuk zat campuran homogen dan heterogen. (C4)	23. Benda-benda di bawah ini dapat diklasifikasikan dalam zat campuran : <table border="1" data-bbox="1270 738 1869 901"> <tr> <td>Air + Tepung</td> <td>Air + Pewarna Makanan</td> </tr> <tr> <td>Air + Kopi</td> <td>Air + Gula</td> </tr> <tr> <td>Air +Minyak</td> <td>Air + Garam</td> </tr> </table> a. Homogen dan homogen b. Homogen dan heterogen c. Heterogen dan homogen d. Heterogen dan heterogen	Air + Tepung	Air + Pewarna Makanan	Air + Kopi	Air + Gula	Air +Minyak	Air + Garam
Air + Tepung	Air + Pewarna Makanan							
Air + Kopi	Air + Gula							
Air +Minyak	Air + Garam							
	14. Siswa mampu mengklasifikasikan benda-benda yang termasuk zat campuran heterogen. (C4)	24. Contoh campuran di bawah ini yang tidak dapat tercampur dengan sempurna adalah :						

			<p>(1) Air dan gula</p> <p>(2) Air dan pasir</p> <p>(3) Air dan minyak</p> <p>(4) Air dan garam</p> <p>a. (1), (2)</p> <p>b. (1), (4)</p> <p>c. (2), (3)</p> <p>d. (2), (4)</p>
	15.	Siswa mampu menyimpulkan benda-benda yang termasuk zat campuran heterogen melalui soal cerita. (C2)	<p>25. Air merupakan contoh zat tunggal. Akan tetapi, ketika air dicampurkan dengan bubuk kopi dan gula akan berubah menjadi campuran ...</p> <p>a. Unsur</p> <p>b. Senyawa</p> <p>c. Homogen</p> <p>d. Heterogen</p>

LAMPIRAN 6 : Kuisisioner Respon Siswa

Nama :

Kelas :

No	Aspek	Ya	Tidak
1.	Petunjuk pengerjaan sistematis dan mudah dipahami.		
2.	Penomoran yang runtut		
3.	Gambar pendukung soal sangat menarik.		
4.	Senang mengerjakan soal berbentuk <i>game</i> .		
5.	Warna-warnanya sangat menarik.		
6.	Menambah semangat untuk mengerjakan soal.		
7.	Bahasa yang digunakan jelas.		
8.	Cara mengerjakan sangat mudah.		

LAMPIRAN 7 : Lembar Validasi**LEMBAR VALIDASI****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama :

Instansi :

Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Kuisioner

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi kuisioner dimohon untuk membaca dan memahami evaluasi pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berikan tanda checklist (√) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian secara tepat.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Tidak valid (tidak boleh digunakan)
2	Kurang valid (disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar).
3	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil).
4	Sangat valid (digunakan tanpa revisi)

B. Aspek Penilaian

No	Komponen Penilaian	Skor				Saran
		1	2	3	4	
A.	Kelengkapan Komponen RPP					
11.	Memuat Identitas sekolah, tujuan pembelajaran, materi, metode, sumber					

	belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian).					
12.	Memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.					
13.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.					
14.	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dengan materi.					
15.	Sumber belajar yang digunakan relevan dengan materi.					
16.	Penulisan RPP (Penomoran, jenis dan ukuran font)					
B.	Kegiatan Pembelajaran					
17.	Langkah-langkah kegiatan Pembelajaran (Pembuka, Isi, dan Penutup)					
18.	Penerapan alat evaluasi berbasis teknologi					
C.	Bahasa					
19.	Menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan PEUBI yang baik dan benar					
20.	Bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami.					

Catatan :

LEMBAR VALIDASI SOAL *PRETEST*

Nama :

Instansi :

Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Kuisioner

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi kuisioner dimohon untuk membaca dan memahami evaluasi pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berikan tanda checklist (√) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian secara tepat.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Tidak valid (tidak boleh digunakan)
2	Kurang valid (disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar).
3	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil).
4	Sangat valid (digunakan tanpa revisi)

B. Aspek Penilaian

No	Aspek	Skor				Saran
		1	2	3	4	
4.	Kelayakan Isi					
13.	Soal <i>Pretest</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar					
14.	Soal <i>Pretest</i> sesuai dengan materi pembelajaran					
15.	Soal <i>Pretest</i> sesuai dengan tujuan					

	pembelajaran.					
16.	Petunjuk pengerjaan yang sistematis dan mudah dipahami.					
17.	Keseuaian kunci jawaban dengan soal <i>pretest</i> .					
18.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal <i>pretest</i> .					
D.	Tata Bahasa					
19.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
20.	Ketepatan dalam menggunakan ejaan atau istilah.					
21.	Bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkatan Sekolah Dasar (SD).					
E.	Tampilan					
22.	Kesesuaian gambar yang menarik dengan pertanyaan yang dimaksud.					
23.	Sistem penomoran yang jelas.					
24.	Tulisan yang jelas dan mudah dibaca.					

Catatan :

LEMBAR VALIDASI SOAL *POSTTEST*

Nama :

Instansi :

Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Kuisioner

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi kuisioner dimohon untuk membaca dan memahami evaluasi pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berikan tanda checklist (√) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian secara tepat.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Tidak valid (tidak boleh digunakan)
2	Kurang valid (disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar).
3	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil).
4	Sangat valid (digunakan tanpa revisi)

B. Aspek Penilaian

No	Aspek	Skor				Saran
		1	2	3	4	
1.	Kelayakan Isi					
1.	Soal <i>Posttest</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar					
2.	Soal <i>Posttest</i> sesuai dengan materi pembelajaran					
3.	Soal <i>Posttest</i> sesuai dengan tujuan					

	pembelajaran.					
4.	Petunjuk pengerjaan yang sistematis dan mudah dipahami.					
5.	Keseuaian kunci jawaban dengan soal <i>posttest</i> .					
6.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal <i>posttest</i> .					
12.	Tata Bahasa					
1.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
2.	Ketepatan dalam menggunakan ejaan atau istilah.					
3.	Bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkatan Sekolah Dasar (SD).					
13.	Tampilan					
1.	Kesesuaian gambar yang menarik dengan pertanyaan yang dimaksud.					
2.	Sistem penomoran yang jelas.					
3.	Tulisan yang jelas dan mudah dibaca.					

Catatan :

LAMPIRAN 8 : Hasil Perhitungan Kuisisioner Respon Siswa

No	Pertanyaan	AI	AQ	AT	AK	AA	AJ	CA	DB	DH	DP	FH	HI	ID	KA	MZ	MS	NA	NZ	RN	RA	SF	SA	UK	VE	VO	ZA	ZN	Skor	P%	Kriteria
1	Petunjuk pengerjaan sistematis dan mudah dipahami.	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	88%	Positif
2	Penomoran yang runtut	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	22	81%	Positif
3	Gambar pendukung soal sangat menarik.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	100%	Positif
4	Senang mengerjakan soal berbentuk <i>game</i> .	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	96%	Positif
5	Warna-warnanya sangat menarik.	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	92%	Positif
6	Menambah semangat untuk mengerjakan soal.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	92%	Positif
7	Bahasa yang digunakan jelas.	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	88%	Positif
8	Cara mengerjakan sangat mudah.	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	81%	Positif

LAMPIRAN 9 : Dokumentasi

Pengisian kuisisioner siswa



Proses Pengarahan pengambilan data *Posttest*

LAMPIRAN 10 : Daftar Riwayat Hidup Penulis**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Ainun Nuzula Ar-Rahmah
NIM : 17140076
Tempat, Tanggal lahir : Jombang, 12 November 1998
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Tahun Masuk : 2017
Alamat Rumah : Dsn Balongrejo RT/RW 003/001 Desa Badas Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang
No. Handphone : 085730225553
Email : ainunzula@gmail.com
Riwayat Pendidikan : 1. RA Al-Hikmah Balongrejo
2. MI Al-Hikmah Balongrejo
3. MTsN 12 Jombang
4. MAN 4 Jombang
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malan