

**PENGEMBANGAN E-EVALUASI PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS
GAMES EDUKASI WORDWALL
DI SMPN 3 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh:

FITRI SUCI RAHMADANI

2102010056

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN E-EVALUASI PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS
GAMES EDUKASI WORDWALL
DI SMPN 3 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh:

FITRI SUCI RAHMADANI

2102010056

Pembimbing:

- 1. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Dr. H. M. Alinurdin, M.Pd. I.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fitri Suci Rahmadani
NIM : 2102010056
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 28 April 2025

Yang membuat pernyataan,



Fitri Suci Rahmadani

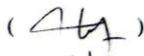
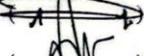
NIM 2102010056

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi *Wordwall* di SMPN 3 Palopo yang ditulis oleh Fitri Suci Rahmadani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010056, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 07 Mei 2025 M bertepatan dengan 09 Dzulqa'dah 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 10 Mei 2025

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang ()
2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Penguji I ()
3. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.	Penguji II ()
4. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing I ()
5. Dr. H. M. Alinurdin, M.Pd.I.	Pembimbing II ()

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. P. P. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

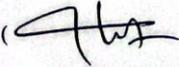
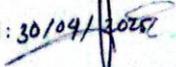


Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd./
NIP 19910608 201903 1 007

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall Di SMPN 3 Palopo yang ditulis oleh Fitri Suci Rahmadani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010056, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Senin, tanggal 21 April 2025 bertepatan dengan 21 Syawal 1446 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk *dijadikan* pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. ()
Ketua Sidang tanggal : 30/04/2025
2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. ()
Penguji I tanggal : 30/04/2025
3. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. ()
Penguji II tanggal : 29/4/2025
4. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. ()
Pembimbing I/Penguji tanggal : 30/04/2025
5. Dr. H. M. Alinurdin, M.Pd.I. ()
Pembimbing II/Penguji tanggal : 30/04/2025

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. : -

Hal : skripsi an. Fitri Suci Rahmadani

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fitri Suci Rahmadani

NIM : 2102010056

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall Di SMPN 3 Palopo

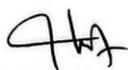
Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

Penguji I

()
tanggal : 30/09/2025

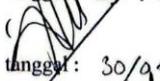
2. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

()
tanggal : 29/10/2025

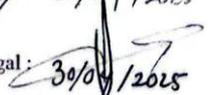
3. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing I/Penguji

()
tanggal : 30/09/2025

4. Dr. H. M. Alinurdin, M.Pd.I.

Pembimbing II/Penguji

()
tanggal : 30/09/2025

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ
الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi *Wordwall* di SMPN 3 Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil rektor II Bidang

- Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan, dan Bapak Dr. Mustaming, S.Ag., M.H.I. selaku Wakil rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
 3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, beserta staf Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
 4. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan Dr. H. M. Alinurdin, M.Pd.I. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
 5. Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd. I. selaku Dosen Penasehat Akademik.
 6. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
 7. Zainuddin S, S.E, M. Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

8. Drs. H. Basri M. M.Pd. selaku kepala sekolah di SMPN 3 Palopo. Serta Nurhidayat Ahmad, S.Pd. selaku guru mata pelajaran pendidikan agama Islam, guru-guru dan staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
9. Siswa-siswi SMPN 3 Palopo khususnya kelas VIII F yang telah membantu dan bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
10. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Hasanuddin Suasa dan ibunda Sitti Maimuna, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta semua saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan mendoakanku. Mudah mudahan Allah swt. mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak.
11. Terima kasih kepada sahabat saya, Hanipa, Liana, Elysa, Sari dan Mifta yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada Adelia, Intan N, Suryani, Lulu, Intan M, Dian dan Atti yang telah menjadi sahabat serta partner setia selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas bantuan, dukungan, saran yang telah kalian berikan selama proses penyusunan skripsi ini.
13. Kepada semua teman seperjuangan yang turut membantu dalam penyusunan skripsi, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2021 (Khususnya kelas PAI B), yang selama ini banyak memberikan

masukan atau saran bahkan yang memberikan motivasi selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

14. Terima kasih Fitri Suci Rahmadani, diri saya sendiri yang telah bekerja keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini, dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri saya sendiri. Saya bangga dengan diri saya sendiri dan akan terus berusaha untuk menjadi versi terbaik dari diri saya.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt.

Aamiin.

Palopo, 2025

Penulis,

Fitri Suci Rahmadani

NIM 2102010056

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es dengan titik di atas
ج	Ja	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet dengan titik di atas
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es dengan titik di bawah
ض	Dad	ḍ	de dengan titik di bawah
ط	Ta	ṭ	te dengan titik di bawah
ظ	Za	ẓ	zet dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En

و	Wau	W	We
هـ	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya, tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti halnya vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

Vokal tunggal bahasa arab yang lambangnya berupa tanda atau *harakat*, maka transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...ى	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	a dan u
أ...و	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauila*

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا...آ...	<i>fathah dan alif atau yā</i>	Ā	a dan garis di atas
ى...	<i>kasrah dan yā</i>	Ī	i dan garis di atas
و...ُ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *rama*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā marbūtah* ada dua, yaitu *tā marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinah al-fadilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*
نَجَّيْنَا : *najjaina*
الْحَقُّ : *al-haqq*
نُعِمُّ : *nu'ima*
عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma''rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (<i>bukan asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةَ	: <i>al-zalزالah</i> (<i>az-zalزالah</i>)
الْفَلْسَفَةَ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادَ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur‘an (dari *al-Qur‘ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba‘īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri‘ayah al-Maṣlahah

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata ‘‘Allah’’ yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ : *billāh*

دِيْنُ اللّٰهِ : *dinullāh*

Adapun *tā'' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : hum fi rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (AllCaps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (A). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi 'a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-lazi unzila fih al-Qur'an

Naşir al-Din al-Tūsi

Naşr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfi

Al-Maşlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

<p>Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al- Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)</p> <p>Nar Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)</p>
--

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

Swt. = *Subhanahu wa ta'ala*

Saw. = *Sallallahu 'alaihi wa sallam*

a.s = *'Alaihi al-salam*

QS .../...: 11 = QS. al-Mujadalah/58:11

HR = Hadis Riwayat

ADDIE = Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation

R&D = Research and Development

IT = Ilmu Teknologi (Information and Technology)

SMPN = Sekolah Menengah Pertama Negeri

SMEP = Sekolah Menengah Ekonomi Pertama

Kel = Kelurahan

Kec = Kecamatan

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

NOTA DINAS TIM PENGUJI

PRAKATA i

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN v

DAFTAR ISIxiv

DAFTAR AYATxvi

DAFTAR HADISxvii

DAFTAR TABEL xviii

DAFTAR GAMBAR/BAGANxx

DAFTAR LAMPIRANxxi

ABSTRAKxxii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 12

C. Tujuan Pengembangan 12

D. Manfaat Pengembangan 13

E. Spesifikasi Produk 14

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 15

BAB II KAJIAN TEORI	16
A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	16
B. Landasan Teori.....	21
C. Kerangka Pikir	38
D. Hipotesis.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	41
C. Subjek dan Objek Penelitian	41
D. Prosedur Pengembangan	41
E. Sumber Data.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian	57
B. Pembahasan Hasil Penelitian	86
BAB V PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan	96
B. Implikasi.....	98
C. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. al-Mujadalah/58:11	2
Kutipan Ayat 2 QS. az-Zumar/39:9	4
Kutipan Ayat 3 QS. al-Ahzab/33:45-46.....	28

DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis Tentang Pendidikan	3
Hadis 2 Hadis Tentang Pentingnya Berilmu dan Saling Berbagi Pengetahuan....	4
Hadis 3 Hadis Tentang Pemimpin Harus Bertanggung Jawab	26

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa	47
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi	48
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Soal.....	49
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	49
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru Pendidikan Agama Islam.....	50
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	51
Tabel 3.7 Skala Guttman.....	52
Tabel 3.8 Kriteria Terhadap Hasil Analisis Kebutuhan	53
Tabel 3.9 Skala Likert	54
Tabel 3.10 Kriteria Validitas.....	54
Tabel 3.11 Skala Likert	55
Tabel 3.12 Kriteria Praktikalitas	56
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	61
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa	76
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	77

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Soal.....	78
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	79
Tabel 4.6 Rata-rata Hasil Validasi Para Validator	79
Tabel 4.7 Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru	81
Tabel 4.8 Hasil Uji Skala Kecil	82
Tabel 4.9 Hasil Uji Skala Besar	83
Tabel 4.10 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi	84
Tabel 4.11 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Wordwall</i>	33
Gambar 2.2 Tampilan Pembuatan Akun <i>Wordwall</i>	34
Gambar 2.3 Tampilan Games Edukasi <i>Wordwall</i>	34
Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir	38
Gambar 3.1 Model ADDIE.....	42
Gambar 4.1 Tampilan Awal <i>Wordwall</i>	67
Gambar 4.2 Macam-Macam Template <i>Wordwall</i>	68
Gambar 4.3 Pendaftaran Akun <i>Wordwall</i>	69
Gambar 4.4 Beranda Awal <i>Wordwall</i>	69
Gambar 4.5 Template <i>Wordwall</i> , Pilih Kuis.....	70
Gambar 4.6 Tampilan Memasukkan Soal di <i>Wordwall</i>	71
Gambar 4.7 Pengaturan Penugas <i>Wordwall</i>	72
Gambar 4.8 Link <i>Wordwall</i> yang di Share ke Siswa	72
Gambar 4.9 Tampilan Pada Menu “Hasil Saya”.....	73
Gambar 4.10 Tampilan Kuis <i>Wordwall</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Administrasi

Lampiran 2 Instrumen Penelitian

Lampiran 3 Data Penelitian

Lampiran 4 Olah Data Penelitian

Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 6 Produk Penelitian

Lampiran 7 Riwayat Hidup

ABSTRAK

Fitri Suci Rahmadani, 2025. “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Firman dan H. M. Alinurdin.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* di SMPN 3 Palopo. Kenyataan di lapangan memperlihatkan bahwa evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 3 palopo masih disajikan secara konvensional yaitu tulis dan lisan dan belum pernah menggunakan media evaluasi yang mengarahkan pada pemanfaatan teknologi, sehingga evaluasi pembelajaran terkesan menoton dan kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kebutuhan alat evaluasi pembelajaran, rancangan alat e-evaluasi pembelajaran, validitas, dan kepraktisan alat e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* di SMPN 3 Palopo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *analysis, design, development, implemetation, dan evaluation*. Subjek pada penelitian ini adalah guru pendidikan agama Islam dan siswa kelas VIII F SMPN 3 Palopo tahun ajaran 2024/2025 dengan mengambil 1 kelas yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket (kuesioner). Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) hasil analisis kebutuhan diperoleh hasil bahwa siswa membutuhkan evaluasi yang lebih bervariasi dan menyenangkan, serta guru membutuhkan alat evaluasi yang memudahkan dalam melakukan penilaian; (2) rancangan alat e-evaluasi pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, *analysis, design, development, implemetation, dan evaluation*; (3) uji validitas oleh ahli bahasa, materi, soal, dan media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat valid; (4) Uji praktikalitas oleh siswa yaitu dari uji coba skala kecil rata-rata persentase sebesar 88%, sedangkan pada uji coba skala besar yaitu rata-rata persentase sebesar 89%, dan hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 98% dengan kriteria sangat praktis.

Kata Kunci: Evaluasi, Pendidikan Agama Islam, *Wordwall*

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
28/05/2025	[Signature]

ABSTRACT

Fitri Suci Rahmadani, 2025. *“Developing E-Evaluation of Islamic Religious Education Learning Based on Wordwall Educational Games at SMPN 3 Palopo.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Supervised by Firman and H.M. Alinurdin.

This research discusses the development of e-evaluation of Islamic religious study program learning based on wordwall educational games at SMPN 3 Palopo. The reality in the field shows that Islamic religious education learning based on wordwall educational games at SMPN 3 Palopo is still implemented conventionally through writing and listening and never employs evaluation media that leads to the use of technology, so that learning evaluation seems monotonous and less varied. This research delves the learning evaluation media need, the design of learning e-evaluation, validity and the practicality of the learning evaluation media of Islamic religious education based on the wordwall educational games. This research applied research and development with ADDIE model which comprises five steps namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this research were Islamic religious education teachers and the students of grade VIII F of SMPN 3 Palopo year of 2024/2025 by involving one class with 34 students. Data were collected through observation, documentation and questionnaire. Furthermore, the data were analyzed using qualitative and quantitative technique. The result shows: (1) the need analysis result revealed that the students not only need more varied and pleasing evaluation but also need the evaluation media to ease the research process; (2) evaluation learning media design uses ADDIE development model which comprises five steps namely analysis, design, development, implementation and evaluation; (3) validity test by language, material, question and media expert depicted an average percentage of 90% with very valid criteria; (4) practicality test by students in small scale trial obtained average percentage of 88% while in large scale test with percentage of 89%, and from the questionnaire result, the teacher response acquired percentage of 98% with very practical criteria.

Keyword : Evaluation, Islamic Religious Education, Wordwall

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
28/05/2024	Jhy

الملخص

فطري سوتشي زحمداي، ٢٠٢٥. "تطوير التقييم الإلكتروني لتعليم مادة التربية الإسلامية باستخدام الألعاب التعليمية (Wordwall) في المدرسة المتوسطة الحكومية الثالثة (SMPN 3) فالوفو". رسالة جامعية لشعبة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية (IAIN) فالوفو. بإشراف: فيرمان و محمد علي نور الدين.

يتناول هذا البحث موضوع تطوير التقييم الإلكتروني لتعليم مادة التربية الإسلامية باستخدام الألعاب التعليمية (Wordwall) في المدرسة المتوسطة الحكومية الثالثة (SMPN 3) فالوفو. تظهر الحقائق الميدانية أن التقييم في مادة التربية الإسلامية في المدرسة المتوسطة الحكومية الثالثة (SMPN 3) فالوفو ما زال يُقدّم بأسلوب تقليدي كتابي وشفهي، دون الاستفادة من الوسائل التقنية الحديثة، مما يجعل عملية التقييم مملة وقليلة التنوع. يهدف هذا البحث إلى معرفة احتياجات أدوات التقييم، وتصميم أدوات التقييم الإلكترونية، ومدى صلاحيتها وسهولة استخدامها في تعليم مادة التربية الإسلامية باستخدام الألعاب التعليمية (Wordwall) في المدرسة المتوسطة الحكومية الثالثة (SMPN 3) فالوفو. وقد استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير (Research & Development) بنموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل، وهي: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. واشتملت وحدات البحث على مدرس مادة التربية الإسلامية وطلبة الصف الثامن (VIII F) في المدرسة المتوسطة الحكومية الثالثة (SMPN 3) فالوفو، للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥، حيث تم اختيار صف واحد يتكون من ٣٤ طالبًا. وجمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، والاستبيان. واعتمدت الباحثة على التحليل النوعي والكمي للبيانات. وأظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) أظهرت نتائج تحليل الاحتياجات أن الطلاب يحتاجون إلى تقييم أكثر تنوعًا وممتعًا، بينما يحتاج المدرس أو المعلم إلى أدوات تقييم تسهّل عليه عملية التقدير؛ (٢) تم تصميم أداة التقييم الإلكتروني باستخدام نموذج ADDIE المكوّن من خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم؛ (٣) أظهر اختبار الصلاحية من قبل الخبراء في اللغة، والمادة، والأسئلة، ووسائل التعليم نسبة متوسطة بلغت ٩٠٪، وهو ما يدل على أن الأداة "صالحة جدًا"؛ (٤) أظهر اختبار سهولة الاستخدام من قبل الطلاب في التجربة المصغرة نسبة قدرها ٨٨٪، وفي التجربة الموسعة نسبة ٨٩٪، بينما حصلت استجابات المدرس على نسبة ٩٨٪، مما يشير إلى أن الأداة "عملية جدًا".

الكلمات المفتاحية: التقييم، التربية الإسلامية، ووردوول (Wordwall)

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
18/02/2025	Jf

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan menyenangkan. Hal ini mencakup kualitas yang berguna bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan, seperti moral, kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri, dan spiritualitas. Selain itu, pendidikan juga mencakup pemberian pengetahuan, kebijaksanaan, dan penilaian di samping elemen yang lebih mendalam seperti pelatihan keterampilan tertentu.¹

Pendidikan merupakan salah komponen penting pada kehidupan dan merupakan proses yang panjang. Pendidikan harus fokus pada pengembangan keterampilan siswa dalam proses belajar serta pada kemajuan intelektual mereka, yang menjadi salah satu pondasi utama dalam dunia pendidikan.² “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya,” demikian bunyi UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 Bab I tentang Sistem Pendidikan Nasional.³ Tujuannya ialah untuk mempersiapkan siswa untuk hidup bermasyarakat,

¹Desi Pristiwanti et al., “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (December 2, 2022): 7911–15.

²Ibar Adi Permana dan Jajat Sudrajat, “Pengelolaan Manajemen Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Mutu Pendidikan | *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*” 5, no. 5 (Mei 2022): 1480.

³Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional Dan Penjelasannya (Bandung: Citra Umbara, 2003), 3.

berbangsa, dan bernegara serta mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan hidup.⁴

Dari sudut pandang Islam, pendidikan ialah sesuatu yang sangat penting bagi manusia. Orang yang memiliki ilmu pengetahuan sangat ditinggikan derajatnya oleh Allah Swt., yang dinyatakan dalam QS. al-Mujadalah/58: 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا

فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.⁵

Quraish Shihab menyatakan dalam Tafsir Al-Mishbahnya, Allah tidak secara khusus menunjukkan dalam QS. al-Mujadalah/58: 11 bahwa Dia meninggikan derajat orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Namun Allah mengatakan bahwa orang berilmu memiliki kedudukan yang lebih baik daripada orang yang hanya beriman. Tidak disebutkannya istilah “mengangkat” dalam ayat tersebut menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan memainkan peran penting dalam

⁴Sukmawaty et al., “Penerapan Model Pembelajaran Circ Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar,” *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 4, no. 3 (2024): 451.

⁵Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jawa Barat: PT. Sygma examedia arkanleema, 2010), 543.

meningkatkan derajat seseorang, yang berarti bahwa hanya ilmu pengetahuan saja dan bukan faktor lainnya yang dapat meningkatkan derajat tersebut.

Ada dua jenis orang beriman yang dibedakan didalam ayat ini, yakni mereka beriman dan berperilaku secara baik, dan mereka yang beriman, berperilaku secara baik, dan memiliki pengetahuan. Derajat yang lebih tinggi pada kelompok kedua dikarenakan ajaran dan amal perbuatan mereka, baik yang ditulis, diucapkan dengan lantang, atau ditunjukkan dengan contoh, di samping pengetahuan mereka. Hikmah yang disebutkan dalam ayat ini mencakup semua jenis pemahaman praktis dan bukan hanya pengetahuan agama.⁶

Dapat dipahami bahwa ayat tersebut menekankan pentingnya berilmu pengetahuan dan saling berbagi pengetahuan dengan yang lain. Dalam hadis dinyatakan :

عَنْ جَابِرٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: « لَا يَنْبَغِي لِلْعَالِمِ أَنْ يَسْكُتَ عَلَى عِلْمِهِ، وَلَا يَنْبَغِي لِلْجَاهِلِ أَنْ يَسْكُتَ عَلَى جَهْلِهِ ». قَالَ اللَّهُ جَلَّ ذِكْرُهُ: فَسَأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ. (رواه الطبراني).

Artinya:

“Dari Jabir ia berkata: Rasulullah saw. bersabda: “Tidak pantas bagi ulama mendiamkan ilmunya, dan tidak pantas pula bagi orang yang bodoh mendiamkan kebodohnya. Allah berfirman: “Maka bertanyalah kepada

⁶M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Mishbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Quran) Volume 14 (Jakarta: Lentera Hati, 2004), 79–80.

orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”. (HR. Ath-Thabaraniy).⁷

Dapat dipahami bahwa hadis tersebut menjelaskan mengenai orang yang berilmu seharusnya tidak mendiamkan atau menyembunyikan ilmunya, tetapi harus berbagi pengetahuan dengan orang lain, karena orang yang pelit atau menyembunyikan ilmunya akan diminta pertanggung jawaban dihari akhir sebagaimana yang telah dinyatakan dalam hadis:

مَنْ سُئِلَ عَنْ عِلْمٍ عَلِمَهُ ثُمَّ كَتَمَهُ الْجَمَّ يَوْمَ الْقِيَامَةِ بِلِجَامٍ مِنْ نَارٍ. (رواه الترمذي)

Artinya:

“Barangsiapa yang ditanya tentang suatu ilmu yang diketahuinya lalu ia menyembunyikannya, maka dia dikekang pada hari kiamat dengan kekang dari neraka.” (HR. al- Tirmidzi).⁸

Dan orang yang bodoh seharusnya tidak malu untuk mengakui ketidaktahuannya dan berusaha untuk belajar serta meningkatkan pengetahuannya. Sebagaimana berfirman Allah Swt. di dalam QS. az-Zumar/39:9 yakni:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿١٠﴾

⁷Abu al-Qasim Sulaiman bin Ahmad ath-Thabraniy, Al-Mu'jam al-Awshath Li Ath-Thabraniy, Juz 5, No. 5365, (Cairo-Mesir: Dar al-Haramain, 1995), 298.

⁸Susan Noor Farida, “Hadis-Hadis Tentang Pendidikan: Suatu Telaah tentang Pentingnya Pendidikan Anak,” *Diroyah : Jurnal Studi Ilmu Hadis* 1, no. 1 (February 2, 2018): 37.

Terjemahnya:

Katakanlah, “Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran.⁹

Ahmad Mushthafa Al-Maraghi menyatakan dalam Tafsir Al-Maraghi, bahwa seseorang dapat membedakan antara orang berakal dan tidak berakal jika ia memiliki akal yang sehat dan menggunakannya untuk berpikir dengan benar (QS. az-Zumar/39: 9).¹⁰

Ayat diatas dijelaskan bahwa, hanya orang berakal sehat yang dapat membedakan antara mereka yang memiliki pengetahuan dan yang tidak. Seseorang yang berakal sehat akan selalu berusaha mencari ilmu pengetahuan dan tidak malu untuk mengakui ketidaktahuannya serta berusaha untuk belajar meningkatkan pengetahuannya, karena mereka tahu bahwa ilmu adalah kunci untuk mencapai kebahagiaan dan kesuksesan didunia dan akhirat.

Ayat dan hadis tersebut sangat erat kaitannya dengan peran seorang guru, karena guru adalah sosok utama dalam menyebarkan ilmu pengetahuan kepada masyarakat. Sebagai orang yang berilmu, seorang guru memiliki tanggung jawab moral dan spiritual untuk tidak menyembunyikan ilmunya, tetapi justru harus aktif membagikannya demi mencerdaskan generasi. Guru juga berperan sebagai teladan bagi siswanya, mendorong mereka agar tidak malu mengakui ketidaktahuan dan terus berusaha mencari ilmu. Dengan demikian, guru bukan hanya penyampai ilmu,

⁹Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jawa Barat: PT. Sygma examedia arkanleema, 2010), 459.

¹⁰Ahmad Mushthafa Al-Maraghi, *Tafsir Al-Maraghi (23)* (Semarang: Toha Putra, 1989), 278–79.

tetapi juga pembimbing yang membantu siswa menggunakan akalnyanya secara sehat agar mampu membedakan mana yang benar dan salah, serta membentuk pribadi yang berilmu, berakhlak, dan bertanggung jawab di dunia dan akhirat.

Menjadi seorang guru merupakan tanggung jawab yang tidak ringan, sehingga tidak semua orang dapat disebut sebagai guru seutuhnya. Untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan dengan efektif, seorang guru harus bisa memahami kondisi dan situasi lingkungan, terutama di dalam kelas, dimana mereka dituntut untuk mengelola dan menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan, dan tidak membosankan.¹¹ Seorang guru yang sebagai fasilitator di dalam proses pembelajaran perlu memiliki keterampilan mengajar yang lebih dari sekadar menyampaikan informasi. Sebab itu, guru harus mampu mengubah cara mengajarnya dengan memanfaatkan berbagai media, metode, atau model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Sumber pembelajaran sangat penting untuk mengembangkan potensi siswa, karena potensi siswa akan lebih terstimulasi jika didukung oleh sumber belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya mendukung interaksi antara siswa.¹²

Membangun lingkungan belajar yang interaktif antara guru dan siswa, serta menyediakan berbagai sumber belajar untuk membantu proses pembelajaran di

¹¹Primanita Sholihah Rosmana, "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di SDN 3 Nagri Kaler," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 9, 2023): 1973.

¹²Anita Nuana Nurseng et al., "Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung Di Sekolah Dasar," *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (April 4, 2023): 213–14.

kelas sangat penting untuk keberhasilan belajar mengajar.¹³ Media yang digunakan harus disesuaikan dengan mata pelajaran dan sumber belajar yang diajarkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur informasi atau pesan, memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.¹⁴

Untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar, guru memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dilihat dari dua perspektif, yaitu secara sempit dan luas, media pembelajaran ialah alat yang digunakan dalam menyampaikan materi. Alat-alat ini biasanya berbentuk elektronik, grafis, atau fotografis dan berfungsi untuk merekam dan merekonstruksi informasi lisan dan visual. Sedangkan secara luas, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan, baik melalui orang, materi, atau kegiatan.

Dengan demikian, selain objek fisik, media pembelajaran dapat mencakup peran seseorang dan peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran. Suasana kelas, instruktur, dan teks semuanya dapat menjadi sumber belajar.¹⁵ Sumber belajar yang digunakan guru dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menggunakan media

¹³Rora Rizki Wandini et al., "Merubah Pandangan Siswa Yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang Menyenangkan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (July 21, 2022): 1490.

¹⁴Nursyamsi et al., "Development Of Learning Media For Flat-Sided Based On The Macromedia Flash 8 Application" (The 4th International Conference On Life Science And Technology (Icolist), Malang, Indonesia, 2023), 2.

¹⁵Andi Arif Pamessangi, "Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab" (Aksara Timur, 2021), 2–3.

digital untuk penilaian adalah salah satu dari banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menggunakan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik.¹⁶

Evaluasi pembelajaran adalah prosedur yang menentukan seberapa baik siswa memahami materi yang disajikan oleh guru. Tiga prinsip utama evaluasi adalah tes, pengukuran, dan penilaian. Penilaian adalah proses yang lebih tepat untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran siswa telah tercapai atau belum, karena proses ini mencakup pengumpulan, evaluasi, dan interpretasi data. Proses pemberian nilai angka atau kuantifikasi yang mewakili kapasitas kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa dikenal sebagai pengukuran. Sedangkan tes merupakan alat untuk mengukur dan memperoleh data tentang hasil belajar siswa.¹⁷ Sebuah instrumen penilaian dapat secara akurat mengevaluasi situasi yang sedang berlangsung, maka instrumen tersebut dianggap baik. Kemampuan mendasar yang harus dimiliki oleh setiap guru, terutama yang sedang mempersiapkan diri untuk mengajar, yaitu kemampuan untuk mengevaluasi pembelajaran.¹⁸

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan melalui wawancara salah satu guru pendidikan agama Islam yaitu Pak Nurhidayat Ahmad, mengatakan bahwa pelaksanaan evaluasi yang dilakukan hanya menggunakan metode secara

¹⁶Primanita Sholihah Rosmana et al., "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di SDN 3 Nagri Kaler," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 9, 2023): 1965–73.

¹⁷Eka Filahanasari, Rahmi Juwita Wahyuni, and Raimon Efendi, "Pengembangan Game Interaktif Menggunakan Platform Wordwall.Net Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas IV," *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)* 9, no. 2 (September 14, 2023): 200–210.

¹⁸Putti Larasati, Ida Bagus Putrayasa, dan I. Nengah Martha, "Pemanfaatan Media Wordwall.Net Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 3 (September 30, 2023): 395–412.

konvensional yaitu tulis dan lisan.¹⁹ Peneliti juga melakukan observasi di dalam kelas, pada saat awal pembelajaran guru memberikan pretest kepada siswa secara tulisan, terdapat beberapa siswa yang berjalan ke temannya, ribut, dan main handpone sehingga membuat siswa tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal evaluasi.²⁰ Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan melalui wawancara beberapa siswa, mengatakan bahwa mereka bosan dengan pelaksanaan evaluasi tersebut.²¹

Hasil dari observasi ini menunjukkan bahwa kurangnya motivasi siswa untuk melakukan penilaian pembelajaran disebabkan oleh proses evaluasi yang masih konvensional dan tidak berubah. selain itu, pelaksanaan evaluasi membutuhkan waktu yang lama sehingga menyebabkan ketidaknyamanan di dalam kelas, dan membutuhkan waktu untuk menilai semua jawaban karena setiap jawaban siswa harus dikoreksi. Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam belum menggunakan sarana teknologi.

Berdasarkan fakta di atas, muncul sebuah gagasan untuk menangani masalah tersebut yaitu dengan pemilihan media pembelajaran digital dalam pelaksanaan evaluasi agar lebih menarik dan bervariasi. Di era sekarang ini, para siswa sangat senang bermain game di ponsel mereka. Hal ini dapat digunakan sebagai cara kreatif bagi para guru untuk mengimplementasikan pembelajaran

¹⁹Nurhidayat Ahmad, Guru Pendidikan Agama Islam, SMP Negeri 3 Palopo, "Wawancara", Palopo 11 Januari 2024.

²⁰SMP Negeri 3 Palopo, "Observasi", Palopo 12 Januari 2024

²¹Siswa, SMP Negeri 3 Palopo, "Wawancara", Palopo 12 Januari 2024.

berbantuan teknologi dalam bentuk permainan digital, sehingga siswa tetap dapat menikmati pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan teknologi saat ini, seperti game edukasi dan media pembelajaran interaktif.²²

Penggunaan teknologi di dalam kelas selain membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik, juga memberikan kemudahan dan aksesibilitas yang lebih baik bagi siswa.²³ Oleh karena itu, guru harus mampu menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran di kelas untuk membantu menyampaikan materi. Teknologi harus dimasukkan ke dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari dukungan agar dapat berfungsi dengan baik dan menarik perhatian siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sering kali dipadukan dengan metode pembelajaran tertentu, di mana penerapan teknologi sebagai media pembelajaran, dikenal dengan e-learning, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.²⁴

Agar dapat membuat siswa tidak merasa bosan selama proses evaluasi, guru dapat menggunakan media evaluasi pembelajaran digital seperti *wordwall* untuk memberikan ketertarikan dan variasi. Guru dapat mengevaluasi mata pelajaran mereka menggunakan *wordwall*, alat gamifikasi digital online dengan berbagai fitur permainan dan kuis. *Wordwall*, sebuah alat gamifikasi digital online dengan

²²Mahwar Alfian Nisa dan Ratnawati Susanto, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar," *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7, no. 1 (August 14, 2022): 142.

²³Muhammad Agil Amin dan Putri Nurhidayah, "Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbantuan Google Sites Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 2 (2024): 264.

²⁴Nur Fakhrunnisaa, "Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare," 2023, 32.

berbagai fitur permainan dan kuis, dapat membantu para guru untuk mengevaluasi pembelajaran mereka.²⁵ Siswa dapat mengerjakan kuis dari *wordwall* untuk meningkatkan motivasi, minat belajar dan mengurangi rasa bosan.²⁶

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* sebagai teknik penilaian untuk siswa kelas II sekolah dasar sangat valid, relevan, dan efektif untuk mengevaluasi pembelajaran, sehingga penulis memilih untuk menggunakan games edukasi *wordwall* dalam pengembangan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam.²⁷ Selain itu, penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *wordwall* merupakan alat penilaian yang sangat berguna untuk memfasilitasi penilaian siswa sehari-hari oleh guru. *Wordwall* dapat membantu guru membuat evaluasi pembelajaran yang lebih dinamis dengan menawarkan pilihan templat yang mudah digunakan. Manfaat *wordwall* meliputi berbagai macam template yang dapat disesuaikan, kemampuan untuk menarik perhatian siswa karena ini adalah permainan, penerapannya di berbagai mata pelajaran, kemampuannya untuk menumbuhkan kreativitas siswa, kemampuannya untuk menumbuhkan kerja sama tim, dan kesederhanaan penggunaannya.²⁸

²⁵Ainatul Mardhiyah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam" 1, No. 4 (2022): 483.

²⁶Uswatun Hasanah dan Gudnanto Gudnanto, "Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Khazanah Pendidikan* 17, no. 2 (September 26, 2023): 73–84.

²⁷Umi Latifah dan Maryam Isnaini Damayanti, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar" 10 (2022): 1415.

²⁸Tsalis Fitriani, dan Lina, "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Materi Siklus," *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang* 9, No. 5 (December 25, 2023): 3137.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti ingin mengembangkan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* dengan tujuan agar dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan dalam melaksanakan evaluasi serta dapat membuat proses evaluasi jadi menarik dan bervariasi. Selain itu, penggunaan *wordwall* diharapkan dapat memudahkan guru dan siswa dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Sehingga peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang telah dirumuskan dalam judul. Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Games* Edukasi *Wordwall* di SMPN 3 Palopo”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini didasarkan pada latar belakang masalah yang dijelaskan sebelumnya:

1. Bagaimana kebutuhan alat evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 3 Palopo?
2. Bagaimana rancangan alat e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* di SMPN 3 Palopo?
3. Bagaimana validitas alat e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* di SMPN 3 Palopo?
4. Bagaimana kepraktisan alat e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* di SMPN 3 Palopo?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kebutuhan alat evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 3 Palopo.
2. Untuk merancang alat e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* di SMPN 3 Palopo.
3. Untuk menguji validitas alat e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* di SMPN 3 Palopo.
4. Untuk mengukur kepraktisan alat e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* di SMPN 3 Palopo.

D. Manfaat Pengembangan

Peneliti mengharapkan beberapa manfaat dari penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan dari diharapkan penelitian ini dapat membantu dalam beberapa hal berikut ini:

- a. Dengan adanya *games* edukasi *wordwall* yang menarik dan interaktif, game ini dapat meningkatkan minat dan motiva siswa sekaligus mengurangi rasa bosan dalam evaluasi pembelajaran.
- b. Dengan menggunakan *games* edukasi *wordwall* dalam pengembangan evaluasi pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini akan mengurangi kesalahan penilaian, membuat evaluasi pembelajaran lebih mudah dilaksanakan, dan menjadikan proses evaluasi pembelajaran lebih menarik, bervariasi, dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, motivasi, minat, dan hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat, yang juga akan mempermudah mereka dalam mengikuti penilaian pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan sudut pandang baru tentang penerapan games edukasi *wordwall* sebagai alat untuk penilaian pembelajaran. Perkembangan teknologi yang begitu pesat di dunia modern, dapat digunakan untuk mempelajari pendidikan agama Islam, sehingga dapat menjadi awal yang baik untuk menjadi seorang guru yang berkualitas.

E. Spesifikasi Produk

Berikut ini adalah spesifikasi produk yang dibuat dalam penelitian ini, yakni evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* di SMPN 3 Palopo.

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall*. *Wordwall* adalah permainan edukasi yang mudah digunakan dengan sejumlah fitur yang dapat menambah ketertarikan dan interaksi di dalam kelas..

2. Pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* yang dibuat mencakup materi meyakini nabi dan rasul Allah pada siswa kelas VIII F SMPN 3 Palopo, kurikulum merdeka.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini adalah asumsi yang menjadi dasar pembuatan evaluasi pembelajaran:

1. Siswa akan lebih mudah melaksanakan evaluasi pembelajaran jika *games* edukasi *wordwall* diterapkan dalam proses evaluasi, dan membuat siswa tertarik, termotivasi serta tidak membuat mereka merasa bosan saat evaluasi pembelajaran.
2. Membantu guru menilai evaluasi pembelajaran siswa guna mengurangi kesalahan penilaian dan meningkatkan kualitas lingkungan kelas.

Adapun keterbatasan pengembangan yang diteliti pada penelitian ini yaitu sebagai berikut ini:

1. *Games* edukasi *wordwall* memiliki ketergantungan pada infrastruktur teknologi, seperti koneksi internet dan perangkat keras yang dapat menjadi kendala utama terutama di daerah dengan akses terbatas atau rendahnya tingkat kepemilikan perangkat dan koneksi internet.
2. Penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Palopo tepatnya pada kelas VIII F (Generalisasi terbatas karena dilaksanakan satu kelas).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penjelasan mengenai hasil penelitian relevan dengan penelitian yang direncanakan. Serta menjelaskan gambaran umum atau batasan-batasan teori yang digunakan untuk menjadi dasar penelitian.

1. Nur Huda Sari melakukan penelitian pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar.” Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian pada penelitian ini yaitu desain pra-eksperimeta dengan mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Hasil uji hipotesis paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall* berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas lima sekolah dasar yang berkaitan dengan etika dan pendidikan agama Islam.²⁹
2. “Pengaruh Media Digital *Wordwall* Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar” merupakan penelitian yang dilakukan oleh Eka Octavia pada tahun 2024. Peneliti menggunakan mata pelajaran IPS dan bentuk penelitian kuantitatif eksperimen semu dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *wordwall* digital

²⁹Nur Huda Sari, “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar,” *At-Ta'lim : Kajian Pendidikan Agama Islam* 6, no. II (October 20, 2024): 153.158.

mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar di kelas IPS. Temuan pada penelitian ini menyatakan bahwa media *wordwall* digital dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas.³⁰

3. “Pemanfaatan Media Permainan Edukatif *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa” merupakan judul penelitian yang dilakukan oleh Nadhirotuz Zulfah pada tahun 2023. Tiga siklus penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan mata pelajaran matematika digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media games edukasi *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 2 Karanggintung. Dari hasil lembar observasi menunjukkan bahwa antusiasme siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan, pada siklus I memperoleh persentase 78% dengan kategori baik, pada siklus II meningkat menjadi 83,6% dengan kategori sangat baik, dan pada siklus III mencapai 91% dengan kategori sangat baik.³¹

³⁰Eka Octavia dan Rarasaning Satianingsih, “Pengaruh Media Digital Wordwall Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar,” *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)* 2, no. 1 (March 15, 2024): 125.

³¹Nadhirotuz Zulfah, “Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 1 (October 4, 2023): 1–11.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nur Huda Sari	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar, Pada Tahun 2024	-Sama-sama menggunakan <i>wordwall</i> -Sama-sama menggunakan pelajaran pendidikan agama Islam	-Peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan penelitian sekarang menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) - Peneliti terdahulu berfokus terhadap hasil belajar siswa sedangkan penelitian sekarang berfokus terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran -Penelitian terdahulu dilaksanakan di SD pada siswa kelas V sedangkan penelitian sekarang dilaksanakan di SMPN 3 palopo pada siswa kelas VIII
2.	Eka Octavia	Pengaruh Media Digital <i>Wordwall</i> Berbasis Web	-Sama-sama menggunakan <i>wordwall</i>	- Peneliti terdahulu menggunakan

Terhadap
Kemampuan
Berpikir Kritis
Pada Mata
Pelajaran IPS di
Sekolah Dasar,
Pada Tahun 2024

jenis penelitian
eksperimen
sedangkan
penelitian
sekarang
menggunakan
jenis penelitian
pengembangan
(R&D)

-Peneliti
terdahulu
berfokus
terhadap
kemampuan
berpikir kritis
siswa sedangkan
penelitian
sekarang
berfokus
terhadap
pengembangan
evaluasi
pembelajaran

-Penelitian
terdahulu
mengacu pada
pembelajaran
IPS sedangkan
penelitian
sekarang
mengacu pada
pembelajaran
pendidikan
agama Islam

-Penelitian
terdahulu
dilaksanakan di
sekolah dasar
pada siswa kelas
IV A&B
sedangkan
penelitian
sekarang
dilaksanakan di

			SMPN 3 palopo pada siswa kelas VIII
3.	Nadhirotuz Zulfah	Pemanfaatan Media <i>Games</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa, Pada Tahun 2023	-Sama-sama menggunakan <i>wordwall</i>
			- Peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian sekarang menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D)
			- Peneliti terdahulu berfokus terhadap peningkatan minat belajar siswa sedangkan penelitian sekarang berfokus terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran
			-Penelitian terdahulu mengacu pada pembelajaran matematika sedangkan penelitian sekarang mengacu pada pembelajaran pendidikan agama Islam

Tabel diatas disimpulkan bahwa perbedaan penelitian ini dari tiga penelitian relevan yang diambil yakni penelitian ini berfokus pada pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* sedangkan ketiga penelitian sebelumnya berfokus pada minat belajar, hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu terdapat perbedaan pada materi, subjek, lokasi penelitian, dan jenis penelitian yang digunakan. Adapun persamaan dari ke tiga penelitian relevan yaitu sama-sama menggunakan *wordwall*.

B. Landasan Teori

1. Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D)

Kata “kembang” dalam Kamus Bahasa Indonesia yang berarti “menjadi lebih sempurna” atau mengenai kepribadian, pemikiran, pengetahuan, dan sebagainya, merupakan makna dari istilah "pengembangan" yang berasal dari akar etimologisnya. Perkembangan ini mengacu pada proses, metode, dan tindakan. Oleh karena itu, penelitian pengembangan adalah penyelidikan yang sistematis dan cermat terhadap suatu bidang ilmu dengan menggunakan fakta-fakta atau prinsip-prinsip yang dikembangkan setahap demi setahap hingga sempurna.

Penelitian pengembangan merupakan proses menciptakan produk baru dan mengevaluasinya. Proses melakukan penelitian untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dikenal sebagai penelitian pengembangan. Pada penelitian pengembangan, barang yang sudah ada juga dapat dipelajari, dikembangkan, dan dievaluasi kembali untuk mencapai tingkat kegunaan dan keefektifan yang lebih tinggi dari pada tahap sebelumnya, maka

dapat dikatakan bahwa penelitian pengembangan menyelidiki suatu produk atau masalah, tidak hanya pada sesuatu yang baru.

2. Evaluasi

a. Pengertian Evaluasi

Dalam bahasa Inggris, “*evaluation*”, yang berarti pengukuran atau penilaian, adalah kata dasar dari kata evaluasi. Sederhananya, evaluasi adalah praktik membandingkan keadaan atau situasi yang ada dengan kriteria yang telah ditentukan, karena evaluasi melibatkan pengumpulan data yang selanjutnya digunakan untuk membuat penilaian dalam rangka pengambilan keputusan.

Menurut Kumano, evaluasi adalah proses menganalisis informasi yang dikumpulkan dari kegiatan penilaian. Di sisi lain, Calongesi berpendapat bahwa evaluasi merupakan penilaian yang berkaitan dengan nilai yang diperoleh dari pengumpulan data.³² Sehingga dapat disimpulkan bahwa evaluasi ialah proses perbandingan dengan kondisi yang ada dengan kriteria tertentu untuk mengambil keputusan, yang juga meliputi penilaian terhadap data yang diperoleh dari hasil pengukuran.

³²Ahmad Jamin, dan Pristian Hadi Putra, *Dasar-Dasar Pendidikan Islam (Pendekatan Filosofis, Normatif, Teoritis dan Aplikatif)* (Penerbit Adab, 2020), 216–17.

b. Jenis-Jenis Evaluasi Pembelajaran

- 1) Evaluasi diagnostik merupakan jenis evaluasi yang berupaya untuk menunjukkan kekurangan siswa serta penyebabnya.
- 2) Evaluasi selektif merupakan jenis evaluasi yang menentukan siswa yang paling memenuhi standar untuk suatu program atau kegiatan.
- 3) Evaluasi penempatan merupakan salah satu jenis evaluasi yang mencocokkan siswa dengan program pendidikan yang paling sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- 4) Evaluasi formatif merupakan jenis evaluasi yang dilakukan untuk memperkuat dan memajukan proses belajar mengajar. Evaluasi formatif (evaluasi diakhir materi yang disampaikan) dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung, misalnya diskusi, kuis, dan observasi.
- 5) Evaluasi sumatif merupakan jenis evaluasi yang dilakukan untuk menilai sejauh mana pemahaman hasil dan perkembangan belajar siswa.³³

Jenis evaluasi yang peneliti gunakan adalah evaluasi formatif. Peneliti mengambil evaluasi formatif dikarenakan *games* edukasi *wordwall* cocok digunakan pada evaluasi formatif, yang dimana evaluasi formatif ialah evaluasi diakhir materi yang disampaikan, dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung, misalnya kuis, diskusi, dan observasi.

³³Joko Widiyanto, *Evaluasi Pembelajaran (Sesuai Dengan Kurikulum 2013) Konsep, Prinsip & Prosedur* (Jawa Timur: UNIPMA PRESS, 2018), 10.

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi dengan bentuk penyaluran ilmu dari guru kepada siswa. Kegiatan yang bertujuan untuk transfer ilmu kepada siswa sehingga mereka terdorong untuk belajar merupakan pembelajaran. Pembelajaran memerlukan interaksi langsung dan tidak langsung, yang berdampak dan memerlukan pola pembelajaran yang sesuai dalam kegiatan yang dilakukan.³⁴

b. Pendidikan Agama Islam

1) Pendidikan Agama Islam

Kata pendidikan berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*Pais*” yang berarti orang, dan “*again*” yang berarti mengarahkan. Dengan demikian, pendidikan dapat dianggap sebagai bentuk pengajaran yang bersifat personal. Secara umum, pendidikan adalah proses pengajaran yang sengaja dilakukan oleh pengajar untuk membantu pertumbuhan mental dan fisik siswa, yang berfokus pada pengembangan kepribadian yang unggul.

Untuk menghasilkan generasi yang taat kepada Allah, generasi yang lebih tua secara sadar bekerja untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, pengalaman, dan pelajaran kepada generasi muda melalui pendidikan agama Islam. Proses mengubah perilaku dan sikap agar sesuai dengan prinsip Islam dapat diartikan sebagai pendidikan agama Islam karena merupakan proses pengajaran dan

³⁴Siti Muvidah Nur Afifah et al., *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IpaS* (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023), 47,49.

bimbingan secara sistematis untuk membantu siswa dalam mengembangkan diri mereka sebagai individu sehingga mereka dapat hidup sesuai dengan prinsip Islam dan bahagia dunia akhirat.

2) Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam bertujuan untuk meningkatkan dan memperkuat religiusitas siswa melalui pemberian, peningkatan, dan perluasan pemahaman, penghayatan, serta pengalaman siswa tentang agama Islam. Selain itu untuk terus mengembangkan keimanan, ketakwaan, serta pemahaman terhadap bangsa dan negara, sehingga siswa dapat menjadi muslim yang siap melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Pengembangan prinsip-prinsip Islam, yang berusaha untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan ini dan kebahagiaan di akhirat, harus menjadi tujuan utama pendidikan agama Islam.³⁵

Mengajarkan siswa untuk beriman kepada Allah, menaati perintah-Nya, melakukan tindakan yang baik, menasihati satu sama lain untuk menjadi kuat dalam menghadapi kesulitan, beribadah kepada Allah, dan menegakkan kebenaran, semuanya merupakan bagian dari peran seorang guru sebagai pendidik. Tugas ini lebih dari sekadar tugas etis guru terhadap siswanya, namun juga mencakup pertanggungjawaban yang lebih besar, yaitu kepada Allah atas segala tugas yang dijalankannya. Dalam hadis dinyatakan :

³⁵Ayatullah, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara | BINTANG," *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 1 (September 26, 2020): 211,215-217.

عَنْ ابْنِ عُمَرَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنَّهُ قَالَ أَلَا كُتُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ فَالْأَمِيرُ
الَّذِي عَلَى النَّاسِ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ وَالرَّجُلُ رَاعٍ عَلَى أَهْلِ بَيْتِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْهُمْ وَالْمَرْأَةُ
رَاعِيَةٌ عَلَى بَيْتِ بَعْلِهَا وَوَلَدِهِ وَهِيَ مَسْئُولَةٌ عَنْهُمْ وَالْعَبْدُ رَاعٍ عَلَى مَالِ سَيِّدِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْهُ أَلَا
فَكُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ. (رواه مسلم).³⁶

Artinya:

“Dari Ibnu Umar, dari Nabi s.a.w.; sesungguhnya beliau bersabda: "Setiap kamu adalah pemimpin, dan setiap kamu akan dimintai pertanggung jawaban jawab terhadap apa yang kamu pimpin. Seorang raja adalah pemimpin bagi rakyatnya, dan dia akan dimintai pertanggung jawaban jawab terhadap yang dipimpinya. Seorang suami adalah pemimpin bagi anggota keluarganya, dan ia akan dimintai pertanggung jawaban jawab terhadap mereka. Seorang isteri adalah pemimpin bagi rumah tangga, suami dan anak-anaknya, dan ia akan dimintai pertanggung jawaban jawab terhadap yang dipimpinya. Seorang hamba adalah pemimpin bagi harta suruannya, dan dia juga akan dimintai pertanggung jawaban jawab terhadap apa yang dipimpinnnya. Dan ingat, setiap kamu adalah pemimpin. Setiap kamu akan dimintai pertanggung jawaban jawab atas apa yang kamu pimpin”. (HR. Muslim).³⁷

Hadis diatas mengungkapkan, setiap orang dewasa memiliki kewajiban dan amanah untuk mengelola serta menjaga suatu urusan, serta diharapkan untuk bersikap adil dalam peranannya sebagai pendidik. Setiap individu bertanggung jawab dalam proses pendidikan. Tanggung jawab di dalam Islam memiliki nilai keagamaan, yang berarti setiap umat Islam memikul tanggung jawab sebagai pendidik. Kelalaian dalam pendidikan akan dimintakan pertanggungjawaban pada

³⁶Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, Shahih Muslim, Kitab. Ijarah, Juz. 2, No. 1829 (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993), 187–88.

³⁷Adib Bisri Musthofa, Tarjamah Shahih Muslim, Jilid 3, Cet. I, (Semarang: CV. Asy-Syifa' Semarang, 1993), 544–45.

hari kiamat. Selain itu, jika terjadi kelalaian dalam pendidikan duniawi, mereka yang berada dibawah kepemimpinan seseorang dapat meminta pertanggungjawaban di pengadilan.³⁸

4. Meyakini Nabi dan Rasul Allah Swt: Menjadi Generasi Digital yang Berkarakter

a. Iman Kepada Nabi dan Rasul Allah Swt

1) Pengertian iman kepada nabi dan rasul Allah Swt

Dari segi bahasa, iman adalah pengakuan (*al-iqrar*), yang membawa kepada sikap berserah diri (*alizzi'an*) dan penerimaan (*al-qabul*). Iman didefinisikan sebagai keyakinan yang diucapkan dengan lisan, dipegang teguh dalam hati, dan dibuktikan dengan perbuatan. Keyakinan bahwa Allah memilih nabi dan rasul untuk membawa wahyu untuk umat manusia adalah iman kepada para nabi dan rasul Allah.

Rasul secara bahasa berarti utusan, sedangkan nabi berarti pembawa pesan. Nabi dan rasul memiliki arti yang berbeda dalam hal istilah. Nabi mendapatkan wahyu untuk dirinya, sedangkan rasul mendapatkan wahyu dari Allah Swt. untuk dirinya dan umat manusia.

³⁸Alfiah, Hadis Tarbawi (Pendidikan Islam Tinjauan Hadis Nabi) (Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2015), 41–43.

2) Tugas nabi dan rasul

Nabi dan rasul memiliki tugas yang diembannya, sebagaimana telah dijelaskan dalam QS. al-Ahzab/33: 45-46, sebagai berikut.

يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ إِنَّا أَرْسَلْنَاكَ شَاهِدًا وَمُبَشِّرًا وَنَذِيرًا ﴿٤٥﴾ وَدَاعِيًا إِلَى اللَّهِ بِإِذْنِهِ وَسِرَاجًا مُنِيرًا

Terjemahannya:

Wahai Nabi (Muhammad), sesungguhnya Kami mengutus engkau untuk menjadi saksi, pemberi kabar gembira, dan pemberi peringatan dan untuk menjadi penyeru kepada (agama) Allah dengan izin-Nya serta sebagai pelita yang menerangi.³⁹

Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbah, QS. al-Ahzab/33: 45 menyatakan bahwa, Allah mengutus Nabi Muhammad kepada semua orang untuk memperingatkan mereka yang tidak percaya kepada-Nya, untuk menjadi saksi atas kebenaran, dan untuk membawa kabar baik bagi orang-orang yang beriman yang akan bahagia di dunia dan akhirat. Selain itu, Nabi Muhammad ditugaskan untuk membawa manusia kepada keimanan kepada Allah dengan izin-Nya. Oleh karena itu, dengan karunia Allah, pekerjaan ini terasa mudah baginya, selain itu, Nabi Muhammad adalah pembawa cahaya yang menyinari jalan umat manusia ketika mereka terjatuh dalam bayang-bayang kemaksiatan dan kemungkar.⁴⁰

³⁹Kementrian Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahannya, 424.

⁴⁰M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Mishbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Quran) Volume 11 (Tangerang: Lentera Hati, 2005), 292.

Berdasarkan ayat tersebut, terdapat empat peran utama yang harus dijalankan oleh seorang nabi dan rasul, yaitu:

- a) Menjadi saksi untuk umatnya, nabi dan rasul menjadi saksi umatnya di hari kiamat nanti.
 - b) Membawa kabar gembira, yang disampaikan untuk orang yang menerima dan mengamalkan wahyu yang diberikan.
 - c) Memberikan peringatan, yang disampaikan kepada mereka yang menolak wahyu dan petunjuk yang diberikan.
 - d) Menjadi pendakwah, yang bertugas membantu orang lain untuk memahami dan menerima keesaan Allah Swt. dan memimpin mereka dalam ibadah yang benar.
- 3) Mukjizat bagi para nabi dan rasul

Istilah “*ajaza*,” yang berarti melemahkan, adalah asal kata “*mukjizat*”. Mukjizat merupakan peristiwa yang tidak biasa, yang terjadi pada seorang nabi atau rasul untuk menunjukkan peran kenabian atau kerasulannya, dengan tujuan untuk melemahkan mereka yang menolak atau tidak percaya kepada para nabi dan rasul Allah.

Secara umum, ada dua jenis mukjizat. Pertama, mukjizat yang hanya ada pada tempat tertentu dan bersifat fisik, yang dapat dilihat oleh indera manusia. Seperti perahu Nabi Nuh, pembebasan Nabi Ibrahim dari api yang sangat panas, tongkat Nabi Musa yang berubah menjadi ular, kesembuhan Nabi Isa, dan lain sebagainya merupakan beberapa contoh mukjizat jenis ini.

Kedua, mukjizat yang tidak bersifat fisik namun dapat dibuktikan dari waktu ke waktu. Mukjizat ini adalah keistimewaan Nabi Muhammad yakni al-Qur'an. Siapapun yang menggunakan akalnyanya dapat memahami keajaiban al-Qur'an sejak saat pewahyuannya hingga akhir zaman.

b. Meneladani Para Nabi dan Rasul

1) Sifat-sifat nabi dan rasul

Beriman kepada nabi dan rasul Allah mengharuskan kita untuk mengimani sifat-sifat mereka, yang dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu wajib, mustahil, dan jaiz. Sifat-sifat kejujuran (shiddiq), dapat dipercaya (amanah), menyampaikan (tabligh), dan kecerdasan (fatanah) adalah sifat-sifat yang sangat penting bagi nabi dan rasul. Istilah “sifat wajib” menggambarkan karakteristik yang harus dimiliki oleh seorang nabi atau rasul. Di sisi lain, sifat-sifat mustahil adalah sifat-sifat yang tidak dimiliki oleh seorang nabi atau rasul. Sifat mustahil adalah antitesis dari sifat wajib. Contoh sifat mustahil termasuk baladah (kebodohan), kitman (menyembunyikan kebenaran), khianat (tidak bisa dipercaya), dan kizib (berbohong).

Nabi dan rasul memiliki sifat-sifat jaiz, meliputi sifat pada manusia, seperti sakit, kelelahan, makan, minum, kelelahan, tidur, memiliki istri, dan lain sebagainya, di samping sifat-sifat wajib dan mustahil yang ada pada diri mereka.

2) Karakter para nabi Ulul Azmi

Allah Swt. membedakan antara nabi dan rasul. Beberapa dari mereka menyanggah gelar ulul azmi, yang diberikan kepada para rasul yang teguh dalam

berkomitmen untuk membagikan wahyu Allah kepada para umatnya. Mereka terkenal karena ketekunan, ketabahan, dan keteguhan hati dalam mencapai tujuan mereka. Nabi Nuh a.s., Ibrahim a.s., Musa a.s., Isa a.s., dan Muhammad Saw. adalah lima rasul yang diberi gelar tersebut karena mereka menunjukkan kekuatan yang luar biasa ketika menjalankan tugas-tugas mereka dalam menyampaikan wahyu kepada umatnya.

c. Peran Iman Kepada Nabi dan Rasul Bagi Generasi Digital

Sifat-sifat yang dimiliki oleh para nabi dan rasul, seperti tanggung jawab, kecerdasan, kejujuran, dan dapat dipercaya dapat ditiru oleh generasi digital, yang sangat penting untuk berkomunikasi di era digital. Dengan memiliki karakter tersebut, generasi digital dapat menjaga diri agar tetap aman dan bertanggung jawab saat berselancar di internet. Generasi digital dapat mengambil manfaat dari banyak hal baik yang tersedia di internet dengan meneladani para nabi dan rasul.⁴¹

5. Games Eduaksi Wordwall

a. Games Edukasi

Definisi “*game*” pada kamus bahasa Indonesia adalah “permainan”. Permainan berkaitan dengan ide ketangkasan intelektual, juga dikenal sebagai permainan yang dapat dimainkan secara intelektual, yang dapat dilihat sebagai pengaturan untuk aksi pemain dan pengambilan keputusan, biasanya dalam suasana santai atau menghibur.

⁴¹Bagus Mustakim Tatik Pudjiani, *Pendidikan Agama Islam Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekert (SMP Kelas VIII)* (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, 2021), 171–81.

Game edukasi adalah game yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar kepada pemainnya, baik itu game konvensional maupun game kontemporer dengan komponen edukasi. Game edukasi juga berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, berpikir, dan berinteraksi dengan lingkungan.⁴²

b. *Wordwall*

Wordwall adalah platform gamifikasi digital berbasis jaringan yang menawarkan penilaian dan permainan untuk membantu para guru dalam menilai pelajaran mereka. Sebuah program yang dibuat oleh *Visual Education Ltd.* dari Inggris ini sangat ideal bagi para guru yang ingin berkreasi dengan berbagai macam penilaian pembelajaran. Sebagai platform berbasis website, *wordwall* memberikan guru sebuah alat untuk membuat siswa tetap antusias, mencegah kebosanan selama proses evaluasi pembelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Wordwall adalah aplikasi yang menarik dan terhubung dengan program pembelajaran. *Wordwall* yang secara khusus dibuat sebagai alat pendidikan, media, dan alat evaluasi yang menghibur, dapat digunakan untuk pembelajaran online dan offline pada semua jenjang pendidikan. Kesederhanaan tampilan *wordwall* serta berbagai fitur dan templat yang ditawarkan membuatnya lebih mudah digunakan oleh para pemula daripada program berbasis web lainnya.

⁴²Corie Mei Hellyana et al., "Game Edukasi 'Perjalanan Si Koko' Sebagai Media Pembelajaran," *Informatics and Computer Engineering Journal* 3, no. 1 (January 20, 2023): 89.

Pengguna hanya perlu mengunjungi <http://Wordwall.net> untuk membuat kuis *wordwall*. Melalui link yang dibagikan guru, siswa dapat mengakses kuis dan menyelesaikannya di laptop atau perangkat seluler mereka. Ketika menggunakan *wordwall* untuk mengimplementasikan penilaian pembelajaran, penting untuk diingat bahwa pengguna dapat menggunakannya mana saja dan tidak membutuhkan banyak ruang penyimpanan karena *wordwall* hanya perlu masuk ke situs web.⁴³



Gambar 2.1 Tampilan Awal *Wordwall*

Panduan singkat dapat diperoleh dengan menggulir ke bawah dari tampilan awal *wordwall*. Pengguna harus terlebih dahulu membuat akun dengan mengklik menu “Daftar” sebelum dapat membuat kuis. Pengguna kemudian akan diminta untuk memberikan informasi, dan setelah pendaftaran berhasil, mereka dapat langsung login.

⁴³Infanti Fidya, Romdanih Romdanih, dan Eva Oktaviana, “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2021, 222.

The screenshot shows the 'Mendaftar ke akun Basic' (Register to basic account) page on Wordwall. At the top, there is a navigation bar with the Wordwall logo and the tagline 'Membuat pelajaran yang lebih baik dan lebih cepat'. To the right of the logo are links for 'Beranda', 'Fitur', and 'Paket harga', along with buttons for 'Masuk' (Login) and 'Daftar' (Register), and a language dropdown set to 'Indonesia'. The main heading is 'Mendaftar ke akun Basic'. Below this, there is a 'Sign in with Google' button. Underneath, it says 'ATAU' followed by three input fields: 'Alamat email', 'Kata Sandi', and 'Konfirmasi kata sandi', each with a checkmark icon. Below the email field is a 'Lokasi' dropdown menu currently set to 'Indonesia'. At the bottom of the form is a checkbox labeled 'Saya menyetujui Syarat Penggunaan dan Kebijakan Privasi' and a blue 'Daftar' button.

Gambar 2.2 Tampilan Pembuatan Akun *Wordwall*

Wordwall menyiapkan delapan belas template gratis dan jika pengguna melakukan upgrade, maka akan mendapatkan tambahan delapan belas template lainnya. Berikut adalah delapan belas fitur atau template games yang tersedia di *wordwall*:

The screenshot displays a grid of 18 educational game templates on the Wordwall website. The heading is 'Cari tahu tentang templat kami' (Learn about our templates) with the subtext 'Pilih templat untuk mempelajari selengkapnya' (Choose a template to learn more). Each template card includes an icon, a title, and a brief description:

- Permainan Pencocokan**: Seret dan letakkan setiap kata kunci di samping definisinya.
- Kuis**: Serangkaian pertanyaan pilihan ganda. Ketuk jawaban yang benar untuk melanjutkan.
- Membuka kotak**: Ketuk setiap kotak secara giliran untuk membukanya dan mengungkapkan benda di dalamnya.
- Benarkan Kalimat**: Seret dan letakkan kata-kata untuk menyusun ulang setiap kalimat ke dalam urutan yang benar.
- Kartu lampu kilat**: Uji diri Anda menggunakan kartu dengan perintah di bagian depan dan jawaban di bagian belakang.
- Roda acak**: Putar roda untuk melihat benda mana yang muncul berikutnya.
- Menemukan kecocokan**: Ketuk jawaban yang cocok untuk menghilangkannya. Ulangi sampai semua jawaban.
- Pengurutan grup**: Seret dan letakkan setiap benda ke dalam kelompok yang benar.
- Lengkapi kalimatnya**: Aktivitas cloze di mana Anda menyeret dan melepas kata ke ruang kosong di dalam teks.
- Anagram**: Seret huruf ke posisi yang benar untuk membuka kata atau kalimat.
- Mencari Kata**: Kata-kata disembunyikan dalam misi misi huruf. Temukan mereka secepat mungkin.
- Kuis gameshow**: Kuis pilihan ganda dengan tekanan waktu, jumlah nyawa, dan babak bonus.
- Pasangan yang cocok**: Ketuk sepasang ubin sekaligus untuk mengungkapkan apakah kedua ubin tersebut cocok.
- Diagram berlabel**: Seret dan letakkan pin ke tempat yang benar pada gambar.
- Kartu acak**: Bagikan kartu secara acak dari dek yang telah diacak.
- Si Algojo**: Cobalah untuk menyelesaikan kata dengan memilih huruf yang benar.
- Balik ubin**: Jelajahi serangkaian ubin dua sisi dengan mengetuk untuk memperbesar dan menggesek untuk membalikinya.
- Kuis Menang atau kalah**: Kuis di mana Anda memilih berapa banyak poin yang layak setiap pertanyaan.

At the bottom of the grid is a blue button that says 'Daftar Untuk Mulai Membuat' (Sign up to start creating).

Gambar 2.3 Template *Games* Edukasi *Wordwall*

Pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* mempermudah interaksi antara guru dan siswa. *Wordwall* dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan juga media pembelajaran kapan saja dan dari mana saja. Dengan *wordwall*, guru dapat menciptakan evaluasi dalam suasana yang berbeda dan mengembangkan ide-ide kreatif dalam membuat alat evaluasi, karena aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru menambahkan gambar dan lampiran sesuai kebutuhan.

Setelah ujian selesai, guru dan siswa bisa melihat skor, urutan, dan jawaban yang benar atau salah. *Wordwall* adalah alat evaluasi yang sangat berguna karena memungkinkan guru untuk dengan mudah melihat nilai siswa, karena hasil yang ditampilkan menunjukkan jumlah pertanyaan yang dijawab dengan benar atau salah, guru dapat dengan mudah mengoreksi jawaban yang benar maupun yang salah. Hasilnya, *wordwall* sangat membantu para guru dalam memberikan evaluasi yang bervariasi dan efisien.

Wordwall juga menyediakan berbagai contoh fitur yang dapat membantu pengguna baru mengembangkan kreativitas mereka. *Wordwall* dianggap sebagai media pembelajaran interaktif karena tampil dengan desain menarik, yang mampu meningkatkan kesenangan, minat, semangat, dan motivasi, sekaligus mengurangi kebosanan selama proses belajar.

Wordwall dapat diakses dengan mudah dan nyaman secara gratis, sehingga memudahkan proses pembelajaran bagi para guru. *Wordwall* merupakan games edukasi yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan dan mempermudah guru untuk membuat evaluasi pembelajaran berbasis game online

tanpa perlu pengetahuan coding. *Wordwall* sangat ideal untuk membuat dan menilai tes pembelajaran.⁴⁴

Terdapat kelebihan dan kekurangan *wordwall* dalam proses pembelajaran, yakni sebagai berikut:

Kelebihan dari *wordwall* yaitu antara lain:

- 1) Memberikan sistem evaluasi pembelajaran yang efisien dan mudah dipahami bagi para siswa, baik di tingkat sekolah dasar maupun tingkat lanjut.
- 2) Siswa dapat menggunakan perangkat lunak *wordwall*, yang menawarkan model penugasan pada perangkat seluler mereka.
- 3) Dilengkapi dengan berbagai fitur yang fleksibel dan menarik, berbentuk permainan, dapat diterapkan di semua mata pelajaran, membantu membangun karakter kerja sama, serta mudah untuk dilaksanakan.
- 4) Bersifat kreatif.

Adapun kekurangan *wordwall* antara lain:

- 1) Membutukan koneksi internet jika penggunaannya menggunakan perangkat keras seperti handphone, dan LCD
- 2) Hanya dapat dilihat karena media visual⁴⁵

⁴⁴Larasati, Putrayasa, dan Martha, "Pemanfaatan Media Wordwall.Net Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 3 (September 2023): 388–406.

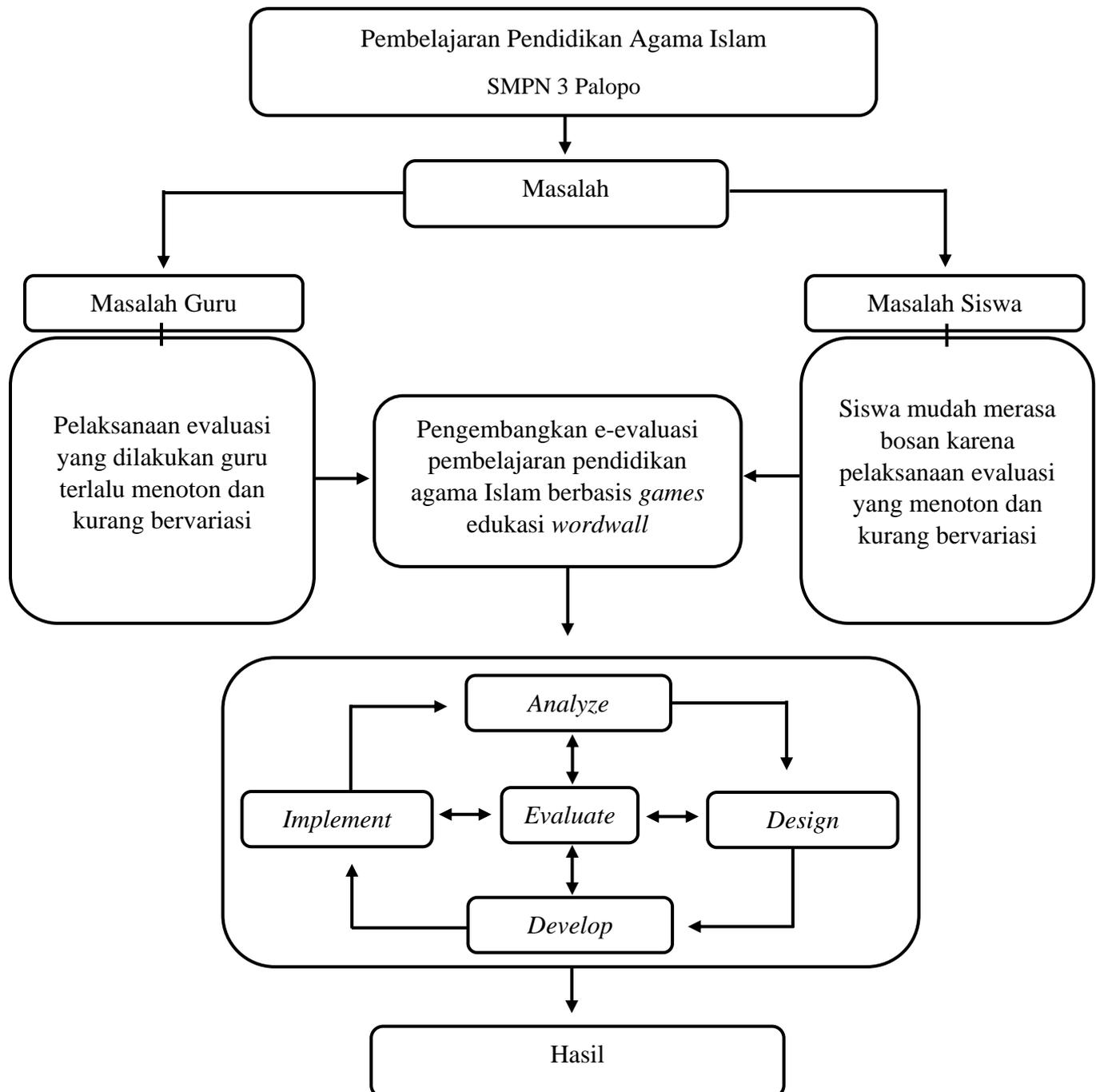
⁴⁵Arif Agus Mujahidin et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (2021): 557.

C. Kerangka Pikir

Dalam proses evaluasi pembelajaran perlu adanya perubahan yang harus dilakukan guru agar evaluasi yang dilakukan lebih bervariasi dan menarik, sehingga tidak membuat siswa mudah merasa bosan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Seperti dalam proses evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 3 palopo ditemukan sebuah masalah yaitu kurangnya ketertarikan siswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dikarenakan proses evaluasi yang monoton dan tidak bervariasi. Selain itu dalam pelaksanaan evaluasi tersebut memerlukan waktu yang cukup lama sehingga dapat memicu keributan didalam kelas, dan memerlukan waktu untuk menilai setiap jawaban karena guru harus mengoreksi setiap jawaban siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti ingin mengembangkan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall*. Dalam pengembangan evaluasi pembelajaran ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan dari model pengembangan ADDIE yaitu memuat *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*, model pengembangan dilakukan secara bertahap. Adapun hasil yang diharapkan yaitu kevalidan dan kepraktisan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall*.

Maka dari itu dapat dirumuskan kerangka pikir yang digambarkan dalam sebuah bagan sebagai berikut:



Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan tersebut maka hipotesis yang diajukan adalah dengan mengembangkan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* yang dapat membuat proses evaluasi lebih bervariasi, menarik dan memudahkan guru dalam proses evaluasi serta dapat mengurangi kebosanan siswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran sehingga memperoleh pemahaman yang lebih baik dan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa di SMPN 3 Palopo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Proses pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk lama dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D), yang merupakan salah satu bentuk penelitian yang dapat dibuktikan secara langsung. Penelitian ini menggunakan lima tahap yang terdiri dari model pengembangan ADDIE, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.⁴⁶

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model ini mudah diterapkan, memiliki kerangka kerja yang jelas dan prosedur yang sistematis, serta menghasilkan produk yang efisien, efektif, dan kreatif.⁴⁷ Selain itu, ada berbagai alasan mengapa model ADDIE digunakan. Pertama, model ini memungkinkan penilaian dan perbaikan yang berkelanjutan pada setiap tahap, sehingga meningkatkan validitas dan ketergantungan produk akhir. Kedua, model ADDIE lebih sistematis dalam penerapannya, mudah diterapkan, dan mudah dipahami.⁴⁸

⁴⁶Hasrian Rudi Setiawan, Arwin Juli Rakhmadi, dan Abu Yazid Raisal, "Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie," *Jurnal Kumparan Fisika* 4, no. 2 (September 11, 2021): 113.

⁴⁷Mira Handayani, Triani Ratnawuri, dan Yesi Budiarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018" 1, no. 1 (2020): 43.

⁴⁸Desy Rizka Erwanda dan Panggung Sutapa, "Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (June 19, 2023): 3326.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Palopo tepatnya di jalan Andi Kambo, Kel. Salekoe, Kec. Wara Timur, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan kurang lebih 1-2 bulan hingga mencapai tujuan yang diinginkan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

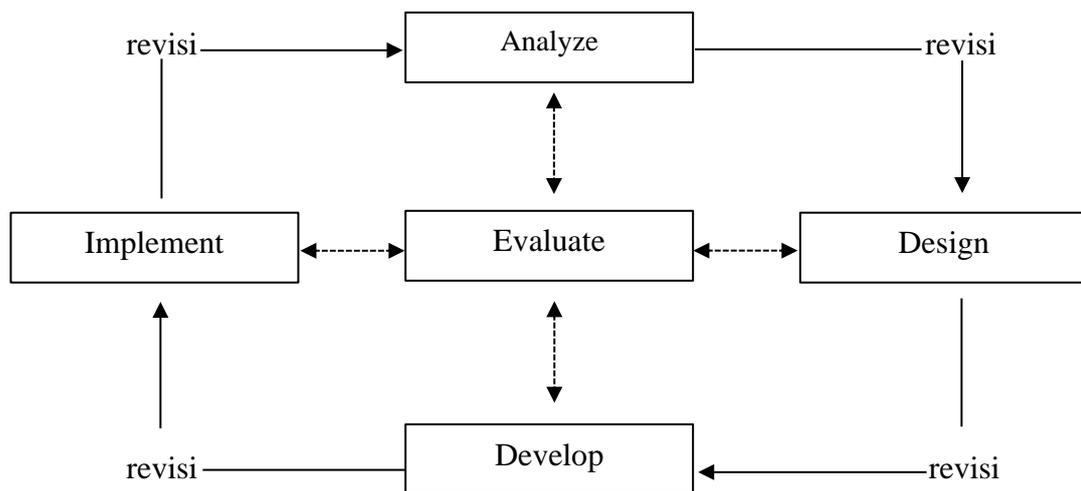
Subjek pada penelitian ini ialah satu orang guru pendidikan agama Islam dan siswa kelas VIII F SMPN 3 Palopo tahun ajaran 2024/2025 dengan mengambil 1 kelas yang berjumlah 34 siswa. Adapun objek penelitian ini ialah pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* di SMPN 3 Palopo.

D. Prosedur Pengembangan

Model ADDIE dalam mengembangkan kinerja dasar dalam pembelajaran, dengan tujuan menghasilkan suatu produk pembelajaran. Proses pembelajaran individual merupakan fokus utama dari desain instruksional ADDIE, yang dilakukan secara sistematis dan terdiri dari fase jangka pendek dan jangka panjang. Pendekatan sistematis yang digunakan dalam model ADDIE dirancang agar efektif dan efisien, dengan melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan mereka. Melalui penerapan model ini, peneliti dapat menghasilkan produk evaluasi pembelajaran yang bermanfaat bagi guru.⁴⁹

⁴⁹Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021): 29–30.

Tahapan pengembangan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*, model pengembangan ADDIE dapat digambarkan berikut ini:



Gambar 3.1 Model ADDIE⁵⁰

1. Analisis (*Analysis*)

Langkah awal model ADDIE yaitu tahap analisis, mengidentifikasi masalah yang mungkin terjadi seperti adanya perbedaan dalam kinerja pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kurikulum serta analisis terhadap kebutuhan guru dan siswa.

2. Desain (*Design*)

Setelah analisis, tahap selanjutnya adalah desain, di mana peneliti membuat evaluasi pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap ini, ada dua tindakan yang dilakukan. Pertama peneliti membuat soal evaluasi yang sesuai dengan

⁵⁰Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021): 29–30.

pembelajaran pendidikan agama Islam materi meyakini nabi dan rasul Allah. Kedua, pembuatan instrumen evaluasi pembelajaran untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi pada tahap analisis. Tujuan desain penelitian ini ialah untuk mengembangkan e-evaluasi pembelajaran berbasis games edukasi *wordwall*.

3. Pengembangan (*Development*)

Produk yang dihasilkan kemudian akan menjalani prosedur validasi. Validasi ini dilakukan oleh para ahli bahasa, materi, soal, dan media. Tujuan dari validasi adalah untuk menentukan tingkat validitas produk, termasuk apakah produk tersebut perlu direvisi, dapat dipergunakan tanpa revisi, atau tidak layak dipergunakan dalam evaluasi pembelajaran.

4. Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan untuk menguji sejauh mana praktis dan kelayakan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam menggunakan games edukasi *wordwall* di SMPN 3 Palopo. Tahap ini dilakukan pada evaluasi formatif setelah materi yang telah diajarkan guru.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam model ADDIE, tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan produk. Tujuan evaluasi adalah untuk mengevaluasi produk, data yang dikumpulkan menjadi dasar untuk perbaikan dan perubahan.

E. Sumber Data

Data sekunder dan primer ialah data yang digunakan pada penelitian ini. Data sekunder dikumpulkan melalui tinjauan literatur, termasuk buku-buku referensi dan jurnal online, data primer diperoleh langsung dari lokasi penelitian atau subjek penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data di lapangan.⁵¹ Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan mendokumentasikan kondisi atau kejadian dari suatu topik yang sedang diteliti.⁵² Dalam rangka mengumpulkan data yang dapat memenuhi kebutuhan penelitian yang perlu dilakukan, peneliti melakukan observasi. Pengamatan langsung selama proses uji coba produk merupakan metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini.

⁵¹Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021), 14.

⁵²I. Wayan Terimajaya et al., *Dasar-Dasar Statistika : Konsep dan Metode Analisis* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 32.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses pertukaran pertanyaan dan jawaban antara informan dan peneliti untuk mengumpulkan data. Peneliti mengumpulkan informasi dan data untuk mendukung kelanjutan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai Bapak Nurhidayat Ahmad, S.Pd., guru pendidikan agama Islam di SMPN 3 Palopo.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan, pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan seperti dokumen, gambar, video, dan bahan referensi lainnya.⁵³ Informasi yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara dilengkapi dengan teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni dokumen seperti absen dan buku serta gambar dan video dari proses uji coba produk yang dikembangkan.

4. Angket (Kuesioner)

Dalam kuesioner, responden diberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk diisi guna mengumpulkan informasi.⁵⁴ Informasi mengenai kelayakan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games

⁵³Agus Salam, *Metode Penelitian Kualitatif* (Sumatera Barat: Cv. Azka Pustaka, 2023), 32.

⁵⁴Anggy Giri Prawiyogi et al., "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (January 30, 2021): 449.

edukasi *wordwall* di SMPN 3 Palopo dikumpulkan untuk penelitian ini dengan menggunakan kuesioner.

a. Kuesioner/ angket validasi ahli

Empat kuesioner validasi ahli digunakan dalam penelitian ini yakni, ahli bahasa, materi, soal, dan media. Instrumen validasi disusun dengan urutan yakni dimulai dari judul, nama validator ahli, petunjuk penilaian, pertanyaan peneliti, tabel penilaian, komentar atau saran, penilaian umum, dan tanda tangan validator. Kuesioner validasi bersifat kuantitatif, dan skala Likert akan digunakan sebagai alat ukur untuk menganalisis dan menyajikan hasil temuan dalam bentuk persentase. Adapun kisi-kisi angket validasi pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* yaitu sebagai berikut:

1) Angket validasi ahli bahasa

Kelayakan penggunaan bahasa dalam pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dinilai dengan menggunakan kuesioner validasi ahli bahasa. Validator diberikan kuesioner peneliti untuk diisi guna memberikan umpan balik, komentar, dan saran untuk menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Tabel kisi-kisi kuesioner untuk penilaian validator ahli bahasa tersedia di bawah ini:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa⁵⁵

Aspek yang Dinilai	Indikator	Banyak Butir
Kelayakan bahasa	Lugas	1,2,3
	Komunikatif	4,5,6
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7,8
	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	9,10

2) Angket validasi ahli materi

Angket validasi ahli materi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan materi yang digunakan dalam pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*. Kuesioner yang dibuat oleh peneliti diberikan kepada validator untuk diisi guna memberikan penilaian, komentar, dan saran untuk menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Berikut tabel kisi-kisi kuesioner untuk penilaian validator ahli materi tersedia di bawah ini:

⁵⁵Noveri Amal Jaya Harefa, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik", *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5, No. 2 (2021): 986.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Materi⁵⁶

Aspek yang Dinilai	Indikator	Banyak Butir
Aspek isi	Kesesuain materi dengan TP	1,4
	Keakuratan materi	3,6
	Kemuktahiran materi	8,5
	Mendorong keingintahuan	2,7
Aspek penyajian	Teknik penyajian	9
Aspek konstektual	Hakikat konstektual	10

3) Angket validasi ahli soal

Angket validasi ahli soal digunakan untuk mengevaluasi kelayakan soal yang digunakan dalam pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*. Kuesioner yang dibuat oleh peneliti diberikan kepada validator untuk diisi guna memberikan penilaian, komentar, dan saran untuk menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Berikut tabel kisi-kisi kuesioner untuk penilaian validator ahli soal tersedia di bawah ini:

⁵⁶Shella Nabila, Idul Adha, dan Riduan Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (September 12, 2021): 3934.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Soal⁵⁷

Aspek yang Dinilai	Indikator	Banyak Butir
Kelayakan isi	Penilaian isi	1,2,7,8
	Penilaian kontruksi	3,4,5,6,9
	Penilaian bahasa	10,11,12

4) Angket validasi media

Kelayakan media yang dipergunakan pada pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dinilai dengan menggunakan kuesioner validasi ahli media. Kuesioner yang dibuat oleh peneliti diberikan kepada validator untuk diisi guna memberikan penilaian, komentar, dan saran untuk menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Berikut tabel kisi-kisi kuesioner untuk penilaian validator ahli media tersedia di bawah ini:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Media⁵⁸

Aspek yang Dinilai	Indikator	Banyak Butir
Kelayakan media	Tampilan	1,2,3,4,6,14,17,18
	kemudahan	5,7,8,9,10,15
	Kesesuaian	11,12,19
	Kemenarikan	13,16,20

⁵⁷Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Juknis Analisis Butir Soal di SMA* (Bandung: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Dan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2010), 125.

⁵⁸Nur Hikmah, Arief Kuswidyanko, dan Patricia H. M. Lubis, "Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar," *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 2 (November 30, 2022): 141.

b. Angket kepraktisan instrumen evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*

Kuesioner untuk guru dan siswa digunakan untuk mengukur kegunaan produk yang dihasilkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pendapat guru dan siswa mengenai produk yang telah dibuat oleh peneliti. Angket tersebut mencakup tanggapan mengenai sejauh mana media evaluasi pembelajaran tersebut sesuai dan mudah diterapkan di dalam kelas.⁵⁹

1) Angket respon guru

Dasar untuk menilai kepraktisan dari produk yang dibuat adalah dengan pengisian kuesioner respon guru. Tabel berikut menampilkan kisi-kisi angket respon guru pendidikan agama Islam.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru Pendidikan Agama Islam⁶⁰

Aspek yang Dinilai	Indikator	Banyak Butir
Kelayakan media	Ketertarikan	1,2,4,5,6,7,9,10,11,12
	Bahasa	3,8

⁵⁹Azwar Abdollah et al., "Uji Kepraktisan Pengembangan Alat Peraga Untuk Siswa SMA Pada Konsep Sistem Respirasi," *KROMATIN: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi* 3, no. 1 (2022): 6.

⁶⁰Urip Purnowo, *Standar Penelitian Bahan Ajar*, (Jakarta: BSNP,2008), 140.

2) Angket respon siswa

Dasar untuk menilai kepraktisan dari produk yang dibuat adalah dengan pengisian kuesioner respon siswa. Tabel berikut menampilkan kisi-kisi angket respon siswa.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa⁶¹

Aspek yang Dinilai	Indikator	Banyak Butir
Kelayakan media	Ketertarikan	1,3,4,5,6,7,8,9,10
	Bahasa	2

G. Teknik Analisis Data

Teknik mengubah data menjadi informasi dikenal sebagai teknik analisis data. Data kualitatif dan kuantitatif digunakan sebagai teknik pengolahan data dalam penelitian ini.

1. Analisis data kualitatif

Pertanyaan terbuka digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait analisis data kualitatif. Teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif.

⁶¹Urip Purnowo, *Standar Penelitian Bahan Ajar*, (Jakarta: BSNP,2008), 140.

2. Analisis data kuantitatif

Data kuesioner analisis kebutuhan, lembar validasi, dan kuesioner kepraktisan diolah dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif.

a. Analisis kebutuhan

Sebanyak 34 siswa dan 1 guru pendidikan agama Islam ikut serta dalam pengolahan data yang menghasilkan hasil analisis kebutuhan. Responden mengisi lembar kuesioner dengan beberapa pertanyaan dan menandai setiap pertanyaan dengan tanda \surd (centang) pada skala Guttman untuk melengkapi prosedur analisis kebutuhan.

Tabel 3.7 Skala Guttman

Alternatif (+)	Skor	Alternatif (-)	Skor
Ya	1	Ya	0
Tidak	0	Tidak	1

Rumus berikut ini digunakan dalam menilai data yang dikumpulkan dari pengisian kuesioner oleh responden:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%^{62}$$

⁶²Muggaran, *Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan Oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012), 73.

Keterangan:

P : Persentase

f : Frekuensi dari setiap jawaban yang dipilih

n : Jumlah

Penilaian berdasarkan tabel berikut ini digunakan untuk mendapatkan hasil analisis kebutuhan:

Tabel 3.8 Kriteria Terhadap Hasil Analisis Kebutuhan

Kreteria	Presentase
Tidak dibutuhkan	0% - 20%
Kurang dibutuhkan	21% - 40%
Cukup dibutuhkan	41% - 60%
Dibutuhkan	61% - 80%
Sangat dibutuhkan	81% - 100%

b. Teknik analisis data validasi

Teknik analisis data validasi diperoleh melalui tabulasi yang dilakukan oleh empat validator, yaitu ahli bahasa, materi, soal, dan media. Setiap validator akan diberikan lembar validasi untuk setiap instrumen, yang harus mereka isi dengan menandai skala Likert 1-5 yang sesuai dengan tanda \surd (centang).

Tabel 3.9 Skala Likert

Skor	Kreteria
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Berdasarkan lembar validasi yang diisi oleh para validator, validitas dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$P\% = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penelitian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Setelah memperoleh hasil persentase, data tersebut dianalisis untuk menentukan tingkat validitas bahasa, materi, soal, dan media yang dikembangkan dengan melihat kriteria berikut ini:

Tabel 3.10 Kriteria Validitas

Kreteria	Presentase
Tidak Valid	0% - 20%
Kurang Valid	21% - 40%
Cukup Valid	41% - 60%
Valid	61% - 80%
Sangat Valid	81% - 100%

c. Teknik analisis data praktikalitas

Teknik analisis data praktikalitas dilakukan berdasarkan hasil implementasi produk yang dikembangkan dan tabulasi oleh guru dan siswa. Setiap responden akan diberikan lembar penilaian instrumen, yang harus mereka isi dengan menandai skala Likert 1-5 yang sesuai dengan tanda \surd (centang).

Tabel 3.11 Skala Likert⁶³

Skor	Kreteria
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Kurang Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Selanjutnya, praktikalitas dapat ditentukan berdasarkan lembar penilaian oleh para responden menggunakan rumus berikut ini:

$$P\% = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

⁶³Nurul Huda, "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Untuk Mengukur Sikap Disiplin Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah," *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED* 13, no. 2 (July 4, 2023): 140,

Persentase hasil kemudian digunakan untuk mengkategorikan kriteria kepraktisan yang telah ditetapkan.

Tabel 3.12 Kriteria Praktikalitas⁶⁴

Kreteria	Presentase
Tidak Praktis	0% - 20%
Kurang Praktis	21% - 40%
Cukup Praktis	41% - 60%
Praktis	61% - 80%
Sangat Praktis	81% - 100%

⁶⁴Mohamad Fahmi Reza dan Dwi Nopiyadi, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Pada Mata Kuliah Jaringan Komputer," Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK) 4, no. 4 (August 25, 2022): 5462–63.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum SMP Negeri 3 Palopo

SMPN 3 Palopo berlokasi di Jl. Andi Kambo, Kelurahan Salekoe, Kecamatan Wara Timur, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan, dengan kode pos 91921. Letaknya yang berada di pinggir jalan utama memudahkan akses bagi pengendara dan pejalan kaki. SMPN 3 Palopo sebelumnya bernama SMEP (Sekolah Menengah Ekonomi Pertama) sekolah ini didirikan pada sekitar tahun 1965 dan kemudian bertransformasi menjadi SMPN (Sekolah Menengah Pertama Negeri) pada tahun 1979, kemudian menjadi status kepemilikan pemerintah pusat. Sejak itu, sekolah ini telah mengalami beberapa pergantian kepala sekolah, dan sejak tahun 2019 hingga sekarang, di bawah kepemimpinan Bapak Drs. H. Basri M. M.Pd., SMPN 3 Palopo terus mengalami kemajuan setiap tahunnya, baik dalam hal fasilitas maupun jumlah siswa. Hal ini menjadikannya sebagai salah satu SMP unggul di kota Palopo.

Berikut visi dan misi SMPN 3 Palopo, yaitu:

a. Visi

Menciptakan sekolah yang peduli lingkungan, kompetitif, berkualitas tinggi, dan bermoral.

b. Misi

- 1) Meningkatkan perilaku dan tindakan yang berlandaskan agama di dalam kelas.
- 2) Melaksanakan proses belajar mengajar yang dinamis, imajinatif, berhasil, dan menarik untuk memungkinkan siswa mencapai potensi penuh mereka.
- 3) Membina budaya keunggulan dan kompetisi yang sehat di antara semua siswa, baik dalam kegiatan akademis maupun ekstrakurikuler.
- 4) Mengembangkan sumber daya manusia yang berpengetahuan dan sadar akan perlindungan lingkungan.
- 5) Mencegah kerusakan atau pencemaran lingkungan.
- 6) Menyiapkan kelas agar menjadi tempat yang lebih ramah, nyaman, aman, dan sehat.
- 7) Untuk memastikan perkembangan yang optimal dan daya saing yang tinggi, siswa harus didorong, diamati, dan dibantu dalam mengembangkan keterampilan dan minat mereka.⁶⁵

2. Deskripsi Prosedur Penelitian (Model ADDIE)

Penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah sebuah pendekatan yang bertanggung jawab yang dapat digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan tahapan-tahapan model ADDIE berikut ini:

⁶⁵SMP Negeri 3 Palopo, "*Tata Usaha*", Palopo 20 Januari 2025

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap pertama pengembangan produk dalam model ADDIE. Peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara kepada guru dan memberikan angket kepada siswa untuk memastikan apakah produk yang akan dikembangkan memang diperlukan. Dalam analisis kebutuhan guru dilakukan wawancara yang terdiri dari 1 informan guru pendidikan agama Islam, kemudian untuk melakukan analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan memberikan angket yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan jumlah responden 34 siswa dari kelas VIII F di SMP Negeri 3 Palopo.

1) Analisis kebutuhan guru

Berdasarkan hasil wawancara guru pendidikan agama Islam di SMPN 3 Palopo menyatakan bahwa kurikulum merdeka telah diimplementasikan karena sudah kebijakan pendidikan yang dikeluarkan oleh kementerian pendidikan dan sekolah telah secara resmi mengimplementasikan serta mensosialisasikan kurikulum merdeka. Adapun evaluasi yang digunakan guru dalam evaluasi pembelajaran yakni hanya secara konvensional yaitu tulisan dan lisan karena berdasarkan hasil wawancara guru yang menyatakan untuk sementara ini hanya menggunakan evaluasi tersebut dan sudah menjadi kebiasaan umum bagi guru. Guru juga menyatakan bahwa instrumen evaluasi yang digunakan tidak bervariasi dan tidak terlalu menarik bagi siswa karena evaluasi yang digunakan hanya tulisan dan lisan, selain itu fokus evaluasi tersebut lebih tertuju pada aspek kognitif siswa. Selanjutnya dalam hal pemanfaatan teknologi, guru menyatakan bahwa pelaksanaan evaluasi

pembelajaran pendidikan agama Islam belum menggunakan teknologi dikarenakan guru sudah terbiasa menggunakan evaluasi tulisan dan lisan, selain itu belum adanya dorongan dari sekolah untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses evaluasi, sehingga dalam hal tersebut guru merasa membutuhkan instrumen evaluasi yang lebih praktis bagi siswa dalam mengerjakan soal agar membuat evaluasi lebih efisien dan tidak membosankan. Guru juga mengakui adanya kesulitan dalam melakukan penilaian hasil evaluasi siswa dikarenakan jumlah siswa yang banyak dan kurangnya alat bantu yang efektif untuk mengelola dan menganalisis hasil evaluasi, sehingga guru membutuhkan media evaluasi yang dapat mempermudah proses penilaian hasil evaluasi siswa. Selain itu, guru juga merasakan perlunya media evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa agar membuat proses evaluasi bervariasi dan menyenangkan. Kemudian ketika ditanya mengenai games edukasi *wordwall* guru mengaku tidak mengetahuinya karena kurangnya informasi atau sosialisasi mengenai platform tersebut, dan ketika dijelaskan mengenai penggunaan *wordwall* sebagai media evaluasi, guru setuju jika evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam dilakukan menggunakan games edukasi *wordwall*, dengan harapan games edukasi *wordwall* tersebut dapat membuat evaluasi lebih bervariasi, menarik, dan memudahkan dalam proses penilaian hasil evaluasi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan guru, menyatakan bahwa guru membutuhkan media evaluasi yang bervariasi, menarik, dan mempermudah dalam proses penilaian, maka guru membutuhkan sebuah media evaluasi seperti games edukasi *wordwall* yang dapat membuat proses evaluasi lebih menarik, bervariasi, dan mempermudah penilaian karena *wordwall* telah menyediakan

beberapa templete yang dapat digunakan guru dalam evaluasi pembelajaran dan hasil pengerjaan atau evaluasi siswa sudah terekam otomatis dalam media evaluasi tersebut. Sehingga produk pengembangan e-evaluasi berbasis *games* edukasi *wordwall* dapat dikembangkan pada evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam.

2) Analisis kebutuhan siswa

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Pertanyaan	Frekuensi		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah Anda menyukai pelajaran pendidikan agama Islam?	34	0	100%	0%
2.	Apakah evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam hanya menggunakan metode tulis dan lisan?	34	0	100%	0%
3.	Apakah Anda menyukai evaluasi pembelajaran menggunakan metode tulis dan lisan?	23	11	67%	32%
4.	Apakah Anda merasa bosan jika evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam hanya menggunakan metode tulis dan lisan?	27	7	79%	20%
5.	Apakah pelaksanaan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam telah memanfaatkan media interaktif (digital) atau semacamnya?	0	34	0%	100%
6.	Apakah Anda membutuhkan media evaluasi lain untuk menunjang kegiatan evaluasi?	26	8	76%	23%
7.	Apakah Anda membutuhkan media evaluasi yang lebih bervariasi dan menyenangkan?	31	3	91%	8%
8.	Apakah Anda memiliki HP?	34	0	100%	0%

9.	Apakah Anda mengenal <i>wordwall</i> ?	0	34	0%	100%
10.	Apakah Anda setuju jika evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam dilakukan menggunakan <i>wordwall</i> ?	34	0	100%	0%

Berdasarkan hasil analisis terhadap kebutuhan siswa menunjukkan bahwa dari 34 siswa VIII F semua suka terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam dan dalam evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam tersebut hanya menggunakan metode tulis dan lisan, hal tersebut dapat dilihat pada pertanyaan no 1 dan 2 dengan masing-masing persentase sebesar 100% yang masuk dalam katagori sangat dibutuhkan. Selanjutnya pada pertanyaan no 3 terdapat 67% siswa yang menyukai evaluasi tulis dan lisan dengan katagori dibutuhkan sedangkan 32% siswa yang tidak menyukai evaluasi pembelajaran menggunakan metode tulis dan lisan dengan katagori kurang dibutuhkan. Selanjutnya pada pertanyaan no 4 terdapat 79% siswa yang bosan terhadap evaluasi tulis dan lisan dengan katagori dibutuhkan sedangkan 20% yang tidak bosan terhadap evaluasi tulis dan lisan dengan katagori tidak dibutuhkan. Selanjutnya pada pertanyaan no 5 yang dimana evaluasi pembelajaran agama Islam belum pernah memanfaatkan media interaktif digital dengan persentase sebesar 100% yang masuk dalam katagori sangat dibutuhkan. Selanjutnya pada pertanyaan no 6 menunjukkan bahwa 76% siswa membutuhkan media evaluasi yang lain untuk menunjang kegiatan evaluasi dengan katagori dibutuhkan sedangkan 23% siswa yang tidak membutuhkan dengan katagori kurang dibutuhkan. Selanjutnya pada pertanyaan no 7 menunjukkan bahwa 91% siswa membutuhkan media evaluasi yang lebih bervariasi dan menyenangkan

dengan katagori sangat dibutuhkan sedangkan 8% siswa yang tidak membutuhkan dengan katagori tidak dibutuhkan. Selanjutnya pada pertanyaan no 8 yang menyatakan bahwa semua siswa mempunyai HP dengan persentase sebesar 100% yang masuk dalam katagori sangat dibutuhkan. Selanjutnya pada pertanyaan no 9 menyatakan bahwa semua siswa belum mengenal *wordwall* dengan persentase sebesar 100% yang masuk dalam katagori sangat dibutuhkan, dan pada pertanyaan no 10 semua siswa setuju jika evaluasi pendidikan agama Islam dilakukan menggunakan *wordwall* dengan persentase sebesar 100% yang masuk dalam katagori sangat dibutuhkan.

Berdasarkan uraian dari hasil analisis kebutuhan siswa disimpulkan bahwa pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* rata-rata memperoleh nilai 100% yang masuk dalam katagori sangat dibutuhkan yang berarti siswa membutuhkan evaluasi yang lebih menarik dan bervariasi sehingga produk pengembangan e-evaluasi berbasis *games* edukasi *wordwall* dapat dikembangkan pada pembelajaran pendidikan agama Islam tepatnya pada siswa kelas VIII F SMPN 3 Palopo.

Ada beberapa proses dalam tahap analisis kebutuhan ini, termasuk analisis kondisi awal dan analisis guru dan siswa yang terkait.

a) Analisis kondisi awal

Berdasarkan hasil temuan dari observasi awal, peneliti menggunakan wawancara sebagai alat untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang dihadapi guru dan siswa selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan pada tanggal 12

januari 2024 dengan guru mata pelajaran pendidikan agama Islam yaitu Pak Nurhidayat Ahmad menyatakan pelaksanaan evaluasi yang dilakukan hanya menggunakan metode secara konvensional yaitu tulis dan lisan.⁶⁶ Peneliti juga melakukan observasi di dalam kelas, pada saat awal pembelajaran guru memberikan pretest kepada siswa secara tulisan, terdapat beberapa siswa yang berjalan ke temannya, ribut, dan main handpone sehingga membuat siswa tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal evaluasi.⁶⁷ Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan melalui wawancara beberapa siswa, mengatakan bahwa mereka bosan dengan pelaksanaan evaluasi tersebut⁶⁸, dikarenakan pelaksanaan evaluasi yang dilakukan terlalu monoton dan kurang bervariasi. Dan berdasarkan hasil wawancara guru, menyatakan bahwa dibutuhkan banyak waktu dan usaha untuk menilai dengan menggunakan alat evaluasi konvensional karena setiap siswa harus dikoreksi satu per satu, dan guru harus memeriksa ulang siswa yang belum menyelesaikan soal-soal evaluasi.

b) Analisis guru

Untuk mengetahui jenis evaluasi pembelajaran yang digunakan pada evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam, maka dilakukan tahap analisis guru. Berdasarkan data dari angket analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa

⁶⁶Nurhidayat, Guru Pendidikan Agama Islam, SMP Negeri 3 Palopo, "Wawancara", Palopo 12 Januari 2024.

⁶⁷SMP Negeri 3 Palopo, "Observasi", Palopo 12 Januari 2024

⁶⁸Siswa, SMP Negeri 3 Palopo, "Wawancara", Palopo 12 Januari 2024.

guru membutuhkan serta tertarik dalam pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *games* edukasi *wordwall*.

Melalui angket analisis kebutuhan guru ditemukan bahwa pelaksanaan evaluasi yang dilakukan hanya menggunakan metode secara konvensional yaitu tulis dan lisan. Selain itu, guru membutuhkan instrumen evaluasi yang lebih praktis agar siswa dapat dengan mudah mengerjakan soal. Guru juga memerlukan media evaluasi yang dapat mempermudah penilaian hasil evaluasi siswa, karena melakukan evaluasi terhadap siswa yang belum mengerjakan soal evaluasi dan mengoreksi satu per satu membutuhkan banyak waktu dan tenaga. Adanya produk yang dikembangkan peneliti yakni berupa alat e-evaluasi menggunakan *wordwall* dapat memudahkan guru dengan cepat melihat nilai siswa karena hasil evaluasi secara otomatis terekam masuk ke dalam platform *wordwall*.

c) Analisis siswa

Tujuan dari langkah analisis siswa pada proses evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam ialah untuk memastikan jenis evaluasi pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari kuesioner analisis kebutuhan siswa, siswa membutuhkan evaluasi yang lebih menghibur dan bervariasi, dan mereka lebih tertarik ketika *games* edukasi *wordwall* digunakan untuk menilai pembelajaran pendidikan agama Islam.

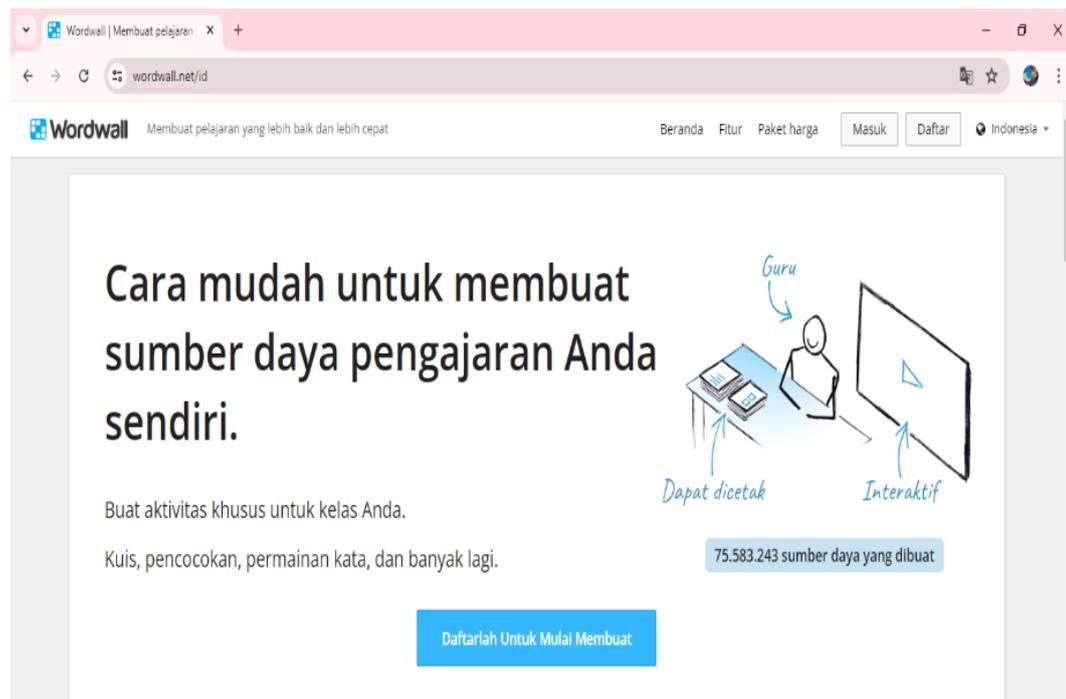
Melalui angket analisis kebutuhan siswa ditemukan bahwa dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran hanya menggunakan metode secara konvensional yaitu tulis dan lisan sehingga siswa merasa bosan jika evaluasi

pembelajaran pendidikan agama Islam hanya menggunakan metode tulis dan lisan. Berdasarkan analisis kebutuhan, siswa membutuhkan media evaluasi yang lebih bervariasi dan menyenangkan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Sehingga dengan adanya pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam melaksanakan evaluasi serta dapat membuat proses evaluasi jadi bervariasi dan menyenangkan.

b. Tahap *Design* (Desain)

Setelah melakukan analisis, peneliti melanjutkan dengan merancang produk yang akan dikembangkan, yaitu *wordwall*. Produk ini berupa alat evaluasi yang didesain untuk pelajaran pendidikan agama Islam dengan tujuan agar memudahkan guru melakukan evaluasi pembelajaran dan mendukung siswa dalam menyelesaikan evaluasi yang diberikan. Selain itu, produk ini bertujuan untuk menciptakan suasana evaluasi pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Proses pengembangan e-evaluasi pembelajaran berbasis *games* edukasi *wordwall* dimulai dengan identifikasi materi pendidikan agama Islam yang terkait yakni Meyakini Nabi dan Rasul Allah Swt: Menjadi Generasi Digital yang Berkarakter, lalu dilanjutkan dengan pembuatan soal yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mengandung tiga ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang kemudian disesuaikan dengan kriteria yang akan ditampilkan pada kuis *wordwall*. Desain awal kuis dibuat di platform situs web *wordwall* setelah identifikasi materi dan pembuatan soal.

Games edukasi *wordwall* dapat digunakan secara online dengan mengunjungi situs web *http://wordwall.net*. Setelah itu, akan muncul tampilan layar, seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.1 Tampilan awal *wordwall*

Peneliti harus terlebih dahulu membuat akun *wordwall* dengan mengklik daftar pada sudut kanan atas layar sebelum dapat mulai membuat pertanyaan. Pertanyaan yang dibuat dapat langsung disimpan dalam akun yang terdaftar setelah proses pendaftaran ini, serta memberikan kemudahan untuk mengedit dan membagikan soal kepada siswa.

Berbagai templat tersedia untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran di halaman utama.

Cari tahu tentang templat kami

Pilih templat untuk mempelajari selengkapnya

	Permainan Pencocokan Seret dan letakkan setiap kata kunci di samping definisinya.		Kuis Serangkaian pertanyaan pilihan ganda. Ketuk jawaban yang benar untuk melanjutkan.		Membuka kotak Ketuk setiap kotak secara giliran untuk membukanya dan mengungkapkan benda di dalamnya.
	Benarkan Kalimat Seret dan letakkan kata-kata untuk menyusun ulang setiap kalimat ke dalam urutan yang benar.		Kartu lampu kilat Uji diri Anda menggunakan kartu dengan perintah di bagian depan dan jawaban di bagian belakang.		Roda acak Putar roda untuk melihat benda mana yang muncul berikutnya.
	Menemukan kecocokan Ketuk jawaban yang cocok untuk menghilangkannya. Ulangi sampai semua jawaban.		Pengurutan grup Seret dan letakkan setiap benda ke dalam kelompok yang benar.		Lengkapi kalimatnya Aktivitas cloze di mana Anda menyeret dan melepas kata ke ruang kosong di dalam teks.
	Anagram Seret huruf ke posisi yang benar untuk membuka kata atau kalimat.		Mencari Kata Kata-kata disembunyikan dalam kisi-kisi huruf. Temukan mereka secepat mungkin.		Kuis gameshow Kuis pilihan ganda dengan tekanan waktu, jumlah nyawa, dan babak bonus.
	Pasangan yang cocok Ketuk sepasang ubin sekaligus untuk mengungkapkan apakah kedua ubin tersebut cocok.		Diagram berlabel Seret dan letakkan pin ke tempat yang benar pada gambar.		Kartu acak Bagikan kartu secara acak dari dek yang telah diacak.
	Si Algojo Cobalah untuk menyelesaikan kata dengan memilih huruf yang benar.		Balik ubin Jelajahi serangkaian ubin dua sisi dengan mengetuk untuk memperbesar dan menggesek untuk membalikinya.		Kuis Menang atau kalah Kuis di mana Anda memilih berapa banyak poin yang layak setiap pertanyaan.

[Daftar Untuk Mulai Membuat](#)

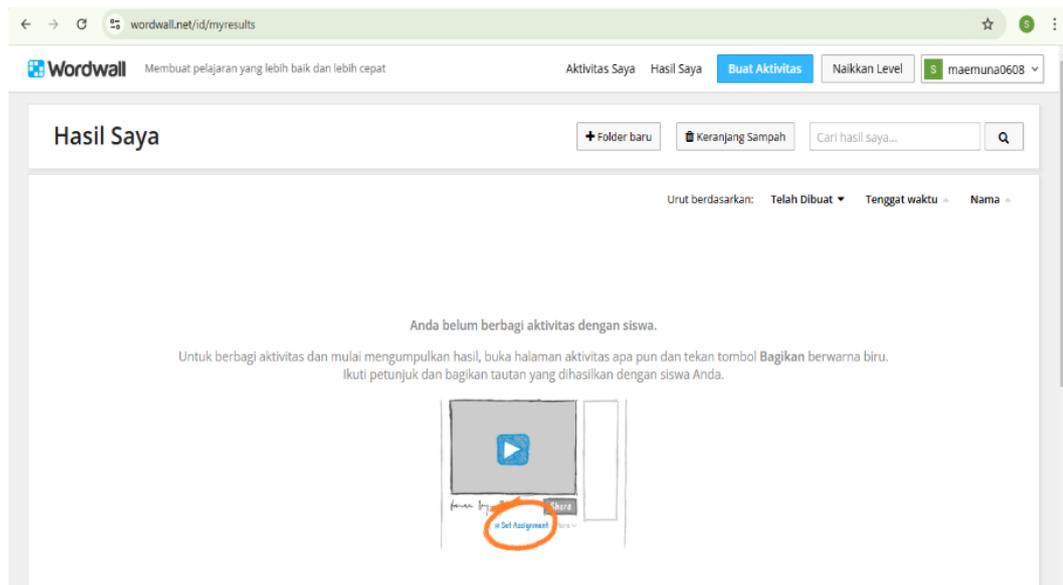
Gambar 4.2 Macam-macam template *wordwall*

Semua templat dapat diakses secara gratis dan dapat diubah agar sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang dipilih guru. Selain itu, templat *wordwall* dibuat agar terlihat bagus, menghibur, dan mempermudah proses evaluasi pembelajaran. Berikut informasi yang perlu diisi untuk melakukan pendaftaran di *wordwall*.

The screenshot shows the registration page for a Basic account on Wordwall. At the top, there is a navigation bar with the Wordwall logo, the tagline 'Membuat pelajaran yang lebih baik dan lebih cepat', and links for 'Beranda', 'Fitur', 'Paket harga', 'Masuk', and 'Daftar'. A location dropdown is set to 'Indonesia'. The main heading is 'Mendaftar ke akun Basic'. Below this, there is a 'Sign in with Google' button. Underneath, the text 'ATAU' is followed by three input fields: 'Alamat email', 'Kata Sandi', and 'Konfirmasi kata sandi', each with a checkmark icon. A 'Lokasi' dropdown is set to 'Indonesia'. At the bottom, there is a checkbox for 'Saya menyetujui Syarat Penggunaan dan Kebijakan Privasi' and a blue 'Daftar' button.

Gambar 4.3 Pendaftaran akun *wordwall*

Pengguna dapat menggunakan email atau akun google mereka untuk masuk ke *wordwall* setelah membuat akun, kemudian memasukkan kata sandi di bagian yang ditentukan. Selanjutnya, pengguna akan dibawa pada halaman utama situs web *wordwall*, seperti pada gambar berikut:



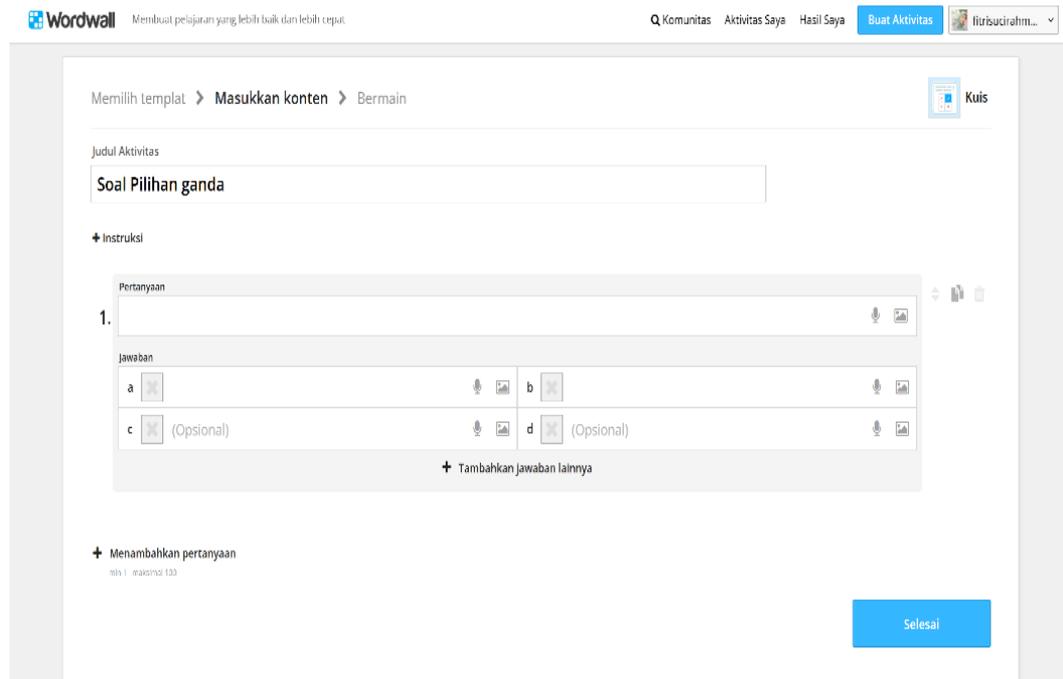
Gambar 4.4 Beranda awal *wordwall*

Pengguna hanya perlu mengklik opsi “Buat Aktivitas” pada gambar di atas untuk mulai membuat pertanyaan, kemudian pengguna akan dibawa ke menu dengan berbagai pilihan template untuk membuat serangkaian pertanyaan.



Gambar 4.5 Template *wordwall*, pilih Kuis

Salah satu template penilaian di situs *wordwall*, yaitu kuis dengan sejumlah pertanyaan pilihan ganda, digunakan dalam penelitian ini untuk pembuatan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*.

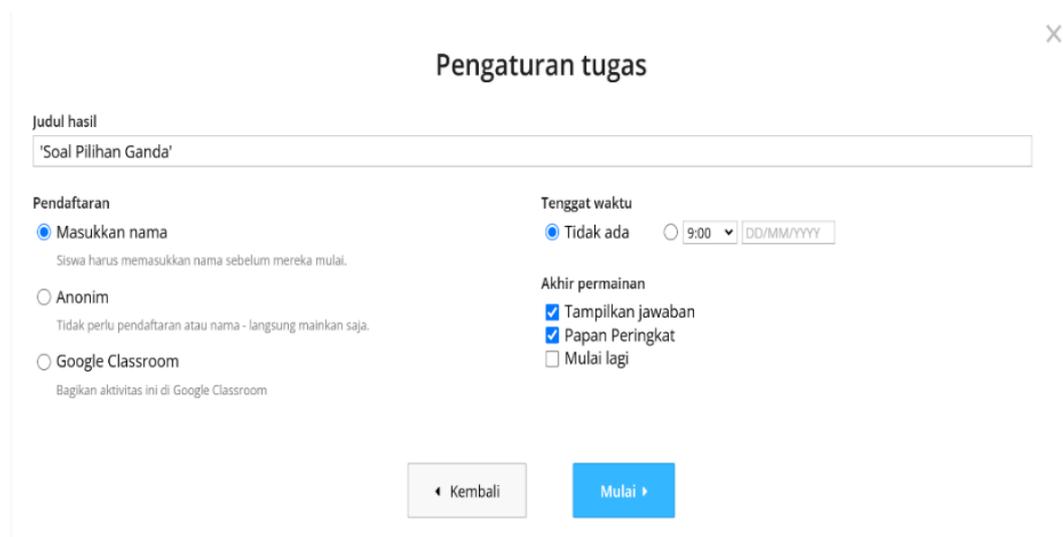


Gambar 4.6 Tampilan memasukkan soal di *wordwall*

Untuk mulai merancang pertanyaan, peneliti memilih fitur kuis dan mengambil langkah-langkah berikut ini:

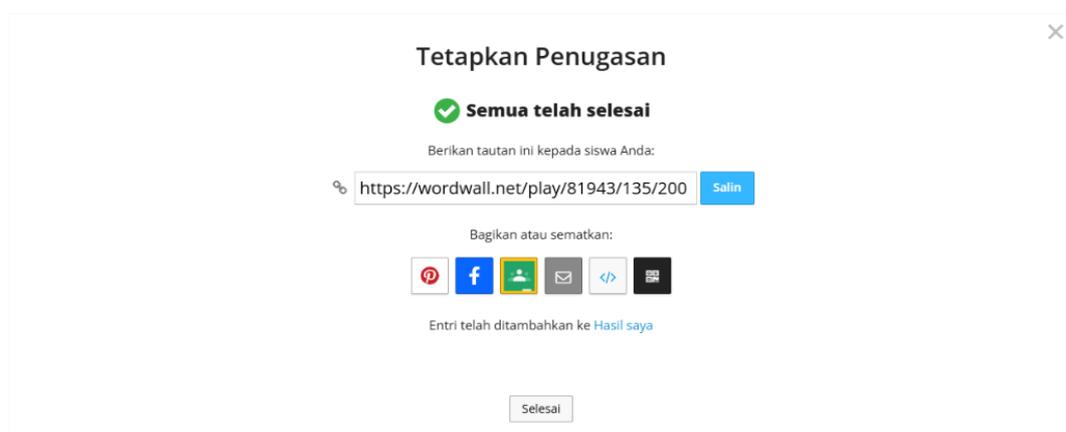
- 1) Masukkan judul Kegiatan.
- 2) Isi bagian yang kosong dengan pertanyaan dan jawaban, tambahkan gambar jika diperlukan. Kemudian pilih jawaban benar.
- 3) Klik “Tambah Pertanyaan” di pojok kiri bawah untuk menambahkan pertanyaan.
- 4) Klik “Selesai” di pojok kanan bawah setelah membuat semua pertanyaan yang diperlukan.

Sebelum siswa diberikan kuis, atur waktu, jumlah nyawa, pengacakan pertanyaan, opsi untuk melanjutkan secara otomatis setelah menjawab, dan jawaban di tampilan pada akhir permainan. Untuk mengubah peraturan permainan sesuai keinginan anda, klik “Terapkan Penugasan”.



Gambar 4.7 Pengaturan Penugasan *wordwall*

Selanjutnya, pilih “Mulai” untuk mendapatkan tautan yang dapat dibagikan ke siswa, dan “Hasil Saya” akan langsung merekam nilai siswa secara otomatis.



Gambar 4.8 Link *wordwall* yang di share ke siswa

Jumlah siswa yang mengerjakan, nilai rata-rata, nilai tertinggi, siswa tercepat, jawaban benar atau salah per pertanyaan, distribusi nilai, papan peringkat, hasil per pertanyaan, dan hasil per siswa, semuanya ditampilkan di opsi “Hasil Saya”. Setelah siswa selesai menjawab soal evaluasi di *wordwall*, menu “Hasil Saya” akan terlihat seperti ini.

Wordwall Membuat pelajaran yang lebih baik dan lebih cepat. Aktivitas Saya Hasil Saya [Buat Aktivitas](#) [Naikikan Level](#) [Perseorah...](#)

Hasil Saya > **Tes uji skala besar** ↳ [Tautan hasil yang dapat dibagikan](#) [Buka Aktivitas](#) [Tambah](#)

TUGAS KUIS 16 Jan 12.51 Tidak ada tenggat waktu 29 Semua Yang terbaik Yang pertama wordwall.net/play/85059/781/384

Ringkasan

JUMLAH SISWA: **29** SKOR RATA-RATA: **18.0 /20** SKOR TERATAS: **20 /20** YANG TERCEPAT: **7.7 s**
putri_aura (2 siswa)

Benar atau salah berdasarkan pertanyaan

Distribusi skor

Papan Peringkat

Peringkat	Nama	Skor	Waktu
ke1	Amel	20	9:22
ke2	Cantika	20	11:35
ke3	putri_aura	19	2:26

Tampilkan lainnya

Hasil berdasarkan siswa

Siswa	Telah dikirimkan	Benar	Salah	Waktu
audhy putri adhitya	13.07 - 16 Jan 2025	19	1	5:12
Dirga	13.08 - 16 Jan 2025	19	1	6:54
REHAD	13.08 - 16 Jan 2025	16	4	7:24
aan afandi	13.10 - 16 Jan 2025	19	1	3:40
Bayu	13.10 - 16 Jan 2025	18	2	5:22
DIAN ZHAISHA	13.12 - 16 Jan 2025	18	2	3:21
SULTIAR	13.13 - 16 Jan 2025	16	4	3:50
Cantika	13.14 - 16 Jan 2025	20	0	11:05
Fadil	13.14 - 16 Jan 2025	19	1	5:10
Atiqa	13.14 - 16 Jan 2025	19	1	12:00
Adnan	13.15 - 16 Jan 2025	17	3	5:46
Quin latwa	13.15 - 16 Jan 2025	18	2	11:56
Puput maharani	13.15 - 16 Jan 2025	17	3	13:44
Nurtia	13.15 - 16 Jan 2025	17	3	13:44
putri_aura	13.16 - 16 Jan 2025	19	1	2:26
fauzia	13.16 - 16 Jan 2025	19	1	14:04
Auliyah	13.16 - 16 Jan 2025	19	1	14:32
sakia	13.16 - 16 Jan 2025	18	2	14:01
Nadila keyla putri	13.16 - 16 Jan 2025	17	3	11:02
attifa	13.16 - 16 Jan 2025	18	2	9:03
Restu	13.16 - 16 Jan 2025	17	3	12:48
Alisa	13.16 - 16 Jan 2025	18	2	7:38
muhammad ronli	13.27 - 16 Jan 2025	18	2	8:42
Yanti	13.31 - 16 Jan 2025	19	1	3:13
Arya	13.33 - 16 Jan 2025	19	1	8:04
Amel	13.46 - 16 Jan 2025	18	2	9:22
Anof	13.49 - 16 Jan 2025	20	0	9:22
Muh. Syafwan Ar	13.57 - 16 Jan 2025	18	2	7:23
Nabila	13.58 - 16 Jan 2025	18	2	6:49

Hasil berdasarkan pertanyaan

Pertanyaan	Benar	Salah
1. Apa yang dimaksud dengan iman kepada nabi dan rasul Allah Swt...	28	1
2. Mengapa umat Islam diwajibkan untuk beriman kepada semua nabi dan rasul...	24	5
3. Berapa banyak nabi dan rasul yang diakui dalam Islam...	29	0
4. Nabi manakah yang dikenal dengan mukjizatnya yang mempunyai tongkat dapat berubah menjadi ular...	24	5
5. Apa yang dapat kamu lakukan untuk meneladani sifat-sifat baik dari nabi dan rasul dalam kehidupan sehari-hari...	27	2
6. Mengapa nabi dan rasul Allah harus memiliki sifat amanah...	26	3
7. Bagaimana seharusnya sikap kita terhadap mukjizat yang diberikan kepada nabi dan rasul...	25	4
8. Apa yang dimaksud dengan sifat "amanah" pada nabi dan rasul...	26	3
9. Siapa saja yang termasuk dalam kategori nabi Ulul Azmi...	23	6
10. Nabi mana yang dikenal dengan sifat sabar dan ketekunan dalam menghadapi penolakan kaumnya...	27	2
11. Apa yang dapat kita pelajari dari karakter Nabi Musa AS dalam menghadapi Fir'aun...	28	1
12. Salah satu cara untuk meneladani sifat nabi dan rasul dalam dunia digital adalah...	28	1
13. Apa yang dapat dilakukan generasi digital untuk memperkuat iman kepada nabi dan rasul...	27	2
14. Apa yang dapat kamu lakukan untuk menunjukkan iman kepada nabi dan rasul di media sosial...	26	3
15. Ketika melihat perilaku negatif di media sosial, tindakan apa yang seharusnya kamu ambil sebagai generasi digital yang beriman...	28	1
16. Apa yang menjadi ciri khas dari karakter Nabi Ibrahim AS dalam menghadapi ujian dari Allah...	27	2
17. Sifat apa yang menunjukkan bahwa nabi dan rasul memiliki keteguhan hati dalam menghadapi tantangan...	22	7
18. Nabi manakah yang dikenal dengan mukjizatnya yang dapat menyembuhkan orang sakit...	24	5
19. Apa sifat yang wajib dimiliki oleh semua Nabi dan Rasul...	28	1
20. Sifat yang menunjukkan kebijaksanaan dan kecerdasan Nabi dalam menghadapi berbagai masalah adalah...	26	3

Gambar 4.9 Tampilan pada menu “Hasil Saya”

Kestabilan koneksi jaringan harus diperhatikan saat mengevaluasi pembelajaran menggunakan *wordwall*. Untuk mencegah siswa menyontek dan mendorong kejujuran dalam menjawab pertanyaan secara mandiri, guru juga harus memberikan pertanyaan secara acak. Tema, waktu, dan papan peringkat untuk pertanyaan yang telah diselesaikan juga dapat diatur oleh peneliti. Berikut ini adalah tampilan akhir dari *wordwall*.



Gambar 4.10 Tampilan kuis *wordwall*

Setelah tahap desain produk, selanjutnya rancangan lembar validasi instrumen, angket analisis kebutuhan, angket validitas, dan angket praktikalitas. Lembar angket tersebut merupakan lembar yang dipakai dalam penelitian. Lembar validasi instrumen dimanfaatkan untuk validasi lembar-lembar angket sebelum diberikan kepada validator dan responden. Lembar angket analisis kebutuhan dipakai untuk mengetahui analisis kebutuhan guru dan siswa, sementara lembar angket bertujuan untuk menilai tingkat validitas dan praktikalitas e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Untuk melakukan validasi terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran berbasis games edukasi *wordwall*, produk yang telah dihasilkan akan divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli soal, dan ahli media. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menentukan tingkat validitas produk, apakah produk dapat digunakan tanpa perbaikan, perlu diperbaiki atau tidak layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Berdasarkan sejumlah faktor oleh para ahli, validasi dilakukan untuk menentukan kelayakan produk. Produk akan diperbaiki untuk menyempurnakan perancangannya. Setelah dilakukan perbaikan, produk akhir berupa alat evaluasi dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran.

1) Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan games edukasi *wordwall* yang dikembangkan, validasi bahasa dilakukan untuk menilai seberapa baik penggunaan bahasa mempengaruhi evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam. Kuesioner peneliti diberikan kepada validator, yang diminta untuk menilai dan memberikan saran agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik. Temuan dari penilaian validator bahasa ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Lugas	12	15	80%
2.	Komunikatif	12	15	80%
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8	10	80%
4.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	8	10	80%
	Rata-rata	40	50	80%
	Kriteria		Valid	

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh persentase skor sebesar 80% yang menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kriteria “Valid”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dianggap layak untuk diujicobakan, namun dengan beberapa perbaikan kecil berdasarkan saran dari validator.

2) Validasi Ahli Materi

Berdasarkan games edukasi *wordwall* yang dikembangkan, validasi materi dilakukan untuk menilai seberapa relevan materi yang diterapkan pada evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*. Kuesioner peneliti diberikan kepada validator, yang diminta untuk menilai dan memberikan saran agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik. Temuan dari penilaian validator materi ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1.	Kesesuain materi dengan TP	10	10	100%
2.	Keakuratan materi	9	10	90%
3.	Kemuktahiran materi	8	10	80%
4.	Mendorong keingintahuan	10	10	100%
5.	Teknik penyajian	5	5	100%
6.	Hakikat konstektual	5	5	100%
Rata-rata		47	50	95%
Kriteria		Sangat Valid		

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh persentase skor sebesar 95% yang menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kriteria “ Sangat Valid”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dianggap layak untuk diujicobakan, tanpa perlu revisi.

3) Validasi Ahli Soal

Berdasarkan games edukasi *wordwall* yang dikembangkan, validasi soal dilakukan untuk menilai seberapa efektif soal yang diterapkan pada evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam. Kuesioner peneliti diberikan kepada validator, yang diminta untuk menilai dan memberikan saran agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik. Temuan dari penilaian validator soal ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Soal

No.	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1.	Penilaian isi	20	20	100%
2.	Penilaian konstruksi	24	25	96%
3.	Penilaian bahasa	14	15	93%
	Rata-rata	58	60	96%
	Kriteria	Sangat Valid		

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh persentase skor sebesar 96% yang menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kriteria “Sangat Valid”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dianggap layak untuk diujicobakan, namun dengan beberapa perbaikan kecil berdasarkan saran dari validator.

4) Validasi Ahli Media

Berdasarkan games edukasi *wordwall* yang dikembangkan, validasi media dilakukan untuk menilai keefektifan penggunaan *wordwall* pada evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam. Kuesioner peneliti diberikan kepada validator, yang diminta untuk menilai dan memberikan saran agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik. Temuan dari penilaian validator media ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1.	Tampilan	34	40	85%
2.	Kemudahan	29	30	96%
3.	Kesesuaian	13	15	86%
4.	Kemenarikan	14	15	93%
	Rata-rata	90	100	90%
	Kriteria	Sangat Valid		

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh persentase skor sebesar 90% yang menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kriteria “Sangat Valid”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dianggap layak untuk diujicobakan, namun dengan beberapa perbaikan kecil berdasarkan saran dari validator.

Tabel 4.6 Rata-rata Hasil Validasi Para Validator

No.	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Bahasa	80%	Valid
2.	Ahli Materi	95%	Sangat Valid
3.	Ahli Soal	96%	Sangat Valid
4.	Ahli Media	90%	Sangat Valid
	Nilai rata-rata persentase	90%	Sangat Valid

Secara keseluruhan, hasil penilaian validator ahli memperoleh persentase 90% dengan kriteria “Sangat Valid”. Berdasarkan revisi yang disarankan validator,

maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis game edukasi *wordwall* layak untuk diujicobakan kepada siswa, dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah para validator menyatakan kevalidan produk, tahap implementasi dilakukan. Uji coba skala kecil dan besar dilakukan di SMPN 3 Palopo tepatnya pada kelas VIII F, untuk mengetahui respon siswa terhadap evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam yang berbasis games edukasi *wordwall* yang dikembangkan.

1) Uji Kepraktisan

Aspek kepraktisan merupakan faktor yang digunakan untuk menilai kualitas produk dengan melihat seberapa mudah guru dan siswa menggunakan produk yang dihasilkan. Kuesioner respon dapat digunakan untuk mengukur seberapa praktis produk ini digunakan. Selain untuk menilai seberapa baik media evaluasi pembelajaran yang sesuai dan mudah digunakan di kelas, angket ini digunakan untuk mengetahui bagaimana tanggapan guru dan siswa dalam menggunakan produk yang telah dihasilkan.⁶⁹ Produk dikatakan praktis jika hasil pengisian angket respon dari guru dan siswa memenuhi kriteria minimal setuju.

Kepraktisan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dilakukan dengan uji coba terbatas oleh satu orang guru

⁶⁹Abdollah et al., "Uji Kepraktisan Pengembangan Alat Peraga Untuk Siswa SMA Pada Konsep Sistem Respirasi," 6.

pendidikan agama Islam dan 34 orang siswa SMPN 3 Palopo kelas VIII F. Penyebaran angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa berdasarkan penilaian terhadap evaluasi pembelajaran menunjukkan tingkat kepraktisan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*. Tabel berikut ini menampilkan hasil uji kepraktisan guru dan siswa:

a) Uji praktikalitas oleh guru pendidikan agama Islam

Angket respon guru dapat digunakan dalam mengukur tingkat kepraktisan produk yang dihasilkan. Hasil uji kepraktisan yang diberikan oleh guru ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Praktikalitas Guru

No.	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1.	Ketertarikan	48	50	96%
2.	Bahasa	10	10	100%
	Rata-rata	58	60	98%
	Kriteria	Sangat Praktis		

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh persentase skor 98% yang menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kriteria “Sangat Praktis”. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* ini praktis dan layak untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

b) Uji coba skala kecil

Melalui kuesioner respon siswa, 9 siswa dari kelas VIII F di SMPN 3 Palopo ikut dalam uji coba skala kecil. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Uji Skala Kecil

No.	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1.	Ketertarikan	372	405	91%
2.	Bahasa	39	45	86%
	Rata-rata	411	450	88%
	Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel di atas, hasil persentase rata-rata sebesar 88% pada respon dari sembilan siswa pada uji coba skala kecil menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria “Sangat Praktis”. Dengan demikian, pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

c) Uji coba skala besar

Setelah uji coba skala kecil, 30 siswa dari kelas VIII F di SMPN 3 Palopo ikut serta dalam uji coba skala besar produk yang dirancang dengan menggunakan kuesioner respon siswa. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil Uji Skala Besar

No.	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1.	Ketertarikan	1.179	1.350	87%
2.	Bahasa	137	150	91%
	Rata-rata	1.316	1.500	89%
	Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel di atas, hasil persentase rata-rata sebesar 89% pada respon dari tiga puluh siswa pada uji coba skala besar menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria “Sangat Praktis”. Dengan demikian, pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Terdapat tahap evaluasi pada setiap tahap model pengembangan ADDIE. Hasil dari tahap analisis menunjukkan bahwa penilaian pembelajaran pendidikan agama Islam masih menggunakan metode konvensional, yakni tulisan dan lisan, dan belum memanfaatkan media evaluasi berbasis IT, seperti games edukasi *wordwall*. Hal ini menyebabkan evaluasi pembelajaran terkesan monoton dan kurang bervariasi. Dengan demikian, peneliti mengembangkan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam yang dapat digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan games edukasi *wordwall*. Selain itu, selama

tahap pengembangan, hasil validasi dari ahli bahasa, materi, soal, dan media dikumpulkan. Berdasarkan hasil validasi dari beberapa ahli, beberapa saran telah diberikan untuk menyempurnakan produk. Adapun perbaikan pengembangan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dari sebelum dan sesudah revisi sebagai berikut:

Tabel 4.10 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Ahli bahasa; Konsistensi penulisan harus dijaga.	Soal evaluasi yang dibuat sudah memenuhi konsistensi penulisan, seperti konsisten tanda titik (.) diakhir kalimat, penulisan nama nabi Muhammad Saw, dan penulisan a.s (Alaihi Salam) pada gelar nabi.
2.	Ahli soal; Dalam soal yang dibuat tidak boleh menggunakan kata kamu, kita, dan kata asing dimiringkan.	Kamu = Anda Kita = Seorang muslim Platfrom = <i>Platfrom</i>
3.	Ahli media; - Tambahkan gambar atau animasi untuk menambah kemenarikan media.	- Soal evaluasi yang dibuat sudah ditambahkan gambar.



- Buatlah barcode untuk memudahkan akses media.
- Barcode untuk akses ke *wordwall* telah dibuat.



Barcode uji skala kecil



Barcode uji skala besar

Selain itu, guru dan siswa melakukan uji kepraktisan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* selama tahap implementasi, karena penggunaan games edukasi *wordwall* telah memenuhi kriteria praktis dan mudah digunakan dalam evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam, maka peneliti tidak mendapatkan saran perbaikan dari hasil uji kepraktisan guru. Namun, peneliti mendapatkan saran perbaikan dari hasil uji praktikalitas siswa pada uji skala kecil:

Tabel 4.11 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Gambar pada <i>wordwall</i> perlu sedikit diperbesar.	Gambar pada soal tidak bisa diperbesar karena dari websitenya ukuran gambar sudah ditentukan seperti yang ada pada kuis <i>wordwall</i> .



Sementara itu, karena penggunaan game edukasi *wordwall* telah sesuai dengan standar penggunaan atau mudah digunakan dalam evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam, maka hasil uji kepraktisan dari siswa uji coba skala besar menunjukkan bahwa peneliti tidak mendapatkan saran perbaikan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian menghasilkan sebuah produk e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* pada materi menyakini nabi dan rasul Allah Swt. menjadi generasi digital yang berkarakter. Peneliti berasumsi bahwa produk yang dihasilkan akan mempermudah proses evaluasi pembelajaran, selain itu membuat evaluasi pembelajaran akan lebih bervariasi dan menyenangkan. Hal ini sependapat dengan Naila Kurnia Restu yang menyatakan bahwa games edukasi *wordwall* ini adalah sebuah media yang mengandung elemen yang praktis, mudah, variatif, bernilai, menyenangkan, dan dapat memberikan

makna sebagai games edukasi bagi siswa.⁷⁰ Penelitian ini dilakukan menggunakan lima tahap model ADDIE, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan E-evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi *Wordwall*

Sebelum melakukan perancangan e-evaluasi pembelajaran berbasis games edukasi *wordwall*, peneliti melakukan analisis kebutuhan evaluasi pembelajaran. Pada tahap analisis terdapat beberapa langkah, yaitu analisis kondisi awal dan analisis terhadap guru serta siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, diperoleh hasil bahwa dalam evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam masih menggunakan metode konvensional, yakni tulisan dan lisan dan belum memanfaatkan media evaluasi yang berbasis teknologi informasi, hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh saat melaksanakan evaluasi pembelajaran, serta membuat evaluasi tersebut terkesan monoton dan kurang bervariasi.

Secara umum, guru di Indonesia masih menggunakan metode pengajaran konvensional yang menyebabkan kurangnya inovasi dan kreativitas dalam penerapan metode pengajaran di kelas. Setiap siswa memiliki bentuk kecerdasan yang unik, dan siswa remaja cenderung lebih mudah untuk mencoba hal-hal baru. Beberapa siswa cenderung pasif, ada yang normal, dan ada pula yang cukup aktif.

⁷⁰Naila Kurnia Restu, Ai Sutini, dan Dinie Anggraeni Dewi, "Pengaruh media *wordwall* sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar," *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 6, no. 1 (January 28, 2023): 100.

Jika proses pembelajaran tidak cukup menarik, hal ini bisa berdampak negatif terhadap hasil pembelajaran yang diperoleh siswa.⁷¹ Hal ini sependapat dengan Najwa Karunia Bahar dan Wahyu Lestari mengatakan bahwa sistem evaluasi yang konvensional seringkali bersifat subjektif, sulit untuk mengukur aspek-aspek kreativitas, dan tidak selalu mencerminkan pencapaian sebenarnya.⁷² Selain itu, Ayu Solihah mengatakan bahwa sistem pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa bosan, sehingga dalam proses belajar mengajar menjadi tidak kondusif.⁷³ Dalam upaya mengevaluasi hasil pembelajaran pendidikan agama Islam, metode evaluasi sangatlah penting. Tes yang memberikan gambaran tentang seberapa baik siswa memahami mata pelajaran yang telah diajarkan adalah salah satu metode evaluasi yang paling banyak digunakan. Tes ini dapat berupa tes tertulis, lisan, praktik, atau objektif (misalnya pilihan ganda). Namun, tes bukanlah satu-satunya alat evaluasi yang digunakan dalam pendidikan agama Islam. Oleh karena itu, sistem penilaian berbasis teknologi informasi (TI) diperlukan. Teknologi informasi dapat digunakan untuk mengevaluasi pendidikan agama Islam dengan lebih cepat, otomatis, akurat, dan efisien. Sistem evaluasi berbasis TI memungkinkan pembuatan soal-soal berbasis elektronik, penilaian dan jawaban

⁷¹Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 136.

⁷²Najwa Karunia Bahar dan Wahyu Lestari, "Analisis Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran Keunikan Tari Lenggang Nyai Bagi Siswa SMP N 1 Wanasari Berbasis Game Online 'Flip Tiles,'" *Pelataran Seni* 8, no. 2 (September 2023): 86.

⁷³Ayu Solihah, "Pentingnya Pengelolaan Kelas Yang Positif Dalam Pembelajaran PAI di Sdit Baitul Ilmi Tambun Utara Bekasi," *Unisan Jurnal* 2, No. 8 (November 25, 2023): 56.

secara otomatis, dan hasil evaluasi yang lebih tersistematis.⁷⁴ Dengan demikian, evaluasi pendidikan agama Islam memerlukan sistem berbasis TI untuk mendukung penilaian yang cepat, otomatis, akurat, dan efisien.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, memperoleh hasil bahwa dalam upaya membuat evaluasi lebih bervariasi dan tidak monoton dibutuhkan pengembangan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*, sehingga dengan diterapkannya evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan dalam melaksanakan evaluasi serta dapat membuat proses evaluasi jadi bervariasi dan menarik. Selain itu dengan menggunakan evaluasi berbasis games edukasi *wordwall* dapat memudahkan guru dan siswa untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran.

2. Desain Pengembangan E-evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi *Wordwall*

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah alat evaluasi yang dirancang untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam, yang bertujuan membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran dan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan menjawab pertanyaan. Produk ini juga membuat suasana evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi. Menentukan materi pendidikan agama Islam yang terkait merupakan langkah awal dalam mendesain evaluasi

⁷⁴Sutarto Sutarto, "Pengembangan Sistem Evaluasi Pendidikan Agama Islam Berbasis Information Technology (IT)," *Berajah Journal* 2, no. 3 (August 31, 2022): 720.

pembelajaran berbasis games edukasi *wordwall*. Selanjutnya, membuat soal yang sesuai dengan materi pembelajaran untuk ditambahkan ke dalam kuis *wordwall*. Setelah pembuatan soal, langkah selanjutnya adalah membuat desain awal kuis di situs web *wordwall*. Situs web <http://wordwall.net> menyediakan akses ke kuis yang dibuat secara online. Setelah membuat desain kuis langkah selanjutnya adalah membuat instrumen angket yang akan digunakan dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Desain merupakan langkah kedua dari model pembelajaran ADDIE. Tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang scenario, atau kegiatan belajar mengajar merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Langkah desain harus mampu menjawab pertanyaan apakah produk yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan performa (*performance gap*) yang terjadi.⁷⁵ Agar pengembangan evaluasi pembelajaran dapat digunakan dengan baik, evaluasi pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap sebelumnya, yang dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan guru dan siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Beni Danuari Fitrijo dan Pika Merliza yang menyatakan bahwa peneliti mulai merancang produk pada tahap desain berdasarkan temuan analisis kebutuhan, dengan informasi yang dikumpulkan menjadi panduan

⁷⁵Ika Nafisatus Zuhro, Moh Sutomo, dan Mashudi Mashudi, "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Addie," *Ta'lim : Jurnal Studi Pendidikan Islam* 5, No. 2 (July 29, 2022): 185–86.

untuk proses pengembangan produk.⁷⁶ Dengan demikian, tahap desain dalam model ADDIE merancang pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan untuk mengatasi kesenjangan performa dan mendukung pengembangan evaluasi yang tepat.

Berdasarkan desain pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games* edukasi *wordwall* yang di desain dengan menarik, yang dapat secara visual meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi kebosanan dengan mendorong partisipasi yang lebih aktif dari siswa dalam evaluasi pembelajaran. Selain itu, desain games yang tepat dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Melalui mekanisme permainan yang menantang dan menyenangkan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih efektif dibandingkan dengan metode evaluasi yang konvensional.

3. Hasil Validasi Pengembangan E-evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi *Wordwall*

Hasil uji validitas pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* diperoleh hasil dari para validator ahli yakni, ahli bahasa mendapatkan nilai 80% dengan kriteria valid, ahli materi mendapatkan nilai 95% dengan kriteria sangat valid, ahli soal mendapatkan nilai 96% dengan kriteria sangat valid, dan ahli media mendapatkan nilai 90% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan uji validitas pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*

⁷⁶Beni Danuari Fitrio dan Pika Merliza, "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Siswa Kelas VIII SMP," *Suska Journal of Mathematics Education* 9, no. 2 (November 18, 2023): 124.

memperoleh rata-rata sebesar 90%, dengan memenuhi kriteria “Sangat Valid”. Dengan beberapa perubahan yang disarankan oleh validator, maka dapat dikatakan layak untuk diujicobakan dalam evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis gamea edukasi *wordwall* pada siswa, karena hasil uji validitas dari beberapa validator menunjukkan bahwa telah memenuhi kategori “Sangat Valid”.

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi produk yang dikembangkan.⁷⁷ Pada tahapan ini, dilakukan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan. Kelayakan produk tersebut dibuktikan melalui validitas didasarkan pada data hasil validasi dari beberapa ahli. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat para ahli.⁷⁸ Hal ini sependapat dengan Anita Nuana Nurseng, yang menyatakan bahwa setiap produk yang dikembangkan harus divalidasi beberapa ahli. Para ahli kemudian menilai produk dengan menggunakan lembar instrumen validasi untuk menentukan apakah produk tersebut layak digunakan atau belum, sebelum diuji coba pada siswa.⁷⁹ Dengan demikian, langkah ini menjadi faktor penentu keberhasilan dalam pengembangan produk.

⁷⁷Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Jipai)* 1, No. 1 (December 25, 2021): 32.

⁷⁸Nurasih Nadira, Hamka Lodang, dan Muh Wiharto, “Uji Validitas Pengembangan E-Modul Materi Ekosistem Sebagai Sumber Belajar Biologi Pada Kelas X Sma,” *Oryza (Jurnal Pendidikan Biologi)* 11, No. 2 (November 23, 2022): 61.

⁷⁹Nurseng et al., “Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung di Sekolah Dasar,” *Jurnal Sinestesia* 13, no.1 (2023): 218–19.

Berdasarkan hasil penilaian para validator terhadap produk menunjukkan kevalidan yang dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak di uji cobakan pada siswa dan dapat dilakukan dengan lebih akurat dan objektif. Selain itu, dengan mendapatkan penilaian yang valid, peneliti dan guru dapat lebih yakin untuk menerapkan games edukasi *wordwall* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, yang pada dasarnya dapat membuat evaluasi pembelajaran lebih bervariasi dan menarik.

4. Hasil Praktikalitas Pengembangan E-evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi *Wordwall*

Setelah melakukan uji validitas, dan produk yang dikembangkan telah dinyatakan valid oleh validator maka akan dilakukan uji coba praktikalitas untuk mengukur tingkat kepraktisan produk. Kepraktisan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dilakukan dengan uji coba terbatas oleh 1 orang guru pendidikan agama Islam dan 30 siswa SMPN 3 Palopo kelas VIII F untuk mengetahui bagaimana respon mereka terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*. Adapun hasil dari angket respon guru memperoleh presentase sebesar 98% dengan kriteri sangat praktis. Sedangkan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan dilakukan dua uji coba yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Sembilan siswa ikut serta dalam uji coba skala kecil, yang bertujuan untuk mengetahui apakah evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* masih memiliki masalah dan meminta saran untuk perbaikan berdasarkan masalah yang ditunjukkan oleh para

siswa. Berdasarkan temuan uji coba skala kecil, hasil angket yang diberikan kepada siswa memperoleh rata-rata sebesar 88%, yang masuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Kemudian, produk tersebut diuji coba pada skala besar untuk mengukur kepraktisan lebih lanjut, di mana hasil angket yang diberikan kepada siswa memperoleh rata-rata 89%, yang masuk dalam kriteria "Sangat Praktis".

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui keterpakaian produk yang sedang dibuat oleh peneliti. Ukuran praktikalitas suatu produk dapat diukur dari kemudahan dan penyajian suatu produk.⁸⁰ Hal ini sependapat dengan Gede Whidi Harta berpendapat, tujuan dari uji kepraktisan adalah untuk menilai sejauh mana kemudahan dan kelancaran dalam penerapan produk yang dikembangkan.⁸¹ Tingkat kegunaan dan implementasi ditunjukkan oleh kepraktisan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Cut Marlina dan Rismawati yang menyatakan bahwa kepraktisan ditandai dengan kemudahan dalam penggunaan, implementasi, pembuatan instrumen, dan proses evaluasi atau pengambilan keputusan yang objektif untuk memastikan bahwa hasil yang dihasilkan akurat dan tidak dapat diragukan lagi.⁸² Dengan demikian, kepraktisan ditandai dengan kemudahan penggunaan dan evaluasi yang objektif untuk memastikan hasil yang akurat.

⁸⁰Wahyu Fauzan Syahputra dan Novrianti Novrianti, "Pengembangan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi," *Jurnal Literasi Digital* 2, no. 1 (March 31, 2022): 40.

⁸¹Gede Whidi Harta, Dessy Seri Wahyuni, dan Gede Saindra Santyadiputra, "Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon Untuk Smk," *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* 10, no. 2 (August 2, 2021): 191.

⁸²Cut Marlina dan Rismawati, "Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash | Jurnal Tunas Bangsa," April 22, 2020, 279.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan guru dan siswa, memperoleh hasil bahwa e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* telah memenuhi kriteria “Sangat Praktis”. Oleh karena itu, pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* dapat dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah:

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan alat evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam yang dilakukan di SMPN 3 Palopo kelas VIII F menyatakan bahwa:
 - a. Teknik evaluasi konvensional, seperti tertulis dan lisan, masih digunakan dalam proses evaluasi, sehingga evaluasi terkesan monoton dan kurang bervariasi.
 - b. Belum adanya alat evaluasi yang mengarahkan pada penggunaan IT dalam proses evaluasi pembelajaran.
 - c. Dalam evaluasi pembelajaran, siswa membutuhkan evaluasi yang lebih menarik, variatif, dan menyenangkan, dan guru membutuhkan alat penilaian yang memudahkan dalam menilai hasil evaluasi siswa.

Agar evaluasi pembelajaran lebih variatif, menarik, menyenangkan, dan memudahkan guru dalam melakukan penilaian maka perlu dikembangkan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*, sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti.

2. Dalam merancang sebuah alat evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*, peneliti menggunakan model ADDIE yang

terdiri dari lima tahap yaitu analyze (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (pelaksanaan), dan evaluation (evaluasi).

3. Berdasarkan hasil uji validitas terhadap e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* telah diperoleh hasil dari beberapa validator yakni, ahli bahasa 80%, ahli materi 95%, ahli soal 96%, dan ahli media 90% dengan persentase rata-rata keseluruhan sebesar 90% dengan kriteria sangat valid yang artinya bahwa produk yang dikembangkan menunjukkan hasil yang lebih akurat, dapat dipercaya, dan memiliki tingkat kepercayaan yang lebih tinggi, sehingga dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada siswa.
4. Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru dan siswa terhadap e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* diperoleh hasil 98% oleh guru, uji coba skala kecil 88%, dan pada uji coba skala besar 89% dengan kriteria sangat praktis yang artinya bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan dengan sangat mudah dan efektif dalam berbagai situasi, sehingga dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam.

B. Implikasi

Adapun implikasi pada penelitian ini adalah:

1. Pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* memberikan alternatif evaluasi yang lebih bervariasi, menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.
2. Pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* memudahkan guru dalam membuat evaluasi yang bervariasi dan menyenangkan, serta memudahkan guru dalam melakukan penilaian evaluasi.
3. Pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* mendorong sekolah untuk mendukung penggunaan teknologi digital dalam proses evaluasi pembelajaran, sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Implementasi *wordwall* sebagai media evaluasi menunjukkan bahwa proses penilaian tidak harus tulis dan lisan (konvensional), melainkan dapat dikemas secara kreatif dan interaktif.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall*, maka dapat dikemukakan beberapa saran yakni:

1. Pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi *wordwall* ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alat evaluasi pembelajaran bagi para guru di SMPN 3 Palopo, khususnya yang berkaitan dengan penilaian pembelajaran pendidikan agama Islam.
2. Guru dapat mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis games edukasi *wordwall* dengan menggunakan fitur-fitur atau template *games* yang ada di *wordwall* serta dapat membuat materi soal yang berbeda.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu pada tahap pelaksanaan (Implementation) produk yang dikembangkan diharapkan memberikan kesempatan untuk guru mata pelajaran langsung menerapkannya ke siswa.
4. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian yang melibatkan penggunaan media interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdollah, Azwar, Andi Sitti Marwah, Pramita Wally, Indrayani Sima, dan Sima Sohilauw. "Uji Kepraktisan Pengembangan Alat Peraga Untuk Siswa Sma Pada Konsep Sistem Respirasi." *Kromatin: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi* 3, No. 1 (2022).
- Abu Al-Qasim Sulaiman Bin Ahmad Ath-Thabraniy. *Al-Mu'jam Al-Awshath Li Ath-Thabraniy, Juz 5, No. 5365*,. Cairo-Mesir: Dar Al-Haramain, 1995.
- Abu Husain Muslim Bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi,. *Shahih Muslim, Kitab. Imarah, Juz. 2, No. 1829*. Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993.
- Adib Bisri Musthofa. *Tarjamah Shahih Muslim, Jilid 3, Cet. I*. Semarang: Cv. Asy-Syifa' Semarang, 1993.
- Afifah, Siti Muvidah Nur, Arga Pratama, Atika Setyaningrum, dan Rafiq Muhammad Mughni. *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Ipas*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Agus Salam. *Metode Penelitian Kualitatif*. Sumatera Barat: Cv. Azka Pustaka, 2023.
- Ahmad Mushthafa Al-Maraghi. *Tafsir Al-Maraghi (23)*. Semarang: Toha Putra, 1989.
- Alfiah. *Hadis Tarbawi (Pendidikan Islam Tinjauan Hadis Nabi)*. Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2015.
- Amin, Muhammad Agil, dan Putri Nurhidayah. "Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbantuan Google Sites Dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, No. 2 (2024): 263–78.
- Ayatullah. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara | Bintang." *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, No. 1 (September 26, 2020): 206–29.
- Bahar, Najwa Karunia, dan Wahyu Lestari. "Analisis Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran Keunikan Tari Lenggang Nyai Bagi Siswa Smp N 1 Wanasari Berbasis Game Online 'Flip Tiles.'" *Pelataran Seni* 8, No. 2 (September 2023).
- Erwanda, Desy Rizka, dan Panggung Sutapa. "Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, No. 3 (June 19, 2023): 3323–34. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4562>.

- Fakhrunnisaa, Nur. “Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Kelas V Pada Sd 103 Bontompare,” 2023.
- Farida, Susan Noor. “Hadis-Hadis Tentang Pendidikan: Suatu Telaah Tentang Pentingnya Pendidikan Anak.” *Diroyah : Jurnal Studi Ilmu Hadis* 1, No. 1 (February 2, 2018): 35–42. <https://doi.org/10.15575/diroyah.v1i1.2053>.
- Fidya, Ihfanti, Romdanih Romdanih, dan Eva Oktaviana. “Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Media Game Interaktif Wordwall.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Iii*, 2021, 219–27.
- Filahanasari, Eka, Rahmi Juwita Wahyuni, dan Raimon Efendi. “Pengembangan Game Interaktif Menggunakan Platform Wordwall.Net Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas Iv.” *Jp2m (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)* 9, No. 2 (September 14, 2023): 200–210. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i2.4160>.
- Fitriani, Tsalis, Lina Novita, dan Santa. “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Materi Siklus.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang* 9, No. 5 (December 25, 2023): 3135–45. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2246>.
- Fitrio, Beni Danuari, dan Pika Merliza. “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa Kelas Viii Smp.” *Suska Journal Of Mathematics Education* 9, No. 2 (November 18, 2023): 121–34. <https://doi.org/10.24014/sjme.v9i2.18071>.
- Handayani, Mira, Triani Ratnawuri, dan Yesi Budiarti. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018” 1, No. 1 (2020).
- Harta, Gede Whidi, Dessy Seri Wahyuni, dan Gede Saindra Santyadiputra. “Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon Untuk Smk.” *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* 10, No. 2 (August 2, 2021): 182–92. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35648>.
- Hasanah, Uswatun, dan Gudnanto Gudnanto. “Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *Khazanah Pendidikan* 17, No. 2 (September 26, 2023): 73–84.
- Hasriadi. “Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi.” *Jurnal Sinestesia* 12, No. 1 (2022): 136–51.
- Hellyana, Corie Mei, Nuzul Imam Fadlilah, Ragil Wijianto, dan Khoerul Amin Ade Putra. “Game Edukasi ‘Perjalanan Si Koko’ Sebagai Media Pembelajaran.”

Informatics And Computer Engineering Journal 3, No. 1 (January 20, 2023): 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>.

Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Jipai)* 1, No. 1 (December 25, 2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

———. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Jipai)* 1, No. 1 (December 25, 2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

Hikmah, Nur, Arief Kuswidyanarko, dan Patricia H. M. Lubis. “Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Di Kelas V Sd Negeri 04 Puding Besar.” *Jurnal Pgsd: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, No. 2 (November 30, 2022): 137–48. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.137-148>.

Huda, Nurul, Afifah Rizki, Lusi Oktavia, dan Syahrul Ramadhan. “Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Untuk Mengukur Sikap Disiplin Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 13, No. 2 (July 4, 2023): 136–51. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i2.42178>.

Joko Widiyanto. *Evaluasi Pembelajaran (Sesuai Dengan Kurikulum 2013) Konsep, Prinsip & Prosedur*. Jawa Timur: Unipma Press, 2018.

Kementrian Agama Ri, Al-Qur'an Dan Terjemahannya. Jawa Barat: Pt. Sygma Examedia Arkanleema, 2010.

Kementrian Agama Ri, Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemahannya. Jawa Barat: Pt. Sygma Examedia Arkanleema, 2010.

Larasati, Putti, Ida Bagus Putrayasa, dan I. Nengah Martha. “Pemanfaatan Media Wordwall.Net Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, No. 3 (September 30, 2023): 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>.

Latifah, Umi, dan Maryam Isnaini Damayanti. “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar” 10 (2022).

M. Quraish Shihab. *Tafsir Al-Mishbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Quran) Volume 11*. Tangerang: Lentera Hati, 2005.

- . *Tafsir Al-Mishbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Quran) Volume 14*. Jakarta: Lentera Hati, 2004.
- Mardhiyah, Ainatul. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam” 1, No. 4 (2022).
- Marlini, Cut, dan Rismawati. “Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash | Jurnal Tunas Bangsa,” April 22, 2020. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/965>.
- Ahmad Jamin, dan Pristian Hadi Putra. *Dasar-Dasar Pendidikan Islam (Pendekatan Filosofis, Normatif, Teoritis Dan Aplikatif)*. Penerbit Adab, N.D.
- Muggaran. *Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan Oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.
- Muhammad Ramdhan. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, dan Windy Aprillia. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di Sd Muhammadiyah 2 Wonopeti.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, No. 2 (2021): 552–60. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.
- Nabila, Shella, Idul Adha, dan Riduan Febriandi. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, No. 5 (September 12, 2021): 3928–39. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>.
- Nadira, Nurasih, Hamka Lodang, dan Muh Wiharto. “Uji Validitas Pengembangan E-Modul Materi Ekosistem Sebagai Sumber Belajar Biologi Pada Kelas X Sma.” *Oryza (Jurnal Pendidikan Biologi)* 11, No. 2 (November 23, 2022): 59–64. <https://doi.org/10.33627/oz.v11i2.944>.
- Nisa, Mahwar Alfian, dan Ratnawati Susanto. “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.” *Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7, No. 1 (August 14, 2022): 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.
- Nurseng, Anita Nuana, Syamsu Sanusi, Firman, dan Mirnawati. “Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Sinestesia* 13, No. 1 (April 4, 2023): 213–24.
- Nursyamsi, Rosdiana, Armila, Nur Rahmah, Nasaruddin Nasaruddin, Muhammad Alinurdin, dan Muhammad Ihsan. “Development Of Learning Media For

- Flat-Sided Based On The Macromedia Flash 8 Application,” 040006. Malang, Indonesia, 2023. <https://doi.org/10.1063/5.0118497>.
- Octavia, Eka, dan Rarasaning Satianingsih. “Pengaruh Media Digital Wordwall Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar.” *Indopedia (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)* 2, No. 1 (March 15, 2024): 125–32.
- Andi. Arif Pamelessangi. “Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab.” Aksara Timur, 2021. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/5828/1/Media%20permainan%20pembelajaran%20pba%20..pdf>.
- Permana, Ibar Adi, dan Jajat Sudrajat. “Pengelolaan Manajemen Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Mutu Pendidikan | Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan” 5, No. 5 (Mei 2022). <https://www.jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/jiip/article/view/590>.
- Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, dan Popy Nur Elisa. “Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, No. 1 (January 30, 2021): 446–52. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>.
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, dan Ratna Sari Dewi. “Pengertian Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 4, No. 6 (December 2, 2022): 7911–15. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Restu, Naila Kurnia, Ai Sutini, dan Dinie Anggraeni Dewi. “Pengaruh Media Wordwall Sebagai Instrumen Penilaian Ppkn Sd Terhadap Kemampuan Literasi Digital Dan Kreatifitas Guru Dalam Mengajar.” *Collase (Creative Of Learning Students Elementary Education)* 6, No. 1 (January 28, 2023): 94–101. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.15502>.
- Reza, Mohamad Fahmi, dan Dwi Nopiyadi. “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Pada Mata Kuliah Jaringan Komputer.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 4, No. 4 (August 25, 2022): 5459–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6346>.
- Rosilia, Putri, Yuniawatika Yuniawatika, dan Sri Murdiah. “Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Siswa Di Kelas Iii Sdn Bendogerit 2 Kota Blitar.” *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10, No. 2 (December 1, 2020). <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6306>.
- Rosmana, Primanita Sholihah, Sofyan Iskandar, Adesti Novita Sari, Asthiyani Kholida, Dzulfa Nur Firdaus, dan Puput Trisnawati. “Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan

- Kelas V Di Sdn 3 Nagri Kaler.” *Journal On Education* 5, No. 2 (January 9, 2023): 1965–73. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>.
- . “Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di Sdn 3 Nagri Kaler.” *Journal On Education* 5, No. 2 (January 9, 2023): 1965–73. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>.
- Sari, Nur Huda. “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar.” *At-Ta’lim : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, No. Ii (October 20, 2024). <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/attalim/article/view/721>.
- Setiawan, Hasrian Rudi, Arwin Juli Rakhmadi, dan Abu Yazid Raisal. “Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie.” *Jurnal Kumparan Fisika* 4, No. 2 (September 11, 2021): 112–19. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>.
- Solihah, Ayu, Aisyah Nur Afifah, Fadilla Ilmi Qur’ani, Dimas Ilham Arrobi, dan Ami Latifah. “Pentingnya Pengelolaan Kelas Yang Positif Dalam Pembelajaran Pai Di Sdit Baitul Ilmi Tambun Utara Bekasi.” *Unisan Jurnal* 2, No. 8 (November 25, 2023): 53–65.
- Sukmawaty, Reski Maulida Hikman. “Penerapan Model Pembelajaran Circ Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar.” *Primary Education Journals (Jurnal Ke-Sd-An)* 4, No. 3 (2024): 450–61.
- Sutarto, Sutarto. “Pengembangan Sistem Evaluasi Pendidikan Agama Islam Berbasis Information Technology (It).” *Berajah Journal* 2, No. 3 (August 31, 2022): 719–30. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i3.286>.
- Syahputra, Wahyu Fauzan, dan Novrianti Novrianti. “Pengembangan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sma Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi.” *Jurnal Literasi Digital* 2, No. 1 (March 31, 2022): 36–45. <https://doi.org/10.54065/jld.2.1.2022.113>.
- Tatik Pudjiani, Bagus Mustakim. *Pendidikan Agama Islam Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekert (Smp Kelas Viii)*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, 2021.
- Terimajaya, I. Wayan, Ni Luh Sintya Dewi, Ture Simamora, Loso Judijanto, Radha Krisnamurti Sigamura, Nurhayati Nurhayati, Sri Yani Kusumastuti, Et Al. *Dasar-Dasar Statistika : Konsep Dan Metode Analisis*. Jambi: Pt. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional Dan Penjelasannya*. Bandung: Citra Umbara, 2003.

- Wandini, Rora Rizki, Dedek Alwina Sipahutar, Indi Rahmawati, Rahmi Diah, dan Sulistia Harpani. “Merubah Pandangan Siswa Yang Menganggap Pembelajaran Pkn Membosankan Menjadi Pembelajaran Pkn Yang Menyenangkan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 4, No. 4 (July 21, 2022): 1489–96. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5557>.
- Zuhro, Ika Nafisatus, Moh Sutomo, dan Mashudi Mashudi. “Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Addie.” *Ta’lim : Jurnal Studi Pendidikan Islam* 5, No. 2 (July 29, 2022): 180–93. <https://doi.org/10.52166/talim.v5i2.3085>.
- Zulfah, Nadhirotuz. “Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, No. 1 (October 4, 2023): 11–11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>.

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN I

ADMINISTRASI



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
NOMOR 28 TAHUN 2024
TENTANG**

**PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
PROGRAM SARJANA**

**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

- Menimbang :** a. bahwa demi kelancaran proses pengujian skripsi bagi mahasiswa program sarjana maka dipandang perlu dibentuk tim penguji skripsi;
b. bahwa untuk menjamin terlaksananya tugas tim dosen penguji skripsi sebagaimana dimaksud dalam butir (a) di atas maka perlu ditetapkan melalui keputusan dekan;
c. bahwa yang tercantum namanya dalam keputusan ini dianggap memenuhi syarat untuk diangkat sebagai dosen penguji skripsi.
- Mengingat :** 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah RI No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Presiden RI No. 141 Tahun 2014 tentang Perubahan STAIN Palopo menjadi IAIN Palopo;
5. Peraturan Menteri Agama RI No.6 Tahun 2017 tentang STATUTA IAIN Palopo;
6. Peraturan Menteri Agama RI No.17 Tahun 2022 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Menteri Agama RI No. 5 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palopo;
7. Surat Keputusan Rektor IAIN Palopo Nomor 282.1 Tahun 2019 tentang Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis dan Artikel Ilmiah IAIN Palopo;
8. Surat Keputusan Rektor IAIN Palopo Nomor 474 tahun 2022 tentang Pedoman Akademik Institut Agama Islam Negeri Palopo;
9. DIPA IAIN Palopo Tahun Anggaran 2024

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan :** KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO TENTANG PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM SARJANA
- Kesatu :** Mengangkat mereka yang tersebut namanya pada lampiran Keputusan ini sebagaimana yang tersebut pada alinea pertama huruf (a) di atas;
- Kedua :** Tugas Tim Dosen Pembimbing Penyusunan dan Penulisan Skripsi adalah: membimbing, mengarahkan, mengoreksi, serta memantau penyusunan dan penulisan skripsi mahasiswa berdasarkan panduan Penyusunan Skripsi dan Pedoman Akademik yang ditetapkan pada Institut Agama Islam Negeri Palopo;
- Ketiga :** Pembimbing Skripsi juga bertugas selaku Penguji Mahasiswa yang dibimbing pada Seminar Hasil Penelitian dan Ujian Munaqasyah Skripsi;
- Keempat :** Segala biaya yang timbul sebagai akibat ditetapkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA IAIN Palopo (Anggaran FTIK Tahun 2024)
- Kelima :** Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir setelah kegiatan pengujian skripsi selesai dan akan diadakan perbaikan seperlunya jika terdapat kekeliruan di dalamnya;
- Keenam :** Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan.



Ditetapkan di : Palopo
Pada tanggal : 23 Februari 2024

Tembusan :

1. Rektor IAIN Palopo di Palopo;
2. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam FTIK di Palopo;
3. Arsip.

LAMPIRAN : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO
NOMOR : 228 TAHUN 2024
TANGGAL : 23 FEBRUARI 2024
TENTANG : PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI
MAHASISWA PROGRAM SARJANA

- I. Nama Mahasiswa : Fitri Suci Rahmadani
NIM : 2102010056
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
- II. Judul Skripsi : **Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Strategi Diferensiasi Berbantuan Games Edukasi Wordwall pada Muatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 3 Palopo**
- III. Tim Dosen Pembimbing :
- A. Pembimbing Utama (I) : Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
B. Pembantu Pembimbing (II) : Dr. H. M. Ali Nurdin, M.Pd.I.



HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan saksama proposal penelitian skripsi berjudul :

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Games Edukasi Wordwall Berbasis Web Materi Meyakini Nabi dan Rasul Allah di SMPN 3 Palopo

yang ditulis oleh :

Nama : Fitri Suci Rahmadani

NIM : 2102010056

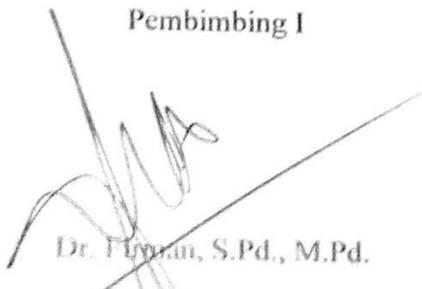
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa proposal penelitian skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian/seminar proposal.

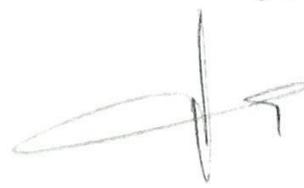
Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya

Pembimbing I



Dr. Furman, S.Pd., M.Pd.
Tanggal : 05 Juli 2024

Pembimbing II



Dr. H. M. Alinurdin, M.Pd. I.
Tanggal : 02 Juli 2024.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Aqafis Kel. Balandai Kec. Bura 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id <http://ftik.iainpalopo.ac.id>

Nomor : B-3149 /In.19/FTIK/HM.01/11/2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 19 November 2024

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Palopo
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Fitri Suci Rahmadani
NIM : 2102010056
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VII (Tujuh)
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
**"Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis
Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo"**. Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu
berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos 91921
Telp/fax : (0471) 326048, Email : dpmptsp@palopokota.go.id, Website : <http://dpmptsp.palopokota.go.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2024.1183/IP/DPMPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja.
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo.
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nongorizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : FITRI SUCI RAHMADANI
Jenis Kelamin : P
Alamat : BTP. Bogar Blok D No.74 Kota Palopo
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 2102010056

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN E-EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS GAMES
EDUKASI WORDWALL DI SMPN 3 PALOPO**

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 3 Palopo
Lamanya Penelitian : 25 November 2024 s.d. 25 Februari 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 25 November 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan, Kepada Yth.

1. Wali Kota Palopo
2. Dandim 1403 SWG
3. Kapotres Palopo
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)





PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 PALOPO

LEMBAR DISPOSISI

Surat Dari : Pemerintah kota Palopo DP MPTSP
No.Surat : 500.16.7.2 / 2024 .1183 /IP/DPMPTSP
Tgl.Surat : 25 November 2024

Diterima Tgl. : 9 Januari 2025
No.Agenda : 002
Sifat :
 Sangat Segera Segera Rahasia

Perihal : Surat Izin Penelitian

Diteruskan kepada Sdr.:

- Wakasek Kurikulum
 Wakasek Kesiswaan
 Wakasek Sarana Prasarana
 KTU

Dengan hormat harap :

- Tanggapan dan Saran
 Proses lebih lanjut
 Koordinasi/konfirmasikan

Catatan :

Yth. u/ Hurchidayat
Molih di Banta
J. H. Basri

Kepala SMP Negeri 3 Palopo

Drs. H. BASRI M., M. Pd.
NIP. 19671231199512017

- Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
- Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 25 November 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan, Kepada Yth

- Wali Kota Palopo
- Dandim 1403 SWG
- Kapotres Palopo
- Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel
- Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
- Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
- Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Gertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)





PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 PALOPO



SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI
Nomor : 000.9/097/SMPN3

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. BASRI M., M.Pd.
Jabatan : Kepala SMP Negeri 3 Palopo

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Fitri Suci Rahmadani
Jenis Kelamin : Perempuan
NIM : 2102010056
Alamat : BTP. Bogar Blok D No.74 Kota Plopo

Telah melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Palopo dari tanggal 9 Januari 2025 s/d 6 Maret 2025 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN E-EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS GAMES EDUKASI WORDWALL DI SMPN 3 PALOPO"

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 6 Maret 2025
Kepala Sekolah



Drs. H. BASRI M., M.Pd.

Pangkat : Pembina Utama Muda

NIP. 196712311995121017

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan saksama skripsi berjudul: Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo.

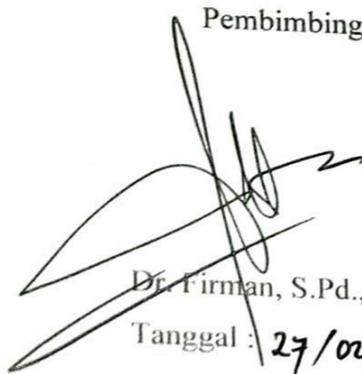
yang ditulis oleh :

Nama : Fitri Suci Rahmadani
NIM : 2102010056
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

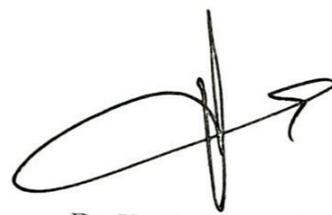
Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
Tanggal : 27/02/2025

Pembimbing II



Dr. H. M. Alinurdin, M.Pd. I.
Tanggal : 28/02/2025



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
NOMOR 302 TAHUN 2025**

**TENTANG
PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM SARJANA**

**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

- Menimbang : a. bahwa demi kelancaran proses pengujian skripsi bagi mahasiswa program sarjana maka dipandang perlu dibentuk tim penguji skripsi;
- b. bahwa untuk menjamin terlaksananya tugas tim dosen penguji skripsi sebagaimana dimaksud dalam butir (a) di atas maka perlu ditetapkan melalui keputusan dekan;
- c. bahwa yang tercantum namanya dalam keputusan ini dianggap memenuhi syarat untuk diangkat sebagai dosen penguji skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah RI No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Presiden RI No. 141 Tahun 2014 tentang Perubahan STAIN Palopo menjadi IAIN Palopo;
5. Peraturan Menteri Agama RI No.6 Tahun 2017 tentang STATUTA IAIN Palopo;
6. Peraturan Menteri Agama RI No.17 Tahun 2022 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Menteri Agama RI No. 5 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palopo;
7. Surat Keputusan Rektor IAIN Palopo Nomor 282.1 Tahun 2019 tentang Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis dan Artikel Ilmiah IAIN Palopo;
8. Surat Keputusan Rektor IAIN Palopo Nomor 474 tahun 2022 tentang Pedoman Akademik Institut Agama Islam Negeri Palopo;
9. DIPA IAIN Palopo Tahun Anggaran 2025

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO TENTANG PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM SARJANA**
- Kesatu : Mengangkat mereka yang tersebut namanya pada lampiran keputusan ini sebagaimana pemberian kuasa dan pendelegasian wewenang menandatangani surat penetapan ketua sidang, dosen pembimbing dan dosen penguji skripsi;
- Kedua : 1. Tugas ketua sidang adalah memimpin sidang dan mewakili pimpinan fakultas untuk melakukan yudisium;
2. Tugas tim dosen penguji skripsi adalah mengoreksi, mengarahkan, menilai/mengevaluasi dan menguji kompetensi dan kemampuan mahasiswa berdasarkan skripsi yang diajukan serta memberi dan menyampaikan hasil keputusan atas pelaksanaan ujian skripsi mahasiswa berdasarkan pertimbangan tingkat penguasaan dan kualitas penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi;
- Ketiga : Keputusan ini berlaku pada ujian semester hasil dan ujian munaqasyah skripsi;
- Keempat : Segala biaya yang timbul akibat ditetapkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA IAIN Palopo (Anggaran FTIK Tahun 2025)
- Kelima : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir setelah kegiatan pengujian skripsi selesai dan akan diadakan perbaikan seperlunya jika terdapat kekeliruan di dalamnya;
- Keenam : Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan.

Ditetapkan di : Palopo
Pada tanggal : 13 Maret 2025



Tembusan :

1. Rektor IAIN Palopo di Palopo;
2. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam FTIK di Palopo;
3. Arsip.

NOPIRAN : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO
NOMOR : 302 TAHUN 2025
TANGGAL : 13 MARET 2025
TENTANG : PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM SARJANA

- I. Nama Mahasiswa : Fitri Suci Rahmadani
NIM : 2102010056
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
- II. Judul Skripsi : Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo.
- III. Tim Dosen Penguji :
- Ketua Sidang : Hasriadi, S.Pd., M.Pd.
Penguji (I) : Hasriadi, S.Pd., M.Pd.
Penguji (II) : M. Zuljalal Al Hamdany, M.Pd.
Pembimbing (I) : Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing (II) : Dr. H. M. Alinuridin, M.Pd.I.



LAMPIRAN II

INSTRUMEN

PENELITIAN

**Lembar Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan
Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo**

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Instansi : IAIN Palopo

Jabatan : Dosen

Judul Instrumen : Analisis Kebutuhan Guru

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Di mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games edukasi wordwall*, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “Sangat Kurang”
 - 2 : berarti “Kurang”
 - 3 : berarti “Cukup”
 - 4 : berarti “Baik”
 - 5 : berarti “Sangat Baik”
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Pernyataan:

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan butir pertanyaan.					✓
2.	Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh responden.					✓
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
4.	Kejelasan petunjuk pengisian angket.					✓
5.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.				✓	
6.	Pertanyaan mengungkapkan informasi yang tepat.				✓	
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan penelitian.					✓
8.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran.				✓	
9.	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk pengembangan evaluasi pembelajaran.				✓	
10.	Seluruh butir pertanyaan dapat mengungkapkan informasi mengenai analisis kebutuhan guru.				✓	

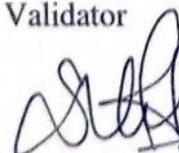
Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

tidak digunakan!

Validator



Sukmawaty

NIP. 198803262020122011

**Lembar Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan
Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo**

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Instansi : IAIN Palopo

Jabatan : Dosen

Judul Instrumen : Analisis Kebutuhan Siswa

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Di mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games edukasi wordwall*, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “Sangat Kurang”
 - 2 : berarti “Kurang”
 - 3 : berarti “Cukup”
 - 4 : berarti “Baik”
 - 5 : berarti “Sangat Baik”
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Pernyataan:

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan butir pertanyaan.					✓
2.	Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh responden.				✓	
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
4.	Kejelasan petunjuk pengisian angket.					✓
5.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.					✓
6.	Pertanyaan mengungkapkan informasi yang tepat.				✓	
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan penelitian.					✓
8.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran.					✓
9.	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk pengembangan evaluasi pembelajaran.				✓	
10.	Seluruh butir pertanyaan dapat mengungkapkan informasi mengenai analisis kebutuhan siswa.				✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

Validator

Setiawan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198803262020122011

Lembar Validasi Instrumen Praktikalitas
Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Instansi : IAIN Palopo

Jabatan : Dosen

Judul Instrumen : Angket Guru

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Di mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games edukasi wordwall*, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “Sangat Kurang”
 - 2 : berarti “Kurang”
 - 3 : berarti “Cukup”
 - 4 : berarti “Baik”
 - 5 : berarti “Sangat Baik”
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Pernyataan:

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi ahli mudah dipahami.					✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi ahli telah disusun dengan baik.				✓	
3.	Kesesuaian butir pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.					✓
4.	Lembar validasi ahli dibuat dengan menggunakan bahasa Indonesia baik dan benar.				✓	
5.	Lembar validasi ahli menggunakan pertanyaan yang komunikatif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.					✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran:

Silakan digunakan!

Validator



NIP. 198803262020122011

Lembar Validasi Instrumen Praktikalitas
Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Instansi : IAIN Palopo

Jabatan : Dosen

Judul Instrumen : Angket Siswa

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Di mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games edukasi wordwall*, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “Sangat Kurang”
 - 2 : berarti “Kurang”
 - 3 : berarti “Cukup”
 - 4 : berarti “Baik”
 - 5 : berarti “Sangat Baik”
4. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 5. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Pernyataan:

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi ahli mudah dipahami.				✓	
2.	Aspek penilaian lembar validasi ahli telah disusun dengan baik.					✓
3.	Kesesuaian butir pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.				✓	
4.	Lembar validasi ahli dibuat dengan menggunakan bahasa Indonesia baik dan benar.				✓	
5.	Lembar validasi ahli menggunakan pertanyaan yang komunikatif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.					✓

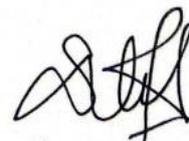
Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran:

Bisa digunakan !

Validator



Sukmanabey, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198803262020122011

Lembar Validasi Instrumen Validasi Ahli
Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo

Nama Validator : Dr. Hisbullah, M.Pd.

Instansi : IAIN Palopo

Jabatan : Dosen

Judul Instrumen : Validasi Bahasa

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Di mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games edukasi wordwall*, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "Sangat Kurang"
 - 2 : berarti "Kurang"
 - 3 : berarti "Cukup"
 - 4 : berarti "Baik"
 - 5 : berarti "Sangat Baik"
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Pernyataan:

NO.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi ahli mudah dipahami					✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi ahli telah disusun dengan baik					✓
3.	Kesesuaian butir pertanyaan dengan aspek yang diharapkan				✓	
4.	Lembar validasi ahli dibuat dengan menggunakan bahasa indonesia baik dan benar					✓
5.	Lembar validasi ahli menggunakan pertanyaan yang komunikatif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓

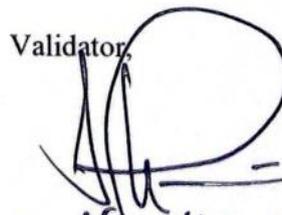
Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

- Sebaiknya menambahkan "bisi" agar terlihat indikatornya.

Validator



Dr. Hiskallah, M.Pd.

NIP.

Lembar Validasi Instrumen Validasi Ahli
Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo

Nama Validator : Dr. Hisbullah, M.Pd.

Instansi : IAIN Palopo

Jabatan : Dosen

Judul Instrumen : Validasi Materi

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Di mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games edukasi wordwall*, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “Sangat Kurang”
 - 2 : berarti “Kurang”
 - 3 : berarti “Cukup”
 - 4 : berarti “Baik”
 - 5 : berarti “Sangat Baik”
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Pernyataan:

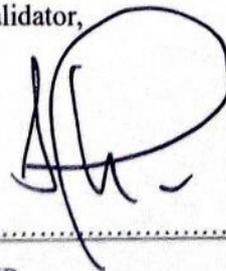
NO.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi ahli mudah dipahami					✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi ahli telah disusun dengan baik					✓
3.	Kesesuaian butir pertanyaan dengan aspek yang diharapkan				✓	
4.	Lembar validasi ahli dibuat dengan menggunakan bahasa indonesia baik dan benar					✓
5.	Lembar validasi ahli menggunakan pertanyaan yang komunikatif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

Validator,



.....
NIP.

Lembar Validasi Instrumen Validasi Ahli
Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo

Nama Validator : Dr. Hisbullah, M.Pd.

Instansi : IAIN Palopo

Jabatan : Dosen

Judul Instrumen : Validasi Soal

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Di mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games edukasi wordwall*, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “Sangat Kurang”
 - 2 : berarti “Kurang”
 - 3 : berarti “Cukup”
 - 4 : berarti “Baik”
 - 5 : berarti “Sangat Baik”
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Pernyataan:

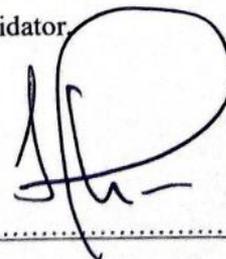
NO.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi ahli mudah dipahami					✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi ahli telah disusun dengan baik					✓
3.	Kesesuaian butir pertanyaan dengan aspek yang diharapkan					✓
4.	Lembar validasi ahli dibuat dengan menggunakan bahasa Indonesia baik dan benar					✓
5.	Lembar validasi ahli menggunakan pertanyaan yang komunikatif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

Validator



.....
NIP.

Lembar Validasi Instrumen Validasi Ahli
Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo

Nama Validator : Dr. Hisbullah, M.Pd.

Instansi : IAIN Palopo

Jabatan : Dosen

Judul Instrumen : Validasi Media

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Di mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games edukasi wordwall*, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “Sangat Kurang”
 - 2 : berarti “Kurang”
 - 3 : berarti “Cukup”
 - 4 : berarti “Baik”
 - 5 : berarti “Sangat Baik”
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Pernyataan:

NO.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi ahli mudah dipahami					✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi ahli telah disusun dengan baik					✓
3.	Kesesuaian butir pertanyaan dengan aspek yang diharapkan					✓
4.	Lembar validasi ahli dibuat dengan menggunakan bahasa indonesia baik dan benar					✓
5.	Lembar validasi ahli menggunakan pertanyaan yang komunikatif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

Validator,



.....
NIP.

Instrumen Analisis Kebutuhan Guru di SMPN 3 Palopo

Nama : Nurhidayat Ahmad.
Instansi : SMPN 3 Palopo
Jabatan : Guru

Di mohon agar Bapak/Ibu memberikan jawaban tanda centang (✓) terhadap tabel analisis kebutuhan berikut ini:

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah Bapak/Ibu guru sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka?	✓	
2.	Apakah evaluasi yang digunakan Bapak/Ibu guru dalam pembelajaran pendidikan agama Islam hanya menggunakan metode secara konvensional yaitu tulisan dan lisan?	✓	
3.	Apakah instrumen evaluasi yang Bapak/Ibu guru gunakan bervariasi dan dapat menyenangkan bagi siswa?		✓
4.	Apakah pelaksanaan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam sudah menggunakan teknologi?		✓
5.	Apakah Bapak/Ibu guru membutuhkan instrumen evaluasi yang lebih praktis bagi siswa untuk mengerjakan soal ?	✓	
6.	Apakah Bapak/Ibu guru mengalami kesulitan ketika melakukan penilaian hasil evaluasi siswa?	✓	

7.	Apakah Bapak/Ibu guru membutuhkan media evaluasi yang memudahkan dalam melakukan penilaian hasil evaluasi siswa?	✓	
8.	Apakah Bapak/Ibu guru membutuhkan media evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa?	✓	
9.	Apakah Bapak/Ibu guru mengetahui tentang games edukasi <i>wordwall</i> ?		✓
10.	Apakah Bapak/Ibu guru setuju jika evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam dilakukan menggunakan games edukasi <i>wordwall</i> ?	✓	

Guru Pendidikan Agama Islam


Khurhidayat Ahmad S.Pd.

NIP.

Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa di SMPN 3 Palopo

Nama : Maitawati
Kelas : VIII F
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Di mohon agar Saudara/i memberikan jawaban tanda centang (✓) terhadap tabel analisis kebutuhan berikut ini:

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah Anda menyukai pelajaran pendidikan agama Islam?	✓	
2.	Apakah evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam hanya menggunakan metode tulis dan lisan?	✓	
3.	Apakah Anda menyukai evaluasi pembelajaran menggunakan metode tulis dan lisan?		✓
4.	Apakah Anda merasa bosan jika evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam hanya menggunakan metode tulis dan lisan?	✓	
5.	Apakah pelaksanaan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam telah memanfaatkan media interaktif (digital) atau semacamnya?		✓
6.	Apakah Anda membutuhkan media evaluasi lain untuk menunjang kegiatan evaluasi?	✓	
7.	Apakah Anda membutuhkan media evaluasi yang lebih bervariasi dan menyenangkan?	✓	
8.	Apakah Anda memiliki HP?	✓	
9.	Apakah Anda mengenal <i>wordwall</i> ?		✓
10.	Apakah Anda setuju jika evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam dilakukan menggunakan <i>wordwall</i> ?	✓	

Lembar Validasi Ahli Bahasa
Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo

Nama Validator : Dr. Bustanul Iman RN, MA.
Instansi : IAIN Palopo
Jabatan : Dosen
Judul Instrumen : Validasi Bahasa

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi wordwall, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis(✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "Sangat Kurang"
2 : berarti "Kurang"
3 : berarti "Cukup"
4 : berarti "Baik"
5 : berarti "Sangat Baik"

NO.	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan struktur kalimat				✓		
2.	Kebakuan istilah				✓		
3.	Keefektifan kalimat				✓		
4.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami siswa				✓		
5.	Soal tidak memiliki makna ganda				✓		
6.	Ketepatan tata bahasa				✓		
7.	Ketepatan ejaan				✓		
8.	Konsistensi dalam penggunaan symbol atau istilah				✓		
9.	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)				✓		
10.	Kemampuan mendorong berpikir kritis siswa				✓		

Komentar dan Saran:

korrigensi penulisan harus dijaga.

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 18 November 2024

Validator Ahli Bahasa,



Dr. Bustanul Imam AN, MA.

NIP. 19691106 200501 1 007.

Lembar Validasi Ahli Materi
Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo

Nama Validator : Prof. Dr. Muhaemin, MA.
Instansi : IAIN Palopo
Jabatan : Dosen
Judul Instrumen : Validasi Materi

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi wordwall, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis(✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : berarti "Sangat Kurang"
2. : berarti "Kurang"
3. : berarti "Cukup"
4. : berarti "Baik"
5. : berarti "Sangat Baik"

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Uraian serta contoh yang disajikan dapat mendorong keingintahuan					✓
3.	Kejelasan materi pembelajaran				✓	
4.	Kejelasan topik pembelajaran					✓
5.	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu				✓	
6.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan perkembangan kognitif siswa					✓
7.	Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut					✓
8.	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif				✓	
9.	Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.					✓
10.	Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata.					✓

Komentar dan Saran:

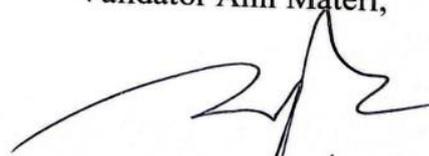
dapat digunakan tanpa revisi

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 21 November 2024

Validator Ahli Materi,



Prof. Dr. Muhaimin, MA

NIP. 19790203 200811 1006

Lembar Validasi Ahli Soal
Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo

Nama Validator : Mawardi. S.Ag. M.Pd. I
Instansi : IAIN Palopo
Jabatan : Dosen
Judul Instrumen : Validasi Soal

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi wordwall, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1. : berarti "Sangat Kurang"
- 2. : berarti "Kurang"
- 3. : berarti "Cukup"
- 4. : berarti "Baik"
- 5. : berarti "Sangat Baik"

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Soal yang diberikan sesuai dengan materi					✓
2.	Soal yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Soal mengukur ranah kognitif siswa					✓
4.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas					✓
5.	Soal bebas dari pertanyaan yang bersifat negatif				✓	
6.	Kesesuaian soal sesuai dengan kemampuan siswa					✓
7.	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas dan sesuai dengan materi					✓
8.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal					✓
9.	Ada petunjuk yang jelas untuk mengerjakan soal					✓
10.	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)				✓	
11.	Kalimat yang digunakan dalam soal mudah dipahami					✓
12.	Soal tidak memiliki makna ganda					✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil ✓
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran:

Revisi Validasi ini dapat digunakan dalam pengembangan E Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Validator



Mawardi; S. H. M. Pd. 1

NIP. 196800021997031001

Lembar Validasi Ahli Media
Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo

Nama Validator : Muhammad Yamin, S. Pd., M.Pd
Instansi : IAIN Palopo
Jabatan : Dosen
Judul Instrumen : Validasi Madia

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi wordwall, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis(✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "Sangat Kurang"
2 : berarti "Kurang"
3 : berarti "Cukup"
4 : berarti "Baik"
5 : berarti "Sangat Baik"

NO.	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Tampilan awal wordwall				✓		
2.	Tampilan informasi pada wordwall			✓			
3.	Tampilan menu (<i>icon</i>) wordwall				✓		
4.	Tampilan konten wordwall				✓		
5.	Fleksibilitas wordwall					✓	
6.	Kolaborasi warna pada wordwall				✓		
7.	Keefektifan & efisien di wordwall					✓	
8.	Kemudahan berjalannya wordwall pada perangkat					✓	
9.	Kecepatan loading wordwall					✓	
10.	Kepraktisan wordwall					✓	
11.	Kejelasan bahasa pada wordwall				✓		
12.	Kesesuaian penggunaan bahasa pada wordwall				✓		
13.	Kemenarikan wordwall					✓	
14.	Kejelasan gambar pada wordwall					✓	
15.	Menu dan fasilitas wordwall mudah dipahami				✓		

16.	Sajian soal menarik				✓	
17.	Tampilan kunci jawaban				✓	
18.	Kejelasan tampilan nilai yang didapat				✓	
19.	Dapat digunakan secara individu dan kelompok				✓	
20.	Memberi motivasi belajar				✓	

Komentar dan Saran:

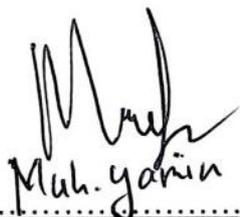
- Tambahkan gambar / animasi untuk membuat pembelajaran media
 - Buatlah Barcode or memudahkan akses media

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, ... November 2024

Validator Ahli Media,


 Muh. Yamin

NIP.

**Lembar Angket Respon Guru Terhadap Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo**

Nama : Nurhidayat Ahmad

Instansi : SMPN 3 Palopo

Jabatan : Guru PAI

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap penelitian yang sedang dilakukan dengan petunjuk di bawah ini.

1. Di mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *games edukasi wordwall*, yang telah dibuat melalui lembar angket yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "Sangat Tidak Setuju"
- 2 : berarti "Tidak Setuju"
- 3 : berarti "Kurang Setuju"
- 4 : berarti "Setuju"
- 5 : berarti "Sangat Setuju"

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	<i>Wordwall</i> ini memudahkan saya dalam merekap nilai pelajaran pendidikan agama Islam					✓
2.	<i>Wordwall</i> ini menyediakan petunjuk yang jelas dan mudah dipahami					✓
3.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					✓
4.	Fitur-fitur permainan yang terdapat dalam <i>wordwall</i> mudah digunakan				✓	
5.	<i>Wordwall</i> ini mudah diakses dan hanya menggunakan link web					✓
6.	Soal evaluasi yang terdapat dalam <i>wordwall</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
7.	Gambar yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran				✓	
8.	Penggunaan bahasa pada <i>wordwall</i> dapat disesuaikan					✓
9.	Fitur-fitur permainan yang terdapat dalam <i>wordwall</i> dapat menarik daya tarik siswa					✓
10.	<i>Wordwall</i> memudahkan saya membuat evaluasi yang menarik untuk siswa					✓
11.	Menjadikan suasana kelas lebih kondusif					✓
12.	Penggunaan <i>wordwall</i> adalah sesuatu hal baru yang menarik buat saya					✓

**Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Pengembangan E-Evaluasi
Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall
di SMPN 3 Palopo**

Nama	: Cantika Nurul Ramadhani
Kelas	: VIII F
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Hari/Tanggal	: Skala kecil

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo*". Untuk itu peneliti meminta kesediaan Saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap penelitian yang sedang dilakukan dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Saudara/i memberikan penilaian terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi wordwall, yang telah dibuat melalui lembar angket yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Saudara/i memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Saudara/i berdasarkan keterangan skala penilaian. Kesediaan Saudara/i dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Saudara/i peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "Sangat Tidak Setuju"
- 2 : berarti "Tidak Setuju"
- 3 : berarti "Kurang Setuju"
- 4 : berarti "Setuju"
- 5 : berarti "Sangat Setuju"

NO.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	<i>Wordwall</i> sangat mudah dan menyenangkan saat digunakan					✓
2.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓	
3.	Saya tidak terlalu tegang saat ujian menggunakan <i>wordwall</i>				✓	
4.	Walaupun ada pembatasan waktu saya dapat fokus dalam mengerjakan soal dan melatih saya berpikir cepat				✓	
5.	Tampilan/gambar dalam <i>wordwall</i> sangat menarik					✓
6.	<i>Wordwall</i> menarik karena terdapat banyak fitur-fitur permainan dan mudah digunakan				✓	
7.	Saya ingin <i>wordwall</i> diterapkan pada soal materi selanjutnya					✓
8.	<i>Wordwall</i> tidak membuat saya merasa bosan saat mengerjakan soal evaluasi					✓
9.	Saya bersemangat menyelesaikan soal evaluasi dengan <i>wordwall</i>					✓
10.	Saya termotifasi untuk mendapatkan nilai tertinggi dan semakin bersemangat ketika menduduki posisi lima besar keatas					✓

Komentar dan Saran:

**Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Pengembangan E-Evaluasi Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo**

Nama : MUH. BILAL ANNAFI'
 Kelas : VIII F (8F)
 Mata Pelajaran : Agama Islam
 Hari/Tanggal : Rabu/22 Januari/2025

Pada tabel penilaian, dimohon Saudara/i memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Saudara/i berdasarkan keterangan skala penilaian berikut:

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "Sangat Tidak Setuju"
- 2 : berarti "Tidak Setuju"
- 3 : berarti "Kurang Setuju"
- 4 : berarti "Setuju"
- 5 : berarti "Sangat Setuju"

NO.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Wordwall sangat mudah dan menyenangkan saat digunakan					✓
2.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓	
3.	Saya tidak terlalu tegang saat ujian menggunakan wordwall					✓
4.	Walaupun ada pembatasan waktu saya dapat fokus dalam mengerjakan soal dan melatih saya berpikir cepat					✓
5.	Tampilan/gambar dalam wordwall sangat menarik					✓
6.	Wordwall menarik karena terdapat banyak fitur-fitur permainan dan mudah digunakan				✓	
7.	Saya ingin wordwall diterapkan pada soal materi selanjutnya					✓
8.	Wordwall tidak membuat saya merasa bosan saat mengerjakan soal evaluasi					✓
9.	Saya bersemangat menyelesaikan soal evaluasi dengan wordwall					✓
10.	Saya termotifasi untuk mendapatkan nilai tertinggi dan semakin bersemangat ketika menduduki posisi lima besar keatas					✓

98 = 96%

LAMPIRAN III

DATA

PENELITIAN

Instrumen Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Palopo

1. Kurikulum apa yang diterapkan pada tahun ajaran sekarang?

Kurikulum merdeka.

2. Bagaimana tingkat kesiapan guru dalam pada proses pembelajaran?

- Memahami materi yang akan diajarkan
- Mempersiapkan media yang akan digunakan (LCD, buku, dll)

3. Masalah/kesulitan yang biasa dialami siswa saat pembelajaran?

- Kurangnya motivasi siswa untuk belajar.

4. Bagaimana keaktifan siswa dalam proses pembelajaran?

- Dalam proses pembelajaran terkadang tidak semua siswa aktif. Karena kurangnya inisiatif siswa dalam belajar seperti mencari sumber belajar tambahan, membuat catatan, dan mengerjakan tugas.

5. Strategi apa yang biasa guru gunakan saat proses pembelajaran?

- Strategi belajar berdiskusi ini melibatkan siswa berdiskusi untuk memahami materi
- Strategi belajar kooperatif (pembelajaran berkelompok)

6. Media pembelajaran apa yang biasa guru gunakan saat proses pembelajaran?

LCD dan buku cetak

7. Metode dan model pembelajaran apa yang biasa guru gunakan saat proses pembelajaran?

- Metode Ceramah
- Metode diskusi
- Metode kerja kelompok
- Model pembelajaran kooperatif

8. Apa saja yang menjadi penilaian guru dalam proses pembelajaran?

- Ketepatan siswa
- Kedisiplinan
- Keaktifan mengerjakan tugas

9. Jenis evaluasi yang biasa guru gunakan dalam evaluasi pembelajaran?

Konvensional (Tulisan dan Lisan)

10. Standar KKM siswa kelas VIII di SMPN 3 Palopo?

75 (KKM)

11. Nilai harian/ulangan siswa apakah mencapai KKM atau tidak?

Tidak semua siswa mencapai nilai KKM

12. Bagaimana solusi guru terhadap siswa yang belum mencapai nilai KKM?

- ~ Memberikan pengulangan terhadap siswa yang tidak mencapai nilai KKM
- Mempertimbangkan nilai harian sebagai nilai tambahan.

Guru Pendidikan Agama Islam


Nurhidayah Ahmad S. Pal.

NIP.

SOAL PILIHAN GANDA

1. Apa yang dimaksud dengan iman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt ...
 - a. Keyakinan bahwa Nabi dan Rasul adalah manusia biasa yang tidak memiliki keistimewaan.
 - b. Kepercayaan bahwa Nabi dan Rasul adalah utusan Allah Swt yang membawa wahyu dan petunjuk hidup bagi umat manusia.
 - c. Pandangan bahwa Nabi dan Rasul hanya ada di masa lalu dan tidak relevan dengan kehidupan saat ini.
 - d. Sikap skeptis terhadap ajaran yang dibawa oleh Nabi dan Rasul.
2. Mengapa umat Islam diwajibkan untuk beriman kepada semua Nabi dan Rasul ...
 - a. Karena setiap Nabi dan Rasul memiliki ajaran yang berbeda-beda.
 - b. Karena iman kepada Nabi dan Rasul tidak berpengaruh pada kehidupan sehari-hari.
 - c. Karena hanya Nabi Muhammad Saw yang dianggap sebagai rasul terakhir.
 - d. Karena mereka adalah utusan Allah Swt yang menyampaikan wahyu dan petunjuk-Nya kepada umat manusia.
3. Berapa banyak Nabi dan Rasul yang diakui dalam Islam ...
 - a. 25.
 - b. 50.
 - c. 100.
 - d. 20.
4. Nabi manakah yang dikenal dengan mukjizatnya yang mempunyai tongkat dapat berubah menjadi ular ...
 - a. Nabi Muhammad Saw.
 - b. Nabi Isa a.s.
 - c. Nabi Musa a.s.
 - d. Nabi Nuh a.s.
5. Apa yang dapat Anda lakukan untuk meneladani sifat-sifat baik dari Nabi dan Rasul dalam kehidupan sehari-hari ...

- a. Mengabaikan nilai-nilai yang mereka ajarkan.
 - b. Berusaha untuk bersikap jujur, sabar, dan penuh kasih sayang kepada orang lain.
 - c. Hanya berbicara tentang mereka tanpa tindakan nyata.
 - d. Mengkritik orang lain yang tidak mengikuti ajaran mereka.
6. Mengapa Nabi dan Rasul Allah Swt harus memiliki sifat amanah ...
- a. Agar mereka disukai oleh umat.
 - b. Karena mereka menyampaikan wahyu yang harus dipercaya oleh umat.
 - c. Untuk mendapatkan kekuasaan.
 - d. Agar mereka bisa kaya.
7. Bagaimana seharusnya sikap seorang muslim terhadap mukjizat yang diberikan kepada Nabi dan Rasul ...
- a. Menganggapnya sebagai cerita belaka.
 - b. Menerima dan meyakini sebagai tanda kekuasaan Allah Swt.
 - c. Mengabaikannya karena tidak relevan.
 - d. Mengkritik dan meragukannya.
8. Apa yang dimaksud dengan sifat "amanah" pada Nabi dan Rasul ...
- a. Mereka selalu berbicara jujur dan dapat dipercaya.
 - b. Mereka memiliki kekayaan yang melimpah.
 - c. Mereka tidak pernah melakukan kesalahan.
 - d. Mereka selalu mendapatkan mukjizat.
9. Siapa saja yang termasuk dalam kategori Nabi Ulul Azmi ...
- a. Nabi Adam a.s, Nabi Nuh a.s, Nabi Ibrahim a.s, Nabi Musa a.s, Nabi Isa a.s, dan Nabi Muhammad Saw.
 - b. Nabi Nuh a.s, Nabi Ibrahim a.s, Nabi Musa a.s, Nabi Isa a.s, dan Nabi Muhammad Saw.
 - c. Nabi Muhammad Saw, Nabi Isa a.s, Nabi Yusuf a.s, Nabi Yunus a.s, dan Nabi Daud a.s.
 - d. Nabi Ibrahim a.s, Nabi Musa a.s, Nabi Isa a.s, Nabi Daud a.s, Nabi Yusuf a.s, dan Nabi Ayub a.s.

10. Nabi mana yang dikenal dengan sifat sabar dan ketekunan dalam menghadapi penolakan kaumnya ...
 - a. Nabi Muhammad Saw.
 - b. Nabi Nuh a.s.
 - c. Nabi Musa a.s.
 - d. Nabi Isa a.s.
11. Apa yang dapat dipelajari dari karakter Nabi Musa a.s dalam menghadapi Firaun ...
 - a. Pentingnya menggunakan kekerasan untuk mencapai tujuan.
 - b. Kesabaran dan keberanian dalam menyampaikan kebenaran.
 - c. Menghindari konflik dengan penguasa.
 - d. Ketidakpedulian terhadap nasib umat.
12. Salah satu cara untuk meneladani sifat Nabi dan Rasul dalam dunia digital adalah ...
 - a. Menyebarkan informasi yang belum terverifikasi.
 - b. Menggunakan kata-kata kasar dalam komentar.
 - c. Berperilaku jujur dan bertanggung jawab dalam berkomunikasi di media sosial.
 - d. Mengabaikan etika dalam berinteraksi di media sosial.
13. Apa yang dapat dilakukan generasi digital untuk memperkuat iman kepada Nabi dan Rasul ...
 - a. Mempelajari dan menyebarkan kisah-kisah nabi melalui *platform* digital.
 - b. Hanya mengikuti berita selebriti.
 - c. Menghabiskan waktu di media sosial tanpa tujuan.
 - d. Selalu menjaga adab dalam berkomunikasi di media sosial.
14. Apa yang dapat Anda lakukan untuk menunjukkan iman kepada Nabi dan Rasul di media sosial ...
 - a. Mengunggah konten positif.
 - b. Membagikan kutipan inspiratif dari kisah Nabi dan Rasul.
 - c. Mengabaikan etika dalam berkomunikasi.
 - d. Hanya mengikuti akun yang populer.

15. Ketika melihat perilaku negatif di media sosial, tindakan apa yang seharusnya diambil sebagai generasi digital yang beriman ...
 - a. Ikut berpartisipasi dalam perilaku negatif tersebut.
 - b. Mengabaikan dan tidak peduli agar tidak terjerumus.
 - c. Mengingatkan dengan cara yang baik dan sopan.
 - d. Menyebarkan lebih banyak konten negatif.
16. Apa yang menjadi ciri khas dari karakter Nabi Ibrahim a.s dalam menghadapi ujian dari Allah Swt ...
 - a. Ketidakpastian dan keraguan.
 - b. Kesabaran dan keteguhan iman.
 - c. Ketidakpedulian terhadap perintah Allah Swt.
 - d. Putus asa dalam menghadapi hukuman.
17. Sifat apa yang menunjukkan bahwa Nabi dan Rasul memiliki keteguhan hati dalam menghadapi tantangan ...
 - a. Sifat sabar.
 - b. Sifat tabliq.
 - c. Sifat sombong.
 - d. Sifat putus asa.
18. Nabi manakah yang dikenal dengan mukjizatnya yang dapat menyembuhkan orang sakit ...
 - a. Nabi Muhammad Saw.
 - b. Nabi Isa a.s.
 - c. Nabi Musa a.s.
 - d. Nabi Nuh a.s.
19. Apa sifat yang wajib dimiliki oleh semua Nabi dan Rasul ...
 - a. Tabliq.
 - b. Baladah.
 - c. Kitman.
 - d. Semua jawaban benar.
20. Sifat yang menunjukkan kebijaksanaan dan kecerdasan Nabi dalam menghadapi berbagai masalah adalah...

- a. Sidiq.
- b. Fatanah.
- c. Amanah.
- d. Tabliq.

Kunci Jawaban

1. b. Kepercayaan bahwa Nabi dan Rasul adalah utusan Allah Swt yang membawa wahyu dan petunjuk hidup bagi umat manusia.
2. d. Karena mereka adalah utusan Allah Swt yang menyampaikan wahyu dan petunjuk-Nya kepada umat manusia.
3. a. 25.
4. c. Nabi Musa a.s.
5. b. Berusaha untuk bersikap jujur, sabar, dan penuh kasih sayang kepada orang lain.
6. b. Karena mereka menyampaikan wahyu yang harus dipercaya oleh umat.
7. b. Menerima dan meyakini sebagai tanda kekuasaan Allah Swt.
8. a. Mereka selalu berbicara jujur dan dapat dipercaya.
9. b. Nabi Nuh a.s, Nabi Ibrahim a.s, Nabi Musa a.s, Nabi Isa a.s, dan Nabi Muhammad Saw.
10. b. Nabi Nuh a.s.
11. b. Kesabaran dan keberanian dalam menyampaikan kebenaran.
12. c. Berperilaku jujur dan bertanggung jawab dalam berkomunikasi di media sosial.
13. a. Mempelajari dan menyebarkan kisah-kisah Nabi melalui platform digital.
14. b. Membagikan kutipan inspiratif dari Nabi dan Rasul.
15. c. Mengingatkan dengan cara yang baik dan sopan.
16. b. Kesabaran dan keteguhan iman.
17. a. Sifat sabar.
18. b. Nabi Isa a.s.
19. a. Tabliq.
20. b. Fatanah.

LAMPIRAN IV

HASIL OLAH

DATA

PENELITIAN

HASIL VALIDASI AHLI

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Validasi	Skor Maks
1.	Ketepatan struktur kalimat	4	5
2.	Kebakuan istilah	4	5
3.	Keefetifan kalimat	4	5
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	5
5.	Kalimat tidak memiliki makna ganda	4	5
6.	Kemampuan mendorong berpikir kritis	4	5
7.	Ketepatan tata bahasa	4	5
8.	Ketepatan ejaan dan tanda baca	4	5
9.	Konsistensi dalam penggunaan symbol atau ikon	4	5
10	Konsistensi dalam penggunaan istilah	4	5
Jumlah Skor		40	50

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Validasi	Skor Maks
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5
2.	Uraian serta contoh yang disajikan dapat mendorong keingintahuan	5	5
3.	Kejelasan materi pembelajaran	4	5
4.	Kejelasan topik pembelajaran	5	5
5.	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	4	5
6.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan perkembangan kognitif siswa	5	5
7.	Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut	5	5
8.	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif	4	5
9.	Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.	5	5
10	Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata.	5	5
Jumlah Skor		47	50

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Soal

No.	Aspek Penilaian	Validasi	Skor Maks
1.	Soal yang diberikan sesuai dengan materi	5	5
2.	Soal yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5
3.	Soal mengukur ranah kognitif siswa	5	5
4.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	5	5
5.	Soal bebas dari pertanyaan yang bersifat negatif	4	5
6.	Kesesuaian soal sesuai dengan kemampuan siswa	5	5
7.	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas dan sesuai dengan materi	5	5
8.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal	5	5
9.	Ada petunjuk yang jelas untuk mengerjakan soal	5	5
10.	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	5
11.	Kalimat yang digunakan dalam soal mudah dipahami	5	5
12.	Soal tidak memiliki makna ganda	5	5
Jumlah Skor		58	60

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Validasi	Skor Maks
1.	Tampilan awal <i>wordwall</i>	4	5
2.	Tampilan informasi pada <i>wordwall</i>	3	5
3.	Tampilan menu (<i>icon</i>) <i>wordwall</i>	4	5
4.	Tampilan konten <i>wordwall</i>	4	5
5.	Fleksibilitas <i>wordwall</i>	5	5
6.	Kolaborasi warna pada <i>wordwall</i>	4	5
7.	Keefektifan & efisien di <i>wordwall</i>	5	5
8.	Kemudahan berjalannya <i>wordwall</i> pada perangkat	5	5
9.	Kecepatan <i>loading wordwall</i>	5	5
10.	Kepraktisan <i>wordwall</i>	5	5
11.	Kejelasan bahasa pada <i>wordwall</i>	4	5
12.	Kesesuaian penggunaan bahasa pada <i>wordwall</i>	4	5
13.	Kemenarikan <i>wordwall</i>	5	5
14.	Kejelasan gambar pada <i>wordwall</i>	5	5
15.	Menu dan fasilitas <i>wordwall</i> mudah dipahami	4	5
16.	Sajian soal menarik	4	5
17.	Tampilan kunci jawaban	5	5
18.	Kejelasan tampilan nilai yang didapat	5	5
19.	Dapat digunakan secara individu dan kelompok	5	5
20.	Memberi motivasi belajar	5	5
Jumlah Skor		90	100

HASIL PRAKTIKALITAS

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas Guru

No.	Aspek Penilaian	Validasi	Skor Maks
1.	<i>Wordwall</i> ini memudahkan saya dalam merekap nilai pelajaran pendidikan agama Islam	5	5
2.	<i>Wordwall</i> ini menyediakan petunjuk yang jelas dan mudah dipahami	5	5
3.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	5	5
4.	Fitur-fitur permainan yang terdapat dalam <i>wordwall</i> mudah digunakan	4	5
5.	<i>Wordwall</i> ini mudah diakses dan hanya menggunakan link web	5	5
6.	Soal evaluasi yang terdapat dalam <i>wordwall</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5
7.	Gambar yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran	4	5
8.	Penggunaan bahasa pada <i>wordwall</i> dapat disesuaikan	5	5
9.	Fitur-fitur permainan yang terdapat dalam <i>wordwall</i> dapat menarik daya tarik siswa	5	5
10.	<i>Wordwall</i> memudahkan saya membuat evaluasi yang menarik untuk siswa	5	5
11.	Menjadikan suasana kelas lebih kondusif	5	5
12.	Penggunaan <i>wordwall</i> adalah sesuatu hal baru yang menarik buat saya	5	5
Jumlah Skor		58	60

Tabel 6. Hasil Uji Skala Kecil

No.	Responden	Jumlah skor	Skor maksimal
1.	R1	46	50
2.	R2	45	50
3.	R3	43	50
4.	R4	46	50
5.	R5	48	50
6.	R6	44	50
7.	R7	48	50
8.	R8	49	50
9.	R9	42	50
	Rata-rata	411	450

Tabel 7. Hasil Uji Skala Besar

No.	Responden	Jumlah skor	Skor maksimal
1.	R1	50	50
2.	R2	43	50
3.	R3	44	50
4.	R4	46	50
5.	R5	46	50
6.	R6	45	50
7.	R7	42	50
8.	R8	38	50
9.	R9	43	50
10.	R10	44	50
11.	R11	46	50
12.	R12	40	50
13.	R3	43	50
14.	R14	45	50
15.	R15	45	50

16.	R16	39	50
17.	R17	46	50
18.	R18	41	50
19.	R19	43	50
20.	R20	43	50
21.	R21	43	50
22.	R22	42	50
23.	R23	43	50
24.	R24	48	50
25.	R25	43	50
26.	R26	41	50
27.	R27	45	50
28.	R28	46	50
29.	R29	45	50
30.	R30	48	50
Rata-rata		1.316	1.550

LAMPIRAN V

DOKUMENTASI

PENELITIAN



Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 3 Palopo



Pengisian Angket Analisis Kebutuhan oleh Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 3 Palopo



Pengisian Angket Analisis Kebutuhan oleh Siswa VIII F SMPN 3 Palopo



Pengisian Angket Respon Guru Terhadap Pengembangan E-evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi *Wordwall*



Uji Skala Kecil (E-evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi *Wordwall*) oleh Siswa Kelas VIII F SMPN 3 Palopo



Uji Skala Besar (E-evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi *Wordwall*) oleh Siswa Kelas VIII F SMPN 3 Palopo



Pengisian Angket Respon Siswa Terhadap E-evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi *Wordwall* (Uji Skala Kecil)



Pengisian Angket Respon Siswa Terhadap E-evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi *Wordwall* (Uji Skala Besar)



Dokumentasi Foto dengan Siswa Kelas VIII F SMPN 3 Palopo



Dokumentasi Foto dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 3 Palopo

LAMPIRAN VI

PRODUK

PENELITIAN

QR CODE



SCAN ME

LAMPIRAN VII

RIWAYAT

HIDUP

RIWAYAT HIDUP



Fitri Suci Rahmadani adalah nama penulis skripsi ini. Lahir di Gowa 07 Juli 2002, Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak kedua dari enam bersaudara dari pasangan Bapak Hasanuddin Suasa, A.Md., dan Ibu Sitti Maimuna. Saat ini peneliti berdomisili di Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis pertama kali menempuh pendidikan pertamanya di SDN 6 Bogar pada tahun 2009, setelah lulus penulis kembali menempuh pendidikan di SMPN 3 Palopo pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan berikutnya di SMKN 1 Palopo pada tahun 2018. Setelah lulus SMK pada tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam.

Contact Person Penulis : fitrisucirahmadanii@gmail.com