

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI MIS
BAIQUNIYYAH**



Oleh: Farah Fauzia

NIM : 20204082029

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan**

(M.Pd)

Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Farah Fauzia

NIM : 20204082029

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 30 November 2024

Saya yang menyatakan,



Farah Fauzia

NIM.20204082029

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Farah Fauzia

NIM : 20204082029

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Konsentrasi : PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 30 November 2024

Saya yang menyatakan,


10000
METRA
TEMPER
0275CALX36868807
Farah Fauzia

NIM.20204082029

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Farah Fauzia

NIM : 20204082029

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut atas photo dengan menggunakan jilbab dengan ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak :

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Dengan surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terimakasih.

Yogyakarta, 30 November 2024

Saya yang menyatakan,



Farah Fauzia

NIM.20204082029

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3434/Un.02/DT/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI *WORD WALL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI MIS BAIQUNIYYAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FARAH FAUZIA, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 20204082029
Telah diujikan pada : Rabu, 18 Desember 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6769252e85829



Penguji I

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6767efab42694



Penguji II

Dr. Nur Hidayat, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 67691e323e8bc



Yogyakarta, 18 Desember 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 676a0f6ec3845

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi

***Wordwall* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD/MI**

Yang ditulis oleh :

Nama : Farah Fauzia

Nim : 20204082029

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 30 November 2024

Pembimbing

Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.

NIP. 19670414 199903 2 001

ABSTRAK

Farah Fauzia, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di MIS Baiquniyyah”. Tesis, Yogyakarta: Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2024.

Permasalahan yang dikaji dalam penulisan ini yaitu kurangnya motivasi selama proses pembelajaran berlangsung dan seringkali merasa takut setiap akan menghadapi ulangan harian selain itu, minimnya penggunaan fasilitas sekolah berupa laboratorium komputer dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka penulisan ini hadir untuk memanfaatkan fasilitas yang ada dengan penggunaan *game* pada proses evaluasi pembelajaran. Maka dalam penulisan ini, penulis mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* yang dapat membantu guru dalam proses evaluasi pembelajaran IPAS.

Jenis penulisan yang digunakan yaitu penulisan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Tahapan-tahapan pengembangannya yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan), dan *Evaluation* (mengevaluasi). Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Penilaian kualitas produk media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru, dan respon siswa kelas IV SD/MI.

Hasil penilaian kelayakan produk media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* menurut ahli materi mendapatkan skor 89 dengan kategori sangat baik, penilaian kelayakan produk media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* menurut ahli media mendapatkan skor 77 dengan kategori sangat baik, penilaian dari guru memperoleh skor 81,5 dengan kategori sangat baik. Selain itu hasil respon siswa kelas IV SD/MI memperoleh rata-rata 9,7 dengan persentase 97% dengan kategori respon positif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* yang telah selesai dikembangkan dikategorikan sangat baik untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI.

Kata kunci: Media Evaluasi Pembelajaran, Game Edukasi, dan Wordwall

ABSTRACT

Farah Fauzia, "Development of Learning Evaluation Media Based on Wordwall Educational Games to Increase Interest in Learning in Class IV Science Subjects at MIS Baiquniyyah". Thesis, Yogyakarta: Master Program in Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2024.

The problems studied in this study are the lack of motivation during the learning process and often feel afraid every time they face a daily test besides that, the lack of use of school facilities in the form of computer laboratories in learning. Based on this, this research is present to utilize existing facilities with the use of games in the learning evaluation process. So in this study, researchers developed learning evaluation media based on wordwall educational games that can help teachers in the IPAS learning evaluation process.

The type of research used is development research or Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. The stages of development are Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques using questionnaires, interviews, observation and documentation. The quality assessment of learning evaluation media products based on wordwall educational games was carried out by material experts, media experts, teachers, and responses of grade IV SD / MI students.

The results of the assessment of the feasibility of learning evaluation media products based on wordwall educational games according to material experts get a score of 89 with a very good category, the assessment of the feasibility of learning evaluation media products based on wordwall educational games according to media experts gets a score of 77 with a very good category, the assessment of the teacher scores 81.5 with a very good category. In addition, the results of the response of grade IV SD / MI students obtained an average of 9.7 with a percentage of 97% with a positive response category. These results indicate that the learning evaluation media based on wordwall educational games that have been developed are categorized as very good to be used as learning evaluation media in IPAS class IV SD / MI subjects.

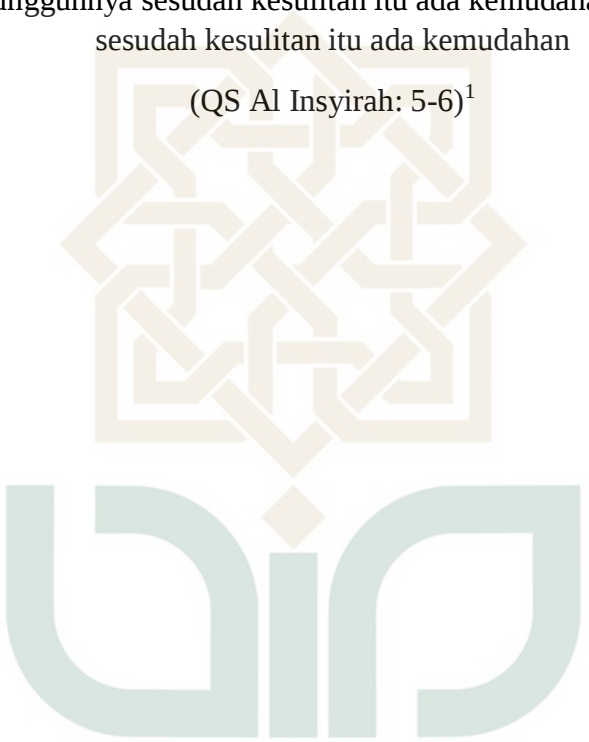
Keywords: Learning Evaluation Media, Educational Games, and Wordwall

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya
sesudah kesulitan itu ada kemudahan

(QS Al Insyirah: 5-6)¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya: Surya Cipta Aksara, 1993), hlm. 1073

PERSEMBAHAN

Tesis ini Penulis Persembahkan Kepada :

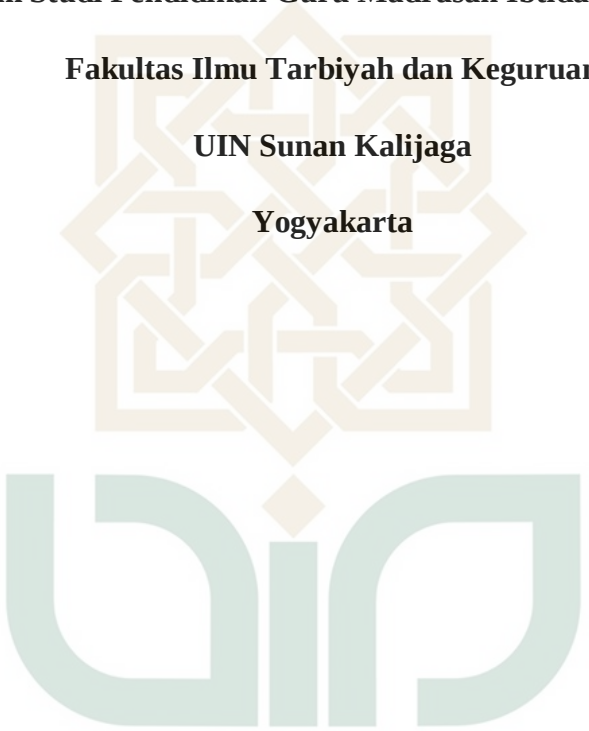
Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ

وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah, dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya serta semua orang yang menempuh jalannya.

Dalam proses penulisan tesis ini tentu kesulitan dan hambatan banyak dihadapi oleh penulis. Dalam mengatasi kesulitan dan hambatan tersebut penulis tidak dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan akses serta memudahkan mahasiswa melalui kebijakan kampus.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf, yang telah mengizinkan penulis dalam menempuh studi Magister PGMI.

3. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd. dan Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I., selaku ketua dan sekretaris Prodi Magister PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Andi Prastowo, M.Pd.I. selaku penasihat akademik yang telah membimbing serta memberi masukan yang berharga kepada penulis.
5. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I. selaku pembimbing tesis yang telah meluangkan waktu, mengarahkan, serta memberikan petunjuk dalam penulisan tesis ini hingga selesai dengan baik.
6. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga atas didikan, perhatian, serta pelayanan yang telah diberikan.
7. Dimas Aziz Purnama, S.Th.I. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baiquniyyah yang telah memberi izin untuk melakukan penulisan kepada penulis.
8. Yuniarti, M.Pd. selaku Guru Kelas IV MIS Baiquniyyah yang telah meluangkan waktunya dan memberikan izin untuk melakukan penulisan kepada penulis.
9. Siswa-siswi kelas IV MIS Baiquniyyah terimakasih atas kerjasama dan partisipasi dalam proses penulisan tesis penulis.
10. Kedua orang tua penulis Ibu Janatun Umayah dan Bapak Muhammad Nasrudin, serta adik penulis Ahmad Syaikhuna M dan Zhafir Ahmad A serta seluruh keluarga penulis yang selalu mencurahkan perhatian, motivasi, doa, dan kasih sayang dengan penuh ketulusan.

11. Teman-teman Magister PGMI angkatan 2020 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan banyak pengalaman dan pelajaran.
12. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis dicatat sebagai amal kebaikan di sisi Allah SWT dan mendapat balasan selayaknya dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan, maka saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan selanjutnya. Semoga tesis ini dapat memberikan sumbangsih keilmuan serta bermanfaat baik bagi pribadi penulis, sekolah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, dan pihak-pihak berkepentingan.

Yogyakarta, 30 November 2024

Penulis

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Farah Fauzia

NIM. 20204082029

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
MOTTO.....	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Manfaat Pengembangan.....	7
G. Kajian Penulisan yang Relevan.....	8
H. Landasan Teori.....	11
I. Sistematika Pembahasan	39
BAB II METODE PENULISAN	41
A. Model Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Desain Uji Coba Produk.....	43
D. Subjek Uji Coba	45
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	47

F. Teknik Analisis Data.....	51
BAB III HASIL PENULISAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	56
B. Revisi Produk	95
C. Analisis Hasil Produk Akhir	96
D. Keterbatasan Penulisan	98
BAB IV PENUTUP	100
A. Simpulan tentang Produk	100
B. Saran Pemanfaatan Produk	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	105
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	142

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ahli Materi	46
Tabel 2. 2 Ahli Media	46
Tabel 2. 3 Guru MIS Baiquniyyah	46
Tabel 2. 4 Daftar Siswa Kelas IV	46
Tabel 2. 5 Aspek Penilaian Ahli Materi	48
Tabel 2. 6 Aspek Penilaian Ahli Media	48
Tabel 2. 7 Aspek Penilaian Guru	48
Tabel 2. 8 Aspek Penilaian Siswa	49
Tabel 2. 9 Kriteria Penilaian	52
Tabel 2. 10 Klasifikasi Kriteria Penilaian	52
Tabel 2. 11 Ketentuan Skor Siswa	53
Tabel 2. 12 Kategori Persentase	54
Tabel 3. 1 Hasil Penilaian Ahli Materi	74
Tabel 3. 2 Hasil Penilaian Ahli Media	78
Tabel 3. 3 Hasil Penilaian Guru	81
Tabel 3. 4 Masukan Ahli Materi	87
Tabel 3. 5 Masukan Ahli Media	87
Tabel 3. 6 Masukan Guru	87
Tabel 3. 7 Nama Siswa Uji Kelompok Kecil	88
Tabel 3. 8 Hasil Uji Kelompok Kecil	89
Tabel 3. 9 Daftar Nama Siswa Kelas IV	89
Tabel 3. 10 Hasil Uji Coba Siswa	90
Tabel 4. 1 Tabel Kriteria Penilaian Minat Belajar	93

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Penulisan ADDIE	43
Gambar 2. 2 Gambaran Uji Coba Produk	44
Gambar 3. 1 Sampul Buku IPAS Kelas IV	61
Gambar 3. 2 Materi yang Digunakan	62
Gambar 3. 3 Isi Materi	63
Gambar 3. 4 Halaman Beranda Wordwall	64
Gambar 3. 5 Halaman Login Wordwall	65
Gambar 3. 6 Halaman Aktivitas Saya	66
Gambar 3. 7 Berbagai Macam Template Wordwall	66
Gambar 3. 8 Halaman Pembuatan Soal Kuis	68
Gambar 3. 9 Game Wordwall Kuis yang Siap Digunakan	68
Gambar 3. 10 Game Edukasi Wordwall Kuis	69
Gambar 3. 11 Skor Permainan Kuis	69
Gambar 3. 12 Papan Peringkat Kuis	69
Gambar 3. 13 Halaman Pembuatan Soal Teka Teki Silang	70
Gambar 3. 14 Game Wordwall Teka Teki Silang yang Siap Digunakan	70
Gambar 3. 15 Game Edukasi Wordwall Teka Teki Silang	70
Gambar 3. 16 Soal pada Teka Teki Silang	71
Gambar 3. 17 Skor Permainan Teka Teki Silang	71
Gambar 3. 18 Papan Peringkat Teka Teki Silang	71
Gambar 3. 19 Halaman Pembuatan Soal Pengurutan Grup	72
Gambar 3. 20 Game Wordwall Pengurutan Grup yang Siap Digunakan	72
Gambar 3. 21 Game Edukasi Wordwall Pengurutan Grup	72
Gambar 3. 22 Skor Permainan Pengurutan Grup	73
Gambar 3. 23 Papan Peringkat Pengurutan Grup	73

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 2 Surat Keterangan Validasi	106
Lampiran 3 Penilaian Ahli Materi.....	107
Lampiran 4 Penilaian Ahli Media	111
Lampiran 5 Penilaian Guru 1	115
Lampiran 6 Penilaian Guru 2	119
Lampiran 7 Hasil Perhitungan	123
Lampiran 8 Foto Penelitian.....	138
Lampiran 9 Sertifikat Toefl.....	140
Lampiran 10 Sertifikat Ikla	141



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, kita hidup di era milenial, yang juga dikenal sebagai era Revolusi Industri 4.0. Ini adalah masa ketika teknologi informasi (TI) berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi ini berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, sehingga sulit untuk dihindari. Inovasi yang terus muncul memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Dalam beberapa dekade terakhir, masyarakat telah merasakan berbagai kemudahan berkat kemajuan ini.² Di era globalisasi saat ini, teknologi menjadi salah satu penanda utama kemajuan sebuah negara.³

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan kini sudah menjadi hal yang umum. Revolusi Industri 4.0 membawa perubahan yang mencakup berbagai aspek, salah satunya adalah pendidikan. Proses belajar mengajar saat ini telah beralih ke teknologi, khususnya dengan memanfaatkan jaringan internet. Konsep ini sering disebut sebagai IoT (*Internet of Things*) atau IoE (*Internet of Everything*). Selain itu, Revolusi Industri 4.0 juga membawa perubahan pada cara interaksi di antara para pelaku pendidikan, seperti guru dengan siswa, atau dosen dengan mahasiswa. Interaksi yang dulu dilakukan secara langsung di kelas kini beralih ke bentuk virtual yang

² Dewa Gede Hendra Divayana, P. Wayan Arta Suyasa, and Nyoman Sugihartini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* 5, no. 3 (December 13, 2016): 149, <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922.hlm.149>.

³ Muhamad Ngafifi, "KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA" 2 (2014).hlm.2.

memanfaatkan berbagai teknologi. Tidak hanya metode pembelajarannya yang berubah, tetapi juga alat dan media untuk evaluasi pendidikan kini menggunakan teknologi yang lebih canggih.⁴

Evaluasi pembelajaran adalah salah satu metode yang digunakan guru untuk mengukur sejauh mana siswa memahami dan mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu, evaluasi ini sangat penting dilakukan karena menjadi indikator keberhasilan guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami pelajaran.⁵

Pada kenyataannya, evaluasi pembelajaran sering dilakukan oleh guru dengan memberikan kuis dan latihan soal dalam bentuk esai atau pilihan ganda menggunakan media kertas. Metode ini cenderung terasa membosankan bagi siswa. Siswa merasa kurang minat saat mengikuti pembelajaran IPAS terutama pada saat akan mengerjakan ulangan harian IPAS. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan media evaluasi yang lebih kreatif untuk mengurangi kebosanan siswa dalam mengerjakan soal-soal IPAS yang diberikan.

Media interaktif yang akan digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran adalah *game* edukasi. Dengan media ini, siswa tidak hanya belajar tetapi juga dapat bermain. Salah satu media evaluasi yang menarik

⁴ Anisa Auliya, "Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII," *IAIN Bengkulu*, 2021.

⁵ Yunis Sulistyorini, Siti Napfiah, and Khoirul Mufidah, "PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME MENGGUNAKAN PLATFORM WORDWALL," *Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 2023.hlm.163.

perhatian siswa adalah Wordwall, yang dirancang untuk membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk membantu pendidik melakukan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Keunggulan aplikasi ini terletak pada kemampuannya untuk berbagi media yang telah dibuat melalui internet, serta menyediakan opsi mengunduh dan mencetak hasil pekerjaan siswa. Wordwall menawarkan 18 template gratis, seperti kuis, permainan mencocokkan, anagram, pencarian kata, pengelompokan, dan lainnya. Pengguna juga dapat dengan mudah mengganti template dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya sesuai kebutuhan.⁶ Selain dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan minat siswa dalam belajar, *game* Wordwall juga memberikan pengalaman yang menyenangkan, meskipun digunakan sebagai media untuk evaluasi pembelajaran.⁷ Dengan demikian, siswa akan merasa lebih nyaman, senang, dan tidak terbebani atau cemas saat mengerjakan latihan soal IPAPS atau ulangan harian IPAS.

Penulis telah melakukan observasi di beberapa sekolah, seperti MIS Baiquniyyah, MI Abdul Barri, MI Ma'arif Sambeng, dan MI Tahfidz HDWR. Di sekolah-sekolah tersebut, penulis menemukan masalah yang serupa, antara lain kurangnya minat siswa selama proses belajar mengajar,

⁶ Anugrah, Istiningsih, and Zain, "Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara," n.d.hlm.208-216.

⁷ Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan, "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV," *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (July 23, 2022): 216–23, <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.176.hlm.216-223>.

Terbatasnya penggunaan media dalam evaluasi pembelajaran, serta adanya rasa takut yang dirasakan oleh siswa saat menghadapi ulangan harian dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV MIS Baiquniyyah, mereka menjelaskan bahwa ketika akan menghadapi ulangan harian mereka merasa takut tidak bisa mengerjakan. Mereka berharap ada ulangan yang tidak menakutkan dan menyenangkan, agar siswa lebih tenang dan rileks dalam mengerjakan soal ulangan IPAS.⁸

Penulis menilai bahwa MIS Baiquniyyah adalah sekolah yang tepat untuk mengimplementasikan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Wordwall. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas IV MIS Baiquniyyah, yang menyatakan bahwa masalah yang dihadapi di sekolah ini, seperti berkurangnya motivasi siswa selama pembelajaran dan rasa takut saat menghadapi ulangan harian, dapat diatasi dengan solusi tersebut. Selain itu, MIS Baiquniyyah memiliki laboratorium komputer yang memadai, namun penggunaannya masih sangat terbatas dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas yang ada, penulisan mengenai pengembangan media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menarik berbasis *game* online sangat diperlukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengambil judul penulisan “PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI

⁸ Hasil wawancara dengan Alif dan Azzam. Siswa Kelas IV MI Baiquniyyah, (Bantul, 2024).

PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS IV DI MIS BAIQUNIYYAH”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang ada untuk membatasi ruang lingkup penulisan, yaitu sebagai berikut:

1. Meskipun teknologi berkembang pesat di era modern ini, kenyataannya masih banyak guru yang memilih menggunakan metode pembelajaran konvensional dibandingkan dengan metode yang lebih maju dan modern, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi.
2. Sekolah-sekolah telah menyediakan berbagai sarana dan prasarana, termasuk laboratorium komputer, untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, para pendidik masih jarang memanfaatkan laboratorium komputer dalam proses pembelajaran. Banyak guru merasa kesulitan dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi di komputer, sehingga mereka cenderung lebih memilih metode pembelajaran tradisional.
3. Metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dapat membuat siswa merasa bosan selama proses belajar mengajar.
4. Siswa seringkali merasa cemas setiap kali akan menjalani ulangan harian atau mengerjakan soal-soal lainnya, karena bentuk soal yang

monoton dan hanya disajikan dalam bentuk tulisan pada lembaran kertas, sehingga membuat siswa merasa takut.

C. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi ruang lingkup masalah dan fokus pada pengembangan media evaluasi pembelajaran IPAS berbasis *game* edukasi Wordwall untuk siswa kelas IV di MIS Baiquniyyah, dengan materi tentang perkembangbiakan tumbuhan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang digunakan dalam penulisan ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon siswa terhadap produk media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV SD/MI?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penulisan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV SD/MI.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penulisan ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, di antaranya:

1. Bagi penulis

Penulisan ini diharapkan dapat memperluas wawasan penulis tentang penggunaan media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Bagi Guru

Penulisan ini berguna untuk:

- a. Memberikan perspektif baru mengenai media evaluasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- b. Menjadi inspirasi bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media evaluasi pembelajaran.

- c. Sebagai referensi dalam penerapan media evaluasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

3. Bagi Siswa

Penulisan ini bermanfaat untuk membuat siswa lebih bersemangat dan merasa tertantang dalam menyelesaikan evaluasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, tanpa merasa terbebani, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang mirip dengan bermain.

G. Kajian Penulisan yang Relevan

Kajian penulisan yang relevan dimaksudkan untuk menyajikan teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Dalam penulisan ini, penulis mengacu pada beberapa penulisan sebelumnya yang memiliki kaitan erat dengan tema yang akan diteliti, antara lain:

1. Jurnal yang ditulis oleh Efrida Dwi Rochmada dan Suprayitno dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi *Wordwall* dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar”.⁹ Kesimpulan dari penulisan tersebut yaitu media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* layak dan efektif digunakan oleh siswa dalam pembelajaran materi peninggalan sejarah di sekolah dasar. Perbedaan penulisan ini dengan penulisan penulis yaitu materi yang digunakan untuk penulisan. Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan *game* edukasi *wordwall* dengan model pengembangan ADDIE.

⁹ Efrida Dwi Rochmada, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI PENINGGALAN SEJARAH KELAS IV SEKOLAH DASAR” 10 (2022).

2. Jurnal yang ditulis oleh Gesta Wahyu Sasongko dan Hary Suswanto yang berjudul “Pengembangan Game Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X Jurusan Multimedia”.¹⁰ Kesimpulan dari penulisan tersebut adalah media *game* evaluasi pembelajaran yang dikembangkan efisien digunakan dalam proses pembelajaran dan evaluasi perakitan komputer. Perbedaan penulisan ini dengan penulis yaitu *game* yang dikembangkan serta materi yang dikembangkan dalam evaluasi pembelajaran. Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan media evaluasi pembelajaran dengan model pengembangan ADDIE.
3. Jurnal yang ditulis oleh Yunis Sulistyorini, Siti Napfiah, dan Khoirul Mufidah yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis *Game* Menggunakan Platform *Wordwall*”.¹¹ Kesimpulan dari penulisan tersebut adalah media *game Wordwall* ini sangat baik untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Perbedaan penulisan ini dengan penulis yaitu mata pelajaran yang digunakan dalam pengembangan. Pada penulisan tersebut menggunakan mata pelajaran Matematika, sedangkan penulis

¹⁰ Gesta Wahyu Sasongko and Hary Suswanto, “PENGEMBANGAN GAME SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA,” n.d.

¹¹ Yunis Sulistyorini, Siti Napfiah, and Khoirul Mufidah, “PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME MENGGUNAKAN PLATFORM WORDWALL,” *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika* 5, no. 2 (April 18, 2023): 162–75, <https://doi.org/10.33503/prismatika.v5i2.2712>.

menggunakan mata pelajaran IPA. Persamaan penulisan ini yaitu mengembangkan evaluasi pembelajaran dengan *wordwall*.

4. Tesis yang ditulis oleh Muhammad Husriady Agus Lutfi yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Siswa SMA di Kabupaten Nunukan”.¹² Kesimpulan dari tesis ini adalah bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan. Perbedaan penulisan ini dengan penulisan penulis terletak pada media evaluasi yang dikembangkan; dalam penulisan ini, media evaluasi berbasis video, sedangkan media evaluasi yang dikembangkan penulis yaitu *game* edukasi *wordwall*. Persamaan penulisan ini dengan penulis yaitu mengembangkan media evaluasi pembelajaran.
5. Skripsi yang ditulis Anisa Auliya yang berjudul “Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Wordwall* untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII”.¹³ Kesimpulan pada skripsi ini yaitu instrumen evaluasi berbasis *wordwall* sangat layak dan sangat praktis digunakan. Perbedaan skripsi ini dengan penulis yaitu jenjang kelas yang diteliti pada skripsi ini yaitu SMP kelas VII sedangkan yang dilakukan penulis pada kelas V SD. Selain itu, perbedaannya yaitu model pengembangan yang digunakan pada skripsi ini yaitu model Borg dan Gall, sedangkan

¹² Muh. Husriady Agus Lutfi, “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Siswa SMA Di Kabupaten Nunukan” (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020).

¹³ Anisa Auliya, “Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Wordwall* Untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII” (Bengkulu, IAIN Bengkulu, 2021).

penulis menggunakan model pengembangan ADDIE. Persamaan penulisan ini yaitu sama-sama mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis *wordwall*.

H. Landasan Teori

1. Evaluasi Pembelajaran

a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi secara umum diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai suatu hal, seperti tujuan, kegiatan, keputusan, kinerja, proses, orang, atau objek, berdasarkan aturan tertentu. Sedangkan evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menilai hasil dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan melalui tahapan pengukuran dan penilaian pembelajaran.¹⁴

Evaluasi pembelajaran merupakan proses kegiatan untuk mendapatkan informasi data mengenai hasil belajar mengajar yang dialami siswa dan mengolah atau menafsirkannya menjadi nilai berupa data kuantitatif dan kualitatif sesuai dengan standar tertentu. Hasilnya diperlukan untuk membuat berbagai putusan dalam bidang pendidikan dan pengajaran.¹⁵

Evaluasi pembelajaran diartikan sebagai penentuan kesesuaian antara tampilan siswa dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini yang dievaluasi adalah karakteristik siswa dengan

¹⁴ Elis Ratnawulan and Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017).hlm.21.

¹⁵ Nurhadi and dkk, *Evaluasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Menyenangkan* (Jakarta: PT Multi Kreasi Satu Delapan, 2011).hlm.1.

menggunakan suatu tolak ukur tertentu. Karakteristik tersebut dalam ruang lingkup kegiatan belajar mengajar adalah tampilan siswa dalam bidang afektif, kognitif, dan psikomotorik. Tampilan tersebut dapat dievaluasi secara lisan, tertulis, ataupun perbuatan. Mengevaluasi disini adalah menentukan tampilan siswa telah sesuai dengan tujuan intruksional yang telah dirumuskan atau belum.

Dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk mengukur dan menilai kemampuan siswa dalam pembelajaran yang meliputi afektif, kognitif, dan psikomotorik guna untuk membuat keputusan tentang status kemampuan siswa tersebut.

b. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Tujuan evaluasi pembelajaran secara umum adalah untuk mengumpulkan informasi sebagai bukti perkembangan dan kemajuan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, evaluasi juga bertujuan untuk menilai efektivitas metode pengajaran yang telah diterapkan selama periode tersebut, tujuan penilaian (*assessment purpose*) terdiri dari empat hal, yaitu: (1). *keeping track*, (2). *checking up*, (3). *finding-out*, and (4). *summing-up*. Yang mana kemudian keempat tujuan tersebut diuraikan sebagai berikut:¹⁶

¹⁶ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016).hlm.15.

- 1) *Keeping track*, adalah proses memantau perkembangan belajar siswa untuk memastikan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) *Checking-up*, adalah proses yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa tercapai dalam proses pembelajaran, serta untuk mengidentifikasi kekurangan yang dimiliki siswa selama mengikuti pembelajaran.
- 3) *Finding-out*, adalah proses yang digunakan untuk mencari, menemukan, dan mendeteksi kekurangan, kesalahan, serta kelemahan siswa selama proses pembelajaran.
- 4) *Summing-up*, adalah proses yang digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah ditentukan. Hasil kesimpulan ini kemudian dapat digunakan oleh guru untuk menyusun laporan tentang kemajuan belajar siswa kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

c. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Fungsi evaluasi pembelajaran dapat dikatakan cukup luas, tergantung pada sudut pandang yang digunakan. Secara umum, terdapat beberapa fungsi evaluasi sebagai berikut:¹⁷

¹⁷ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).hlm.24-26

- 1) Secara psikologis, siswa membutuhkan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kegiatan yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Secara sosiologis, evaluasi pembelajaran berfungsi untuk mengetahui apakah siswa telah mampu untuk beradaptasi dan berperan aktif dalam masyarakat.
- 3) Secara didaktis-metodis, evaluasi berfungsi untuk membantu guru dalam menempatkan siswa ke dalam kelompok tertentu sesuai dengan kemampuan masing-masing, serta untuk membantu guru dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajarnya.
- 4) Evaluasi berfungsi untuk mengetahui kedudukan siswa dalam suatu kelompok, apakah mereka termasuk siswa yang pandai, sedang, atau kurang pandai.
- 5) Evaluasi berfungsi untuk mengetahui kesiapan siswa dalam menempuh program pendidikannya.
- 6) Evaluasi berfungsi untuk membantu guru dalam memberikan bimbingan serta seleksi, baik dalam menentukan jenis pendidikan, jurusan, maupun untuk keputusan kenaikan kelas.
- 7) Secara administratif, evaluasi berfungsi untuk memberikan laporan tentang kemajuan siswa kepada orang tua, pejabat pemerintah yang berwenang, kepala sekolah, guru-guru, dan siswa itu sendiri.

d. Prinsip-Prinsip Umum Evaluasi Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang diterapkan dalam mengevaluasi pembelajaran, yaitu sebagai berikut:¹⁸

- 1) Komprehensif atau menyeluruh berarti penilaian hasil belajar mengajar harus mencakup berbagai aspek kompetensi yang akan dinilai, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Adil dan Objektif, berarti proses penilaian yang dilakukan harus meminimalkan pengaruh atau pertimbangan subjektif dari penilai, sehingga penilaian dilakukan dengan cara yang adil dan berdasarkan data yang objektif.
- 3) berarti dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, sebaiknya dilakukan kerja sama dengan berbagai pihak, seperti orang tua siswa, sesama guru, kepala sekolah, dan siswa itu sendiri.
- 4) Kontinu, berarti evaluasi harus dilaksanakan secara berkelanjutan sepanjang rentang waktu belajar mengajar, untuk memantau perkembangan siswa secara terus-menerus.
- 5) Praktis, ekonomis, dan mendidik, berarti evaluasi pembelajaran yang baik harus mudah dilaksanakan, efisien dalam hal biaya, waktu, dan tenaga, serta memberikan sumbangsih positif dalam peningkatan hasil belajar siswa.

e. Pemanfaatan Hasil Evaluasi

¹⁸ Ratnawulan and Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran*.hlm.30-31.

Manfaat dari hasil Evaluasi antara lain:¹⁹

1) Keperluan Laporan Pertanggungjawaban

Asumsinya adalah banyak pihak yang membutuhkan hasil evaluasi. Sebagai contoh, orang tua perlu mengetahui sejauh mana perkembangan belajar anaknya, agar dapat mengambil langkah yang tepat untuk mendukung kemajuan belajar anak tersebut.

2) Keperluan Seleksi

Hasil evaluasi dapat digunakan untuk tujuan seleksi, baik saat menyelesaikan jenjang pendidikan tertentu maupun ketika memasuki dunia kerja.

3) Keperluan Promosi

Bagi siswa yang telah lulus dari jenjang pendidikan tertentu, akan diberikan ijazah atau sertifikat sebagai bukti kelulusan. Begitu juga, jika siswa menunjukkan prestasi belajar yang baik, mereka akan naik ke kelas berikutnya. Kegiatan ini merupakan bentuk promosi, yang diberikan setelah dilakukan evaluasi.

4) Keperluan Diagnosis

Asumsinya adalah hasil evaluasi menunjukkan bahwa ada siswa yang belum mampu menguasai kompetensi sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Berdasarkan asumsi ini, perlu

¹⁹ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, 2012. Hlm.116-118.

dilakukan diagnosis terhadap siswa yang dianggap kurang mampu tersebut untuk mencari solusi yang tepat.

5) Memprediksi Masa Depan Siswa

Hasil evaluasi perlu dianalisis oleh setiap guru mata pelajaran. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui sikap, bakat, minat, dan aspek-aspek kepribadian lainnya dari siswa, serta untuk mengidentifikasi bidang di mana siswa dianggap paling menonjol sesuai dengan indikator keunggulannya.

f. Teknik Evaluasi Pembelajaran

Ada beberapa teknik pembelajaran antara lain:

1) Teknik nontes

a) Skala pengukuran hasil belajar, adalah skala yang digunakan untuk menilai objek yang tidak dapat diukur hanya dengan ujian uraian atau objektif, seperti karya tulis dan karya penulisan. Skala ini memungkinkan penilaian terhadap aspek-aspek yang lebih kompleks, yang memerlukan pengukuran yang lebih mendalam.²⁰

b) Angket, Angket adalah alat evaluasi nontes yang digunakan untuk mengukur ranah afektif, baik di dalam maupun di luar kelas. Secara umum, angket merupakan daftar pertanyaan

²⁰ Ratnawulan and Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran*.hlm.124.

yang harus diisi oleh responden untuk memperoleh informasi mengenai suatu hal.

- c) Daftar cocok, Angket merupakan deretan pernyataan yang biasanya disusun secara singkat, di mana responden yang dievaluasi tinggal memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang sudah disediakan untuk menunjukkan jawaban atau pilihannya.
- d) dilakukan untuk mendapatkan jawaban dari responden melalui proses tanya jawab satu arah. Dikatakan satu arah karena dalam wawancara ini, responden tidak diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Pertanyaan hanya diajukan oleh subjek evaluasi, yaitu pihak yang melakukan wawancara.
- e) Observasi atau pengamatan, observasi adalah teknik penilaian yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan indera secara langsung. Pengamatan atau observasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk melihat sejauh mana pelaksanaan suatu tindakan telah dilaksanakan, serta untuk mengevaluasi ketepatan tindakan yang dilakukan.²¹

2) Teknik Tes

²¹ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, 2016.hlm.166.

Umumnya pengertian tes lebih dekat kepada pengertian pengujian (*testing*). Tes yaitu suatu metode penilaian yang berbentuk tugas dan harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa. Tes ini bertujuan untuk menghasilkan suatu nilai yang berkaitan dengan tingkah laku atau prestasi siswa, yang kemudian dapat dibandingkan dengan nilai yang diperoleh oleh siswa lain atau dengan standar yang telah ditentukan.²²

Berikut ini merupakan macam-macam tes, antara lain:

a) Tes Menurut Sifatnya

(1) Tes verbal (*verbal test*), merupakan tes yang menjadikan bahasa sebagai alat medianya, baik secara lisan maupun tulisan.

(2) Tes non-verbal (*non-verbal test*), merupakan tes yang tidak menggunakan bahasa, namun jika menggunakan bahasa sangat terbatas dan tidak berperan penting.

(3) adalah tes yang mengukur kemampuan siswa melalui demonstrasi atau praktik langsung, biasanya menggunakan alat atau media seperti kertas dan pensil atau pulpen, yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan secara langsung.

²² Ismet Basuki and Hariyanto, *Assesmen Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014).hlm.2.

(4) Tes individu (*individual test*), adalah tes yang dilaksanakan oleh seorang penguji untuk menguji satu siswa pada satu waktu, sehingga pengujian dapat lebih fokus pada kemampuan individu tersebut.

(5) Tes kelompok (*group test*), adalah tes yang dilaksanakan pada waktu yang sama, di mana seorang penguji menguji sekelompok siswa sekaligus.

b) Tes menurut tujuannya

(1) Tes bakat (*aptitude test*), digunakan untuk mengukur potensi atau kemampuan seseorang dalam mengembangkan keterampilan atau memperoleh pengetahuan di masa depan..

(2) Tes prestasi (*achievement test*), adalah tes yang dirancang untuk mengukur tingkat pengetahuan atau pencapaian seseorang dalam bidang studi tertentu.

(3) Tes diagnostik (*diagnostic test*), adalah tes yang dilakukan secara individu dengan tujuan untuk mengidentifikasi kelemahan atau kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran.

(4) Tes penempatan (*placement test*), bertujuan untuk menempatkan siswa pada kelompok atau tingkat yang sesuai dengan hasil tes yang diperoleh.

c) Tes Menurut Pembuatannya

(1) Tes baku (*standardized test*), adalah tes yang dibuat melalui proses standarisasi yang ketat, sehingga memiliki tingkat reliabilitas dan validitas yang terjamin.

(2) Tes buatan guru (*teacher-made test*), adalah tes yang dirancang oleh guru, seperti ulangan formatif maupun sumatif. Tes ini bertujuan untuk mengukur pencapaian pembelajaran siswa dalam mata pelajaran tertentu yang diajarkan oleh guru tersebut.

d) Tes Menurut Pelaksanaannya

(1) Pra-tes (*pre-test*), adalah tes pendahuluan yang diberikan sebelum program pembelajaran dimulai. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dasar siswa serta mengukur kesiapan mereka dalam menghadapi proses pembelajaran.

(2) Pos tes (*post-test*), adalah tes yang diberikan kepada siswa setelah program pembelajaran selesai. Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan selama pembelajaran.

e) Tes Menurut Keruntutan Pelaksanaannya

(1) Tes formatif (sering disebut ulangan harian) adalah kegiatan evaluasi yang dilakukan secara berkala dan terstruktur untuk mengukur sejauh mana siswa telah

mencapai kompetensi setelah menyelesaikan satu atau beberapa capaian pembelajaran tertentu.

(2) Tes atau ulangan sumatif adalah evaluasi yang bertujuan untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum telah tercapai. Tes ini biasanya dilakukan di akhir semester atau tahun ajaran untuk mengevaluasi keseluruhan pencapaian siswa selama periode pembelajaran tersebut.

f) Tes Menurut Acuannya

(1) Tes acuan norma (*norm referenced test*), adalah jenis tes yang hasilnya digunakan untuk membandingkan kemampuan atau kinerja seorang siswa dengan siswa lainnya. Tes ini bertujuan untuk melihat posisi individu dalam kelompok berdasarkan hasil yang diperoleh..

(2) adalah tes yang hasilnya diukur berdasarkan kriteria atau standar tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Tes ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana siswa telah mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan, tanpa membandingkannya dengan hasil siswa lain.²³

g) Tes Buatan Guru

²³ Basuki and Hariyanto.hlm.29.

Tes buatan guru adalah tes yang dirancang dan disusun oleh guru untuk menilai pencapaian siswa dalam pembelajaran. Tes ini bisa berupa tes subjektif maupun tes objektif, sebagai berikut:²⁴

(1) Tes subjektif memberi kebebasan kepada siswa untuk memberikan jawaban berdasarkan pemahaman mereka sendiri, biasanya dalam bentuk esai atau uraian. Penilaiannya bergantung pada penilaian guru terhadap jawaban yang diberikan.

(2) Tes objektif Tes ini memiliki jawaban yang sudah ditentukan sebelumnya, sehingga hasil penilaiannya lebih konsisten dan tidak tergantung pada penafsiran individu. Tes objektif biasanya berupa pilihan ganda, isian singkat, mencocokkan, atau soal benar-salah. Tes objektif terdiri dari beberapa jenis antara lain:

(a) Tes benar-salah (*true-false test*), adalah tes yang berisi pernyataan-pernyataan yang harus dinilai oleh siswa. Siswa diminta untuk menentukan apakah pernyataan tersebut benar atau salah berdasarkan pemahaman mereka. Tes ini memberikan dua pilihan jawaban, yaitu benar atau salah, untuk setiap pernyataan yang disajikan.

²⁴ Basuki and Hariyanto.hlm.39.

(b) Tes melengkapi (*completion test* atau *fill in the blank test*) adalah tes yang berisi kalimat-kalimat di mana sebagian bagiannya sengaja dihilangkan atau dibiarkan kosong. Siswa diminta untuk mengisi bagian yang kosong tersebut dengan kata atau informasi yang tepat, sesuai dengan konteks atau materi yang telah dipelajari.

(c) Tes pilihan berganda (*multiple choice test*), adalah tes yang berisi pernyataan atau keterangan mengenai suatu konsep yang tidak lengkap. Siswa diminta untuk memilih salah satu jawaban yang dianggap paling tepat dari beberapa pilihan jawaban yang disediakan.

(d) Tes mencocokkan (*matching test*), adalah tes yang terdiri dari serangkaian pertanyaan dan jawaban.

Dalam tes ini, jumlah jawaban yang disediakan lebih banyak daripada jumlah pertanyaan, sehingga siswa memiliki pilihan jawaban yang harus dicocokkan dengan setiap pertanyaan. Setiap pertanyaan akan memiliki jawaban yang sesuai dari daftar jawaban yang disediakan.

2. *Game* Edukasi *Wordwall*

a. Pengertian *Game* Edukasi

Secara umum *game* edukasi dapat diartikan sebagai permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Game* Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik.²⁵ *Game* dengan tujuan edukasi seperti ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Game edukasi berisi materi pembelajaran yang dirancang untuk menarik minat siswa, dengan tujuan utama meningkatkan semangat belajar mereka melalui konsep belajar sambil bermain. Materi dan tujuan yang ada dalam *game* edukasi ini lebih mudah dipahami oleh siswa karena *game* edukasi mendorong interaksi aktif. *Game* edukasi membantu siswa merasa lebih santai, termotivasi untuk belajar, dan lebih terbuka dalam menerima materi pelajaran. Hal ini juga dipengaruhi oleh kemajuan teknologi saat ini, yang memungkinkan penggabungan antara permainan dan proses pembelajaran di sekolah.

b. Pengertian Worwall

²⁵ Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora, *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022).hlm.14.

Adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media untuk evaluasi pembelajaran. Keunggulannya, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membagikan akses media yang telah mereka buat secara online, serta mengunduh dan mencetak hasil evaluasi siswa. Wordwall menawarkan 18 template yang dapat diakses secara gratis, termasuk berbagai permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan, anagram, pencarian kata, mengelompokkan, dan banyak lagi. Pengguna juga dapat dengan mudah mengganti template satu aktivitas ke aktivitas lainnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.²⁶

Selain berfungsi sebagai media evaluasi berbasis e-learning, Wordwall juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi offline, karena aplikasi ini menyediakan fitur printable. Namun, perlu dicatat bahwa tampilan untuk versi cetak lebih terbatas dibandingkan dengan template yang tersedia dalam versi online. Meskipun demikian, fitur printable tetap memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menggunakan Wordwall dalam konteks pembelajaran yang dapat dilakukan baik secara daring maupun luring.

c. Kelebihan Wordwall

Kelebihan *wordwall* yaitu:²⁷

²⁶ Anugrah, Istiningsih, and Zain, "Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara."hlm.208-216.

²⁷ Sri Maryanti, Sri Hartati, and Dede Trie Kurniawan, "ASSESSMENT FOR LEARNING EDUCANDY & WORDWALL," *Yayasan Rumah Rawda Indonesia*, 2022.hlm.40.

- 1) Menyediakan fitur yang menarik, sehingga sangat bermanfaat ketika digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Mudah diterapkan.
- 3) Memiliki sifat kreatif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.
- 4) Media ini bersifat fleksibel, sehingga dapat digunakan untuk berbagai tingkat kemampuan siswa.
- 5) Siswa dapat langsung mengerjakan kuis tanpa perlu membuat akun terlebih dahulu.
- 6) Tampilan website yang menarik serta penyajian soal dalam berbagai jenis permainan membuatnya mudah digunakan.

d. Kekurangan Wordwall

Selain memiliki berbagai kelebihan, setiap aplikasi juga memiliki kekurangan, begitu juga dengan Wordwall yang memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut:²⁸

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk proses pembuatannya.
- 2) Media ini hanya bisa diakses secara visual, sehingga hanya dapat dilihat.
- 3) Jika tidak berlangganan paket premium, beberapa fitur dalam Wordwall tidak dapat diakses.

²⁸ Maryanti, Hartati, and Kurniawan.hlm.41-42.

- 4) Aplikasi ini lebih sesuai digunakan untuk pendidikan pada tingkat dasar.

e. Jenis-Jenis Template *Game* dalam *Wordwall*

Aplikasi *Wordwall* menawarkan 18 template permainan yang bisa dipilih secara gratis, lengkap dengan instruksi cara memainkan setiap *game*. Beberapa template yang tersedia meliputi:²⁹

- 1) *Match Up* atau Kartu Acak, template ini dimainkan dengan cara membagikan kartu secara acak dari tumpukan kartu yang sudah diaca.
- 2) *Missing word* atau Kata yang Hilang, adalah aktivitas yang mengharuskan siswa untuk mengisi bagian yang kosong. Siswa perlu menyeret dan menempatkan kata yang tepat ke dalam ruang kosong pada teks.
- 3) *Unjumble* atau Benarkan Kalimat, template ini dimainkan dengan cara menyeret dan menyusun kembali kata-kata untuk membentuk kalimat dalam urutan yang benar.
- 4) *Find The Match* atau Menemukan Kecocokan, cara bermain template ini adalah dengan mengetuk jawaban yang sesuai untuk menghapusnya. Lakukan berulang kali hingga semua jawaban hilang.

²⁹ Happy Indira Dewi and Widia Winata, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS KOGNITIF ANAK DALAM PELAJARAN BAHASA INGGRIS," n.d.hlm.27-33.

- 5) *Categorize* atau Pengurutan Grup permainan ini dilakukan dengan cara menyeret dan menempatkan setiap item ke dalam kategori yang tepat.
- 6) Permainan Kecocokan, yaitu merupakan permainan yang dimainkan dengan cara menyeret dan meletakkan setiap kata kunci di samping pengertiannya.
- 7) *Labelled Diagram* atau Diagram Berlabel, permainan ini dimainkan dengan cara menyeret dan menempatkan pin pada posisi yang tepat di gambar.
- 8) Anagram, permainan ini dimainkan dengan cara menyeret huruf-huruf ke tempat yang tepat untuk membentuk kata atau kalimat yang benar.
- 9) *Matching Pairs* atau Pasangan yang cocok, permainan ini dimainkan dengan cara mengetuk sepasang ubin secara bersamaan untuk mengetahui apakah kedua ubin tersebut cocok atau tidak.
- 10) Pecah Balon, permainan ini dimainkan dengan cara memecahkan balon untuk menurunkan setiap kata kunci ke penjelasan yang sesuai.
- 11) *Open the Box* atau Membuka kotak, permainan ini dimainkan dengan cara mengetuk setiap kotak secara bergiliran untuk membukanya dan mengungkapkan isi yang ada di dalamnya.

- 12) *Quiz* atau Kuis permainan ini dimainkan dengan cara memilih jawaban yang benar dari serangkaian pertanyaan pilihan ganda.
- 13) Benar atau salah, permainan ini menampilkan jawaban yang muncul dengan kecepatan tinggi. Pemain harus melihat berapa banyak jawaban yang benar yang dapat mereka pilih sebelum waktu habis.
- 14) *Whack a Mole* atau Memukul Tikus Mondok, dalam permainan ini, tikus mondok akan muncul satu per satu, dan pemain harus memukul hanya jawaban yang benar.
- 15) *Random Wheel* atau Roda acak, dalam permainan ini, pemain dapat memutar roda untuk mengetahui benda mana yang akan muncul selanjutnya.
- 16) *Gameshow Quiz* atau Kuis Gameshow, dalam permainan ini, pemain akan menjawab kuis pilihan ganda dengan batas waktu, jumlah nyawa, dan babak bonus.
- 17) *Airplane* atau Pesawat Terbang, dalam permainan ini, pemain dapat menggunakan sentuhan atau keyboard untuk terbang menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.
- 18) *Maze Chase* atau Pengejaran dalam permainan ini, pemain berlari menuju zona jawaban yang benar sambil menghindari musuh yang ada di labirin.

f. Cara Pengoperasian *Game Edukasi Wordwall*

Berikut adalah tahapan dalam membuat dan mengoperasikan Game Edukasi *Wordwall* yaitu:³⁰

- 1) Masukkan "*wordwall.net*" pada kolom pencarian di aplikasi seperti Google Chrome atau *Mozilla Firefox*.
- 2) Masuk dengan menggunakan email atau akun yang sudah terhubung ke aplikasi *Wordwall*.
- 3) Setelah login berhasil, pengguna akan dibawa ke halaman utama yang menampilkan aktivitas yang telah dilakukan.
- 4) Selanjutnya, untuk mulai mendesain, klik tombol "Buat Aktivitas" dan pilih template yang diinginkan.
- 5) Setelah memilih template, langkah selanjutnya adalah menambahkan soal tes yang diinginkan sesuai dengan jumlah yang diperlukan.
- 6) Setelah selesai, klik tombol "selesai," dan permainan dapat langsung dimainkan.

7) Setelah bermain *game*, skor kita akan langsung tampil.

8) Kita juga bisa melihat skor siswa lainnya pada papan peringkat.

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, pengguna dapat dengan mudah membuat dan memainkan *game* edukasi interaktif melalui *Wordwall*, serta langsung memantau hasil evaluasi pembelajaran.

³⁰ Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar" 1, no. 5 (2022).hlm.452-457.

3. Minat Belajar

a. Minat

Menurut Slameto, minat merupakan sebuah rasa suka dan ketertarikan lebih terhadap sesuatu baik kegiatan maupun aktivitas tertentu tanpa adanya paksaan atau suruhan dari orang lain.³¹ Salah satu aspek internal yang mempengaruhi belajar siswa adalah minat terhadap materi pelajaran. Antusiasme atau minat siswa dalam belajar menjadi faktor pendorong siswa untuk belajar.³²

Perhatian siswa merupakan konsentrasi dalam upaya mengamati dan memahami sesuatu. Peserta didik yang memiliki ketertarikan terhadap objek tertentu akan memperhatikan objek tersebut dengan seksama tanpa adanya paksaan, contohnya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal yang dipelajari.³³

Leo Charli dkk menuturkan bahwa minat merupakan ketertarikan terhadap sesuatu yang timbul dari rangsangan luar, artinya kecenderungan untuk tertarik pada suatu kegiatan sifatnya menetap dan orang yang menjalaninya memiliki perasaan senang, meskipun perasaan senang tersebut muncul dari lingkungan atau objek yang menarik.³⁴

³¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015). Hlm. 180.

³² Adeng Hudaya, "PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR SISWA," *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (December 31, 2018), <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>. hlm.2.

³³ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Hlm.183.

³⁴ Leo Charli, Tri Ariani, and Lusi Asmara, "Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika," *Science and Physics Education Journal (SPEJ)* 2, no. 2 (June 30, 2019): 52–60, <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>. hlm. 55.

b. Belajar

1) Pengertian Belajar

Belajar adalah sebuah aktivitas manusia yang sangat vital dan akan secara terus menerus dilakukan dalam hidupnya. Belajar merupakan proses yang sifatnya internal yang mana artinya proses itu sedang berlangsung di dalam dirinya. Belajar juga bisa diartikan sebagai proses mendapatkan informasi. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman.³⁵

Belajar merupakan aktivitas penting setiap orang termasuk di dalamnya belajar bagaimana seyogyanya belajar. Dalam "*Guidance of Learning Activities*", belajar dimaknai sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan sebuah proses individu dalam upaya memperoleh kecakapan, keterampilan, dan sikap.

Perubahan tingkah laku sebagai sebuah hasil belajar juga menyentuh perubahan pada aspek sikap termasuk emosionalnya. Namun, perubahan-perubahan ini tidak dapat dilihat dalam waktu singkat, artinya belajar memerlukan proses atau waktu yang tidak instan. Hasil belajar ini juga bisa dilihat dari

³⁵ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012). Hlm.78.

perubahan kemampuan berfikir. Kemampuan berfikir ini dapat diasah guru dengan memberikan model-model pembelajaran yang terarah untuk mengasah kemampuan berpikir kritis seperti model pembelajaran *problem solving*.

2) Tujuan Belajar

Proses belajar terjadi ketika individu dihadapkan dengan sebuah masalah yang mana ia tidak dapat menyelesaikannya dengan cara yang biasa. Oleh karenanya, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur yang berlangsung seumur hidup yang didorong oleh beberapa aspek seperti emosi, sikap, motivasi, dan yang lainnya dikarenakan unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar.³⁶

Menurut Supriyono, tujuan belajar secara eksplisit adalah upaya untuk mencapai hasil yang berbentuk pengetahuan dan keterampilan, sementara tujuan belajar sebagai hasil berbentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan lain-lain. Tujuan belajar tersebut adalah konsekuensi logis dari siswa guna menghidupi suatu sistem lingkungan belajar.³⁷

3) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

³⁶ Moh Suardi, *Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018). Hlm.15-16.

³⁷ Muhammad Thobroni and Arif Mustofa, *Belajar Dan Pembelajarannya - Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013). Hlm.126.

Menurut Purwanto dalam buku yang ditulis Thobroni dan Mustofa, keberhasilan seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal sebagai mana berikut.³⁸

a) Faktor Internal (Faktor Individu)

- (1) Faktor kematangan atau pertumbuhan
- (2) Faktor kecerdasan atau intelegensi
- (3) Faktor latihan atau ulangan
- (4) Faktor minat
- (5) Faktor Pribadi

b) Faktor Eksternal (Faktor Sosial)

- (1) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga
- (2) Faktor guru
- (3) Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar
- (4) Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia
- (5) Faktor minat social

c. Minat Belajar

Berdasarkan pemaparan definisi minat dan definisi belajar, maka minat belajar dapat dimaknai sebagai ketertarikan individu dalam konteks ini berarti ketertarikan siswa terhadap aktivitas belajar baik ketertarikannya akan materi pembelajaran maupun proses pembelajarannya tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Salah satu

³⁸ Thobroni and Mustofa.hlm.127.

faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

1) Ciri-Ciri Minat Belajar

Berdasarkan pemaparan Hurlcok, bentuk dan kekuatan cita-cita dipengaruhi oleh minat. Minat juga dapat berperan sebagai motivator, prestasi juga selalu dipengaruhi oleh minat, dan siswa lebih mungkin mengulangi kegiatan yang menarik menurut mereka karena minat disini mengarah pada sebuah pemenuhan. Slameto menuturkan bahwa siswa hanya memaknai belajar sebagai alat untuk mencapai tujuan esensial, namun jika diulik lebih dalam lagi, siswa akan dibawa menuju kemajuan melalui hasil dari pengalaman belajarnya.³⁹ Elizabeth Hurlock menyebutkan kriteria atau ciri minat belajar dalam tujuh poin, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Minat seseorang akan meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan fisik dan mentalnya.
- b) Minat seseorang dipengaruhi oleh kegiatan belajar.
- c) Perkembangan minat dapat saja terhambat.
- d) Minat juga bergantung pada kesempatan belajar.
- e) Minat dipengaruhi oleh budaya seseorang.
- f) Terdapat komponen emosional kuat yang mempengaruhi minat seseorang

³⁹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Hlm.184.

- g) Minat memiliki sifat egositis, artinya seseorang akan selalu merasa kurang dan tidak puas terhadap apa yang ia minati.

2) Indikator Minat Belajar

Kemauan untuk belajar adalah sebuah karakter yang perlu dimiliki oleh setiap siswa. Seorang siswa yang menyadari pentingnya belajar akan senantiasa mengasah dan menambah pengalaman-pengalaman dan usaha untuk meningkatkan pengetahuan dan skill yang dimilikinya. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar adalah minat.⁴⁰ Slameto memaparkan indikator-indikator minat belajar diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Rasa Tertarik

Rasa tertarik merupakan titik awal seseorang memiliki minat terhadap sesuatu. Seseorang yang menaruh ketertarikan terhadap sesuatu artinya seseorang tersebut menyukai hal ataupun kegiatan yang dilakukannya. Ketertarikan berhubungan dengan daya *support* dari diri siswa berdasarkan pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Kegiatan yang dimaksudkan di sini adalah kegiatan pembelajaran di kelas.

b) Perasaan Senang

⁴⁰ Charli, Ariani, and Asmara, "Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika." Hlm.2.

Perasaan senang muncul ketika siswa bisa menikmati dan menjalani serangkaian kegiatan dengan tidak tertekan. Ketika siswa memiliki perasaan senang menjalani kegiatan pembelajaran atau perasaan senang terhadap suatu mata pelajaran tertentu, ia akan terus menerus mempelajari ilmu yang digemarinya tersebut.

c) Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan jiwa tertinggi yang semata-mata tertuju pada sebuah atau sekumpulan objek.⁴¹ Jika materi pelajaran tidak menarik minat siswa, kebosanan muncul dan mereka akan kehilangan minat untuk belajar, yang membuat siswa tidak dapat memperoleh konten yang sedang dipelajari. Kegiatan yang disertai dengan konsentrasi yang intens akan lebih sering berhasil dan memberikan tingkat kinerja yang lebih tinggi. Oleh karenanya, guru harus terus bekerja untuk menarik perhatian siswa dan membangkitkan minat mereka pada mata pelajaran yang mereka ajarkan. Siswa yang menyukai suatu mata pelajaran akan berkonsentrasi dengan sangat keras. Perhatian siswa ini merupakan sebuah konsentrasi dalam upaya mengamati dan memahami sesuatu.⁴²

⁴¹ Charli, Ariani, and Asmara.hlm.5.

⁴² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.hlm.87.

d) Partisipasi

Partisipasi merupakan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Ketika suatu pelajaran menarik minat mereka, siswa lebih terlibat dan terlibat dalam diskusi seputar kegiatan pembelajaran yang mereka sukai. Sikap siswa yang berpartisipasi dapat digunakan untuk menentukan seberapa terlibat mereka dalam proses pembelajaran. Siswa memperhatikan dalam mengungkapkan pikiran mereka dan mengajukan pertanyaan. Siswa juga berusaha untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan.⁴³ Siswa yang sangat termotivasi untuk belajar juga menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dalam kegiatan belajar mereka. Misalnya, selama kegiatan diskusi, siswa akan berpartisipasi dan terlibat dalam debat aktif.⁴⁴

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika yaitu uraian tentang tahap-tahap pembahasan yang akan dilakukan. Sistematika pembahasan dalam penulisan ini dijelaskan secara argumentatif hubungan antar bab, sehingga bab satu dengan bab yang lainnya terdapat suatu kesinambungan. adapun sistematika pembahasan dalam penulisan ini yaitu:

⁴³ Charli, Ariani, and Asmara, "Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika." Hlm.18.

⁴⁴ Hudaya, "PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR SISWA."

BAB I Pendahuluan, Pendahuluan merupakan dasar bagi proses penulisan. Penulis dalam pendahuluan ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penulisan yang relevan, landasan teori, serta sistematika pembahasan.

BAB II Metode Penulisan, pada metode penulisan berisi tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk yang meliputi desain uji coba, subjek uji coba, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB III Hasil Penulisan dan Pembahasan, di dalam hasil penulisan dan pembahasan berisi hal-hal yang terkait dengan penulisan yang meliputi hasil pengembangan produk, revisi produk, analisis hasil produk akhir, dan keterbatasan penulisan.

BAB V Penutup, pada bab ini berisi simpulan tentang produk dan saran pemanfaatan produk.

Bagian akhir tesis terdapat daftar pustaka sebagai referensi pada penulisan ini dan lampiran-lampiran sebagai bukti pendukung dalam proses penulisan.

BAB IV PENUTUP

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil dari penulisan dan juga pembahasan mengenai media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran IPAS, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada penulisan pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran IPAS ini, penulis menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan), dan *Evaluation* (mengevaluasi).
2. Media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* ini memiliki kelayakan dari segi materi dan media. Hasil penilaian produk media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dari ahli materi memperoleh skor 89 dan rata-rata 14,05, serta persentase dari penilaian tersebut 93,68% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian produk media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dari ahli media memperoleh skor 77 dan rata-rata 14,4, serta persentase dari penilaian tersebut adalah 96,25% dengan kategori sangat baik. Jadi penilaian dari ahli materi dan ahli media produk media evaluasi pembelajaran tersebut memiliki kategori sangat baik. Hal tersebut menjadikan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi

wordwall yang telah dikembangkan layak untuk diuji cobakan kepada siswa.

3. Hasil respon dari seluruh siswa kelas IV MIS Baiquniyyah diperoleh rata-rata 9,7 dengan persentase 97%. Hal tersebut dapat dikategorikan ke dalam respon positif.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penulisan yaitu:

1. Bagi guru, media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* ini dapat dijadikan sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran yang efektif dan menarik dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, media evaluasi pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar dan mengerjakan soal-soal serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, Istiningsih, and Zain. "Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara," n.d.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- . *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Auliya, Anisa. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII." *IAIN Bengkulu*, 2021.
- . "Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII." *IAIN Bengkulu*, 2021.
- Aunurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Basuki, Ismet, and Hariyanto. *Assesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Charli, Leo, Tri Ariani, and Lusi Asmara. "Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika." *Science and Physics Education Journal (SPEJ)* 2, no. 2 (June 30, 2019): 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>.
- Dewi, Happy Indira, and Widia Winata. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS KOGNITIF ANAK DALAM PELAJARAN BAHASA INGGRIS," n.d.
- Divayana, Dewa Gede Hendra, P. Wayan Arta Suyasa, and Nyoman Sugihartini. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* 5, no. 3 (December 13, 2016): 149. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>.
- Hudaya, Adeng. "PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK." *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (December 31, 2018). <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.
- Lutfi, Muh. Husriady Agus. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Peserta Didik SMA Di Kabupaten Nunukan." Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.

- Maryanti, Sri, Sri Hartati, and Dede Trie Kurniawan. "ASSESSMENT FOR LEARNING EDUCANDY & WORDWALL." *Yayasan Rumah Rawda Indonesia*, 2022.
- Moleong, L.J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Morissan. *Manajemen Public Relations: Strategi Menjadi Humas Profesional*. Jakarta: Prenada Media Group, 2017.
- Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora. *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Ngafifi, Muhamad. "KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA" 2 (2014).
- Nurhadi, and dkk. *Evaluasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Menyenangkan*. Jakarta: PT Multi Kreasi Satu Delapan, 2011.
- Pradani, Tatsa Galuh. "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar" 1, no. 5 (2022).
- Pribadi, Bayu Agus. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media, 2014.
- Ratnawulan, Elis, and Rusdiana. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.
- Rochmada, Efrida Dwi. "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI PENINGGALAN SEJARAH KELAS IV SEKOLAH DASAR" 10 (2022).
- Sasongko, Gesta Wahyu, and Hary Suswanto. "PENGEMBANGAN GAME SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA," n.d.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan. "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (July 23, 2022): 216–23. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.176>.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Suardi, Moh. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, n.d.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sulistyorini, Yunis, Siti Napfiah, and Khoirul Mufidah. “PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME MENGGUNAKAN PLATFORM WORDWALL.” *Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 2023.
- . “PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME MENGGUNAKAN PLATFORM WORDWALL.” *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika* 5, no. 2 (April 18, 2023): 162–75. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v5i2.2712>.
- Thobroni, Muhammad, and Arif Mustofa. *Belajar Dan Pembelajarannya - Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Widoyoko, Eko Putro. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- . *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA