

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi *Wordwall*

Fitri Suci Rahmadani¹, Firman², M. Alinurdin³

Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesia

e-mail: 2102706573@iainpalopo.ac.id

Abstract: *This research addresses the development of e-evaluation for Islamic Religious Education learning based on Wordwall educational games at SMPN 3 Palopo. The field reality demonstrates that Islamic Religious Education evaluation at SMPN 3 Palopo remains conventionally presented through written and oral methods without utilizing technology-oriented evaluation media, making learning evaluation appear monotonous and less varied. This study aims to determine the needs for learning evaluation tools, design of e-evaluation learning tools, validity, and practicality of Islamic Religious Education e-evaluation tools based on Wordwall educational games at SMPN 3 Palopo. This research employs Research and Development methodology with the ADDIE development model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were grade VIII F students at SMPN 3 Palopo for the 2024/2025 academic year, totaling 34 students from one class. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and questionnaires, while data analysis utilized both qualitative and quantitative descriptive analysis. The research findings indicate that Islamic Religious Education evaluation at SMPN 3 Palopo remains conventional, less varied, and has not utilized information technology, while students require more varied and enjoyable evaluations, and teachers need evaluation tools that facilitate assessment processes. The e-evaluation tool design employs the ADDIE development model through five systematic stages. Validity testing by language, material, question, and media experts showed an average percentage of 90% with very valid criteria. Practicality testing demonstrated 98% teacher response, 88% small-scale trial results, and 89% large-scale trial results, all achieving very practical criteria.*

Keywords: *Evaluation, Islamic Religious Education, Wordwall*

Abstrak : Penelitian ini membahas pengembangan e-evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis games edukasi Wordwall di SMPN 3 Palopo. Realitas lapangan menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Palopo masih disajikan secara konvensional melalui metode tulis dan lisan tanpa menggunakan media evaluasi yang berorientasi teknologi, sehingga evaluasi pembelajaran terkesan monoton dan kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan mengetahui 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 metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII F SMPN 3 Palopo tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 34 siswa dari satu kelas. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Palopo masih konvensional, kurang bervariasi, dan belum memanfaatkan teknologi informasi,

sementara siswa membutuhkan evaluasi yang lebih bervariasi dan menyenangkan, serta guru membutuhkan alat evaluasi yang memudahkan proses penilaian. Rancangan alat e-evaluasi menggunakan model pengembangan ADDIE melalui lima tahap sistematis. Uji validitas oleh ahli bahasa, materi, soal, dan media menunjukkan rata-rata persentase 90% dengan kriteria sangat valid. Uji praktikalitas menunjukkan respon guru 98%, hasil uji coba skala kecil 88%, dan uji coba skala besar 89%, semuanya mencapai kriteria sangat praktis.

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

Pendahuluan

Pendidikan adalah 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 (Permana & Sudrajat, 2022). "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. Tujuannya ialah untuk mempersiapkan siswa untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan hidup (*Undang-undang Dasar Republik Indonesia No 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional Dan Penjelasannya*, 2003).

Membangun lingkungan belajar yang interaktif antara guru dan siswa, serta menyediakan berbagai sumber belajar untuk membantu proses pembelajaran di kelas sangat penting untuk keberhasilan belajar mengajar (Wandini dkk., 2022). 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 (Nursyamsi dkk., 2023).

Untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar, guru memanfaatkan media pembelajaran. 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 (Andi Arif Pamessangi, 2021). Sumber belajar yang digunakan guru dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menggunakan media digital untuk penilaian adalah salah satu dari banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menggunakan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik (Rosmana dkk., 2023).

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 (Filahanasari dkk., 2023). 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 (Larasati dkk., 2023).

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 konvensional yaitu tulis dan lisan. 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 handphone sehingga membuat siswa tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal evaluasi. Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan melalui wawancara beberapa siswa, mengatakan bahwa mereka bosan dengan pelaksanaan evaluasi tersebut.

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 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 (Nisa & Susanto, 2022).

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 berbagai fitur permainan dan kuis, dapat membantu para guru untuk mengevaluasi pembelajaran mereka. Siswa dapat mengerjakan kuis dari wordwall untuk meningkatkan motivasi, minat belajar dan mengurangi rasa bosan (Hasanah & Gudnanto, 2023).

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. Peneliti mengembangkan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan dan menyesuaikan tuntutan pembelajaran di era generasi modern saat ini.

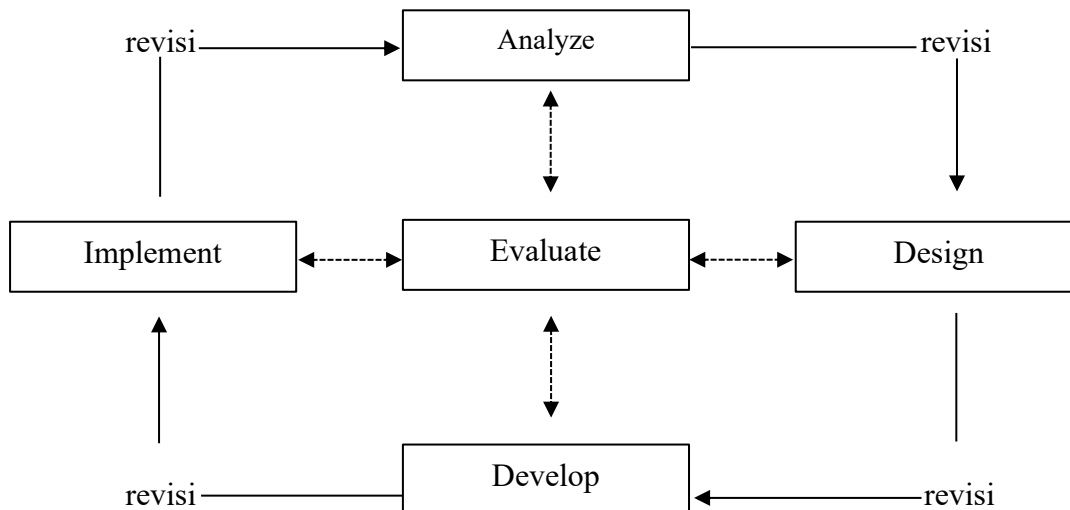
Perbedaan penelitian ini dari penelitian relevan pada umumnya yakni penelitian ini berfokus pada pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi wordwall di SMPN 3 Palopo sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada minat belajar, hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu terdapat perbedaan pada materi, subjek, lokasi penelitian, dan jenis penelitian yang digunakan. Adapun persamaan dari penelitian relevan pada umumnya yaitu sama-sama menggunakan wordwall.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini, yakni jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). 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 (Hasrian Rudi Setiawan dkk., 2021). Subjek pada penelitian ini ialah 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.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan model yaitu, Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Setiap tahapannya saling berhubungan satu sama lain, sehingga dalam penerapan model pengembangan ADDIE harus dilakukan secara urut dan tidak ada tahapan yang terlewat. Melalui penerapan model ini, peneliti dapat menghasilkan produk evaluasi pembelajaran yang bermanfaat bagi guru.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Dalam merancang sebuah alat evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi wordwall, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu langkah pertama adalah analisis, yakni menganalisis kebutuhan guru dan siswa kelas VIII F SMPN 3 Palopo dalam hal alat evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam. Kedua, tahap desain produk, yakni peneliti menentukan materi pendidikan agama Islam yang terkait, membuat soal evaluasi yang sesuai dengan materi untuk ditambahkan ke dalam kuis wordwall, membuat desain awal kuis di situs web wordwall, dan membuat instrumen angket yang akan digunakan dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan. Langkah ketiga adalah tahap pengembangan, di mana produk dibuat dan validasi untuk mengetahui adanya kesalahan atau tidak. Langkah keempat adalah tahap implementasi, yang melibatkan penerapan produk di SMPN 3 Palopo kelas VIII F melalui uji coba skala kecil dan besar untuk mengetahui bagaimana produk dapat diterima oleh guru dan siswa. Langkah kelima adalah evaluasi, yang diselesaikan dengan melakukan revisi terhadap produk akhir pada setiap tahap model pengembangan ADDIE.

Alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan melalui suatu pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan, yaitu peneliti hanya datang ketempat kegiatan yang diamati, tetapi peneliti tidak ikut terlibat hanya sebagai pengamat. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data untuk mendukung kelanjutan penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini dibantu dengan gambar dan video dari proses pembelajaran yang berkelanjutan, dan digunakan untuk dokumentasi analisis data kebutuhan dan uji coba produk. Selanjutnya

angket, alat pengumpulan data atau informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan kepada responden. Angket ini terdiri dari angket validasi produk dan angket praktikalitas produk. Validasi produk terdiri dari validasi ahli bahasa, ahli materi, ahli soal, dan ahli media sedangkan untuk praktikalitas terdiri dari respon guru dan siswa terhadap e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi wordwall.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan mengolala data hasil review dari ahli bahasa, ahli materi, ahli soal, dan ahli media guna memetakan berbagai informasi dari data kualitatif meliputi masukan, tanggapan, kritikan, dan saran untuk perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil dari analisis data selanjutnya digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengelola hasil penyebaran angket melalui lembar angket analisis kebutuhan, validasi dan praktikalitas. Selanjutnya, data dianalisis dengan menggunakan rumus presentase dan dikategorikan sesuai dengan tabel keidealan.

Tabel 1. Skala Guttman Analisis kebutuhan

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

Sumber: (Rosilia dkk., 2020)

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

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

Tabel 2. Kriteria Skor Skala Likert Validitas

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:

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

Tabel 3. Kriteria Skor Skala Likert Praktikalitas

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

Sumber: (Huda dkk., 2023)

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

$$P\% = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 10$$

Hasil dari perhitungan presentase selanjutnya diinterpretasikan dengan ketentuan pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Terhadap Hasil Analisis Kebutuhan

Presentase	Kriteria
0 - 1%	Tidak ada
2% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Kurang dari setengah
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 99%	Sebagian besar
100%	Seluruhnya

Apabila presentase yang didapatkan dari angket analisis kebutuhan melebihi 50%, maka dapat disimpulkan bahwa setengah dari siswa membutuhkan produk yang dikembangkan (Rosilia dkk., 2020).

Kreteria	Presentase
----------	------------

Tabel 5. Kriteria	Tidak Valid	0% - 20%	Validitas
	Kurang Valid	21% - 40%	
	Cukup Valid	41% - 60%	
	Valid	61% - 80%	
	Sangat Valid	81% - 100%	

Tabel 6. Kriteria Praktikalitas

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

Sumber: (Reza & Nopiyadi, 2022)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk atau evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama kelas VIII. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (Hidayat & Nizar, 2021). Berikut tahapan yang dilakukan dalam pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi wordwall.

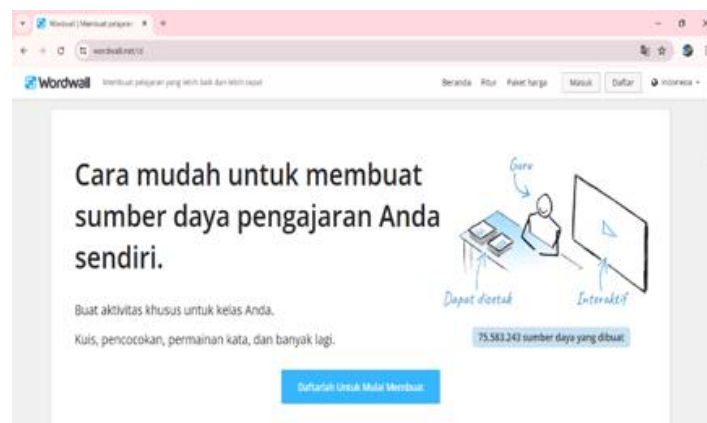
Tahap Analisis (Analysis) dilakukan untuk memperoleh data maupun informasi mengenai permasalahan yang dijumpai, tahap ini dibagi menjadi tiga, yaitu: pertama analisis kondisi awal, berdasarkan observasi awal peneliti menggunakan wawancara untuk mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan pada 12 Januari 2024 dengan Pak Nurhidayat Ahmad, guru Pendidikan Agama Islam, yang menyatakan bahwa evaluasi masih menggunakan metode konvensional, yaitu tes tulis dan lisan. Observasi di kelas menunjukkan bahwa saat pretest berlangsung, beberapa siswa tidak fokus, ribut, dan bermain handphone. Dari wawancara dengan siswa, diketahui mereka merasa bosan karena evaluasi yang monoton dan kurang variatif. Guru juga mengungkapkan bahwa evaluasi konvensional memakan waktu dan tenaga karena harus mengoreksi satu per satu serta memeriksa ulang siswa yang belum menyelesaikan soal.

Kedua analisis guru, untuk mengetahui jenis evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, peneliti melakukan analisis kebutuhan guru. Hasil angket menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode evaluasi konvensional (tulis dan lisan) dan membutuhkan alat evaluasi yang lebih praktis. Guru tertarik pada evaluasi berbasis games

edukatif seperti Wordwall, karena dapat mempermudah siswa dalam mengerjakan soal serta mempercepat proses penilaian. Produk e-evaluasi berbasis Wordwall yang dikembangkan peneliti memungkinkan hasil siswa tercatat otomatis, sehingga efisien bagi guru.

Ketiga analisis siswa, analisis siswa dilakukan untuk mengetahui jenis evaluasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa menginginkan evaluasi yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Mereka merasa bosan dengan metode konvensional (tulisan dan lisan), dan lebih tertarik jika evaluasi dilakukan melalui games edukatif seperti Wordwall. Pengembangan e-evaluasi berbasis Wordwall dinilai dapat mengurangi kejenuhan serta membuat proses evaluasi lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Tahap selanjutnya adalah tahap desain (Design) atau tahap perancangan produk sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Perancangan produk dimulai dengan menentukan materi pendidikan agama Islam yang terkait, membuat soal evaluasi yang sesuai dengan materi untuk ditambahkan ke dalam kuis wordwall, membuat desain awal kuis di situs web wordwall, dan membuat instrumen angket yang akan digunakan dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan.



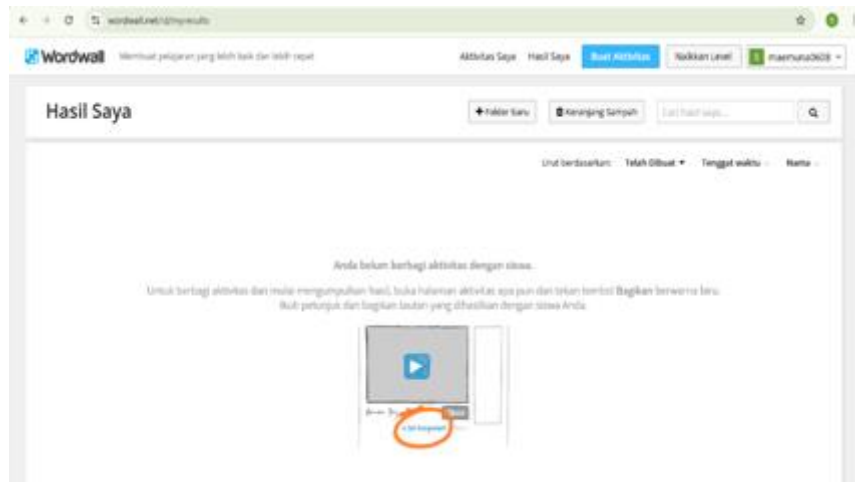
Gambar 2. Tampilan awal wordwall

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.



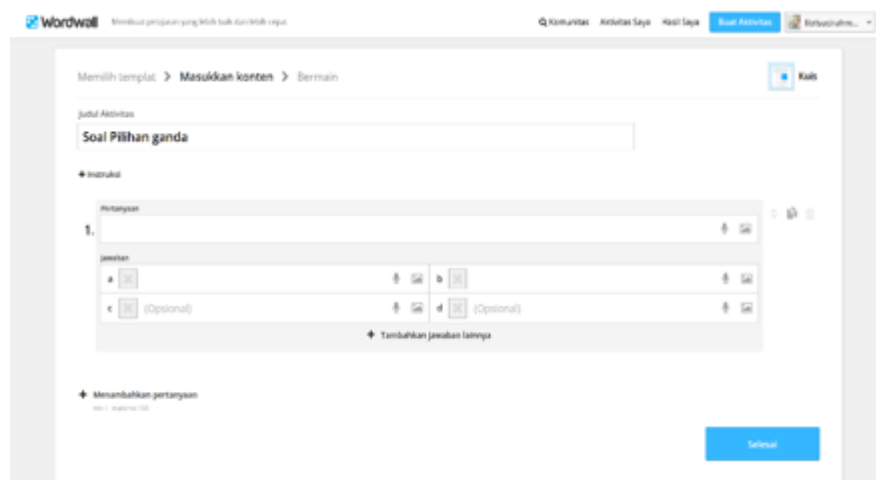
Gambar 3. Macam-macam template wordwall

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



Gambar 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 5. Tampilan memasukkan soal di wordwall



Gambar 6. Tampilan kuis wordwall

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

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.

Tahap berikutnya yaitu tahap pengembangan (Development), Untuk melakukan validasi terhadap pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam 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. Berikut hasil validasi e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi wordwall.

Tabel 7. Hasil Uji Validasi

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

Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya dianalisis dan dikategorikan. Validasi yang diperoleh dari ahli bahasa 80% dengan kriteria valid, ahli materi 95% kriteria sangat valid, ahli soal 96% kriteria sangat valid, dan ahli media 90% kriteria sangat valid dengan persentase rata-rata keseluruhan sebesar 90% dengan kriteria sangat valid. Penilaian terhadap produk e-evaluasi pembelajaran berbasis games edukasi wordwall yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid maka e-evaluasi pembelajaran berbasis games edukasi wordwall yang telah dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya, yaitu uji coba lapangan pada evaluasi pembelajaran namun demikian, catatan yang diberikan validator pada setiap komponen yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan kecil atau seperlunya sesuai dengan catatan yang diberikan (Anjarsari dkk., 2020).

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi (Implementation), produk berupa e-evaluasi pembelajaran berbasis games edukasi wordwall yang telah divalidasi maka diuji cobakan ke lapangan. Uji coba produk dilakukan kepada 1 orang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan 34 siswa kelas VIII F di SMPN 3 Palopo. Tahap ini dilakukan dengan memberikan lembar angket praktikalitas yang telah dibuat. Adapun hasil uji praktikalitas seperti tabel dibawah ini.

Tabel 8. Hasil Uji Praktikalitas Guru

Aspek yang Dinilai	Indikator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
Kelayakan media	Ketertarikan	48	50	96%
	Bahasa	10	10	100%
Rata-rata		58	60	98%
Kriteria		Sangat Praktis		

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa secara keseluruhan memperoleh skor 58 dengan skor maksimal 60 memiliki persentase nilai sebesar 98% dengan katagori “sangat praktis”.

Tabel 9. Hasil Uji Skala Kecil

Aspek yang Dinilai	Indikator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
Kelayakan media	Ketertarikan	372	405	91%
	Bahasa	39	45	86%
Rata-rata		411	450	88%
Kriteria		Sangat Praktis		

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan bahwa secara keseluruhan memperoleh skor 411 dengan skor maksimal 450 memiliki persentase nilai sebesar 88% dengan katagori “sangat praktis”.

Tabel 10. Hasil Uji Skala Besar

Aspek yang Dinilai	Indikator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
Kelayakan media	Ketertarikan	1.179	1.350	87%
	Bahasa	137	150	91%
Rata-rata		1.316	1.500	89%

Kriteria	Sangat Praktis
----------	----------------

Berdasarkan tabel 10 menunjukkan bahwa secara keseluruhan memperoleh skor 1.316 dengan skor maksimal 1.500 memiliki persentase nilai sebesar 89% dengan katagori “sangat praktis”.

Tahap akhir dalam model ADDIE adalah tahap evaluasi. Evaluasi dalam penelitian ini yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada akhir setiap tahapan. Sedangkan, evaluasi sumatif dilakukan di akhir pengembangan produk setelah tahap uji validitas dan uji praktikalitas.

Pembahasan Hasil Pengamatan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan e-evaluasi pembelajaran berbasis games edukasi wordwall di SMPN 3 Palopo. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu; Anaysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari analisis kebutuhan kondisi awal, guru dan siswa, dilanjutkan dengan tahap design, adapaun langkah-langkah tahap desain yaitu perancangan produk dimulai dengan menentukan materi pendidikan agama Islam yang terkait, membuat soal evaluasi yang sesuai dengan materi untuk ditambahkan ke dalam kuis wordwall, membuat desain awal kuis di situs web wordwall, dan membuat instrumen angket yang akan digunakan dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan. Setelah tahap desain, selanjutnya tahap pengembangan yaitu e-evaluasi pembelajaran berbasis games edukasi wordwall dibuat sesuai dengan tahap perancangan kemudian dilakukan uji validasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kevalidan serta peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari validator. Apabila produk dinyatakan valid maka dilanjutkan ke tahap implementation atau diujicoba ke guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan e-evaluasi pembelajaran berbasis games edukasi wordwall. Tahap akhir yaitu Evaluation yang dilaksanakan pada setiap tahapan dan akhir pengembangan.

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 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 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 (Hidayat & Nizar, 2021). 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 (Nadira dkk., 2022).

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui keterpakaian produk yang sedang dibuat oleh peneliti. Ukuran praktikalitas suatu produk dapat diukur dari kemudahan dan penyajian suatu produk (Syahputra & Novrianti, 2022). Hal ini sependapat dengan Gede Whidi Harta berpendapat bahwa tujuan dari uji kepraktisan adalah untuk menilai sejauh mana kemudahan dan kelancaran dalam penerapan produk yang dikembangkan (Harta dkk., 2021). Setelah produk e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi Wordwall dinyatakan valid oleh

validator, kemudian dilakukan uji praktikalitas. Uji coba dilakukan oleh 1 orang guru pendidikan agama Islam dan 34 siswa SMPN 3 Palopo kelas VIII F. Hasil angket dari guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 98% sangat praktis. Uji coba pada siswa dilakukan dalam dua tahap yakni uji skala kecil dan uji skala besar. Uji coba skala kecil memperoleh rata-rata 88% sangat praktis, sedangkan skala besar memperoleh 89% sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa produk e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi Wordwall sangat praktis digunakan pada evaluasi pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan mengenai hasil penelitian pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi Wordwall sangat praktis digunakan pada evaluasi pembelajaran. Bahwa 1) Hasil analisis kebutuhan di SMPN 3 Palopo kelas VIII F menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam masih menggunakan metode konvensional yang monoton, belum memanfaatkan teknologi, dan kurang menarik bagi siswa. Guru juga memerlukan alat evaluasi yang praktis. Oleh karena itu, perlu dikembangkan e-evaluasi berbasis games edukasi Wordwall untuk membuat evaluasi lebih variatif, menarik, menyenangkan, dan memudahkan penilaian. 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) 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. 4) 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.

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.

Pengembangan e-evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis games edukasi Wordwall diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi oleh guru di SMPN 3 Palopo, khususnya dalam penilaian pembelajaran PAI. Guru juga dapat mengembangkan instrumen evaluasi sendiri dengan menggunakan berbagai fitur dan template yang tersedia di Wordwall, serta menyusun materi soal yang berbeda. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar pada tahap pelaksanaan produk, guru mata pelajaran dilibatkan langsung dalam penerapannya kepada siswa. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan penelitian lain yang melibatkan media interaktif.

Referensi

- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jmpm: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Filahanasari, E., Wahyuni, R. J., & Efendi, R. (2023). Pengembangan Game Interaktif Menggunakan Platform Wordwall.Net Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas Iv. *Jp2m (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i2.4160>
- Harta, G. W., Wahyuni, D. S., & Santyadiputra, G. S. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon Untuk Smk. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(2), 182. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35648>
- Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Hasrian Rudi Setiawan, Arwin Juli Rakhmadi, & Abu Yazid Raisal. (2021). (Pdf) Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Researchgate*, 4(2). <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Jipai)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Huda, N., Rizki, A., Oktavia, L., & Ramadhan, S. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Untuk Mengukur Sikap Disiplin Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(2), 136–151. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i2.42178>
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.Net Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Nadira, N., Lodang, H., & Wiharto, Muh. (2022). Uji Validitas Pengembangan E-Modul Materi Ekosistem Sebagai Sumber Belajar Biologi Pada Kelas X Sma. *Oryza (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 11(2), 59–64. <https://doi.org/10.33627/oz.v11i2.944>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nursyamsi, N., Rosdiana, R., Armila, A., Rahmah, N., Nasaruddin, N., Alinurdin, M., & Ihsan, M. (2023). Development Of Learning Media For Flat-Sided Based On The Macromedia Flash 8 Application. *Aip Conference Proceedings*, 2572(1), 040006. <https://doi.org/10.1063/5.0118497>

- Pamessangi, A. A. (2021). Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab. Aksara Timur. [Http://Repository.iainpalopo.Ac.Id/Id/Eprint/5828/1/Media%20permainan%20pembelajaran%20pba%20..Pdf](http://Repository.iainpalopo.Ac.Id/Id/Eprint/5828/1/Media%20permainan%20pembelajaran%20pba%20..Pdf)
- Permana, I. A., & Sudrajat, J. (2022). Pengelolaan Manajemen Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Mutu Pendidikan | Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. [Http://Www.Jiip.Stkiyapisdampu.Ac.Id/Jiip/Index.Php/Jiip/Article/View/590](http://Www.Jiip.Stkiyapisdampu.Ac.Id/Jiip/Index.Php/Jiip/Article/View/590)
- Reza, M. F., & Nopiyadi, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Pada Mata Kuliah Jaringan Komputer. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk), 4(4), 5459–5467. [Https://Doi.Org/10.31004/Jpdk.V4i4.6346](https://Doi.Org/10.31004/Jpdk.V4i4.6346)
- Rosilia, P., Yuniawatika, Y., & Murdiah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Siswa Di Kelas Iii Sdn Bendogerit 2 Kota Blitar. Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 10(2). [Https://Doi.Org/10.25273/Pe.V10i2.6306](https://Doi.Org/10.25273/Pe.V10i2.6306)
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di Sdn 3 Nagri Kaler. Journal On Education, 5(2), 1965–1973. [Https://Doi.Org/10.31004/Joe.V5i2.838](https://Doi.Org/10.31004/Joe.V5i2.838)
- Syahputra, W. F., & Novrianti, N. (2022). Pengembangan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sma Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Jurnal Literasi Digital, 2(1), 36–45. [Https://Doi.Org/10.54065/Jld.2.1.2022.113](https://Doi.Org/10.54065/Jld.2.1.2022.113)
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional Dan Penjelasannya. (2003). Citra Umbara,.
- Wandini, R. R., Sipahutar, D. A., Rahmawati, I., & Diah, R. (2022). Merubah Pandangan Siswa Yang Menganggap Pembelajaran Pkn Membosankan Menjadi Pembelajaran Pkn Yang Menyenangkan.