ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *website wordwall game* Dalam Asesmen Pembelajaran Keanekaragaman Hayati Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Karangan Trenggalek" yang ditulis oleh Binti Mar'atus Sholihah, NIM. 126209212065, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi: Dr. Nur Isroatul Khusna, M.Pd..

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, Keanekaragaman Hayati

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu penyampaian materi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Evaluasi asesmen pembelajaran yang dilakukan secara terus berkelanjutan tentu akan membuat siswa merasa jenuh apabila tidak diselingi media yang lebih inovatif dan menarik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk malakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* sebagai alat evaluasi asesmen pembelajaran khususnya pada materi keanekaragaman hayati.

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini yakni 1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dalam asesmen pembelajaran keanekaragaman hayati pada siswa kelas XI SMAN 1 Karangan Trenggalek? 2) Bagaimana hasil kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dalam asesmen pembelajaran keanekaragaman hayati pada siswa kelas XI SMAN 1 Karangan Trenggalek? 3) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dalam asesmen pembelajaran keanekaragaman hayati pada siswa kelas XI SMAN 1 Karangan Trenggalek? 4) Seberapa besar tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dalam asesmen pembelajaran keanekaragaman hayati pada siswa kelas XI SMAN 1 Karangan Trenggalek?. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game*, serta untuk mengetahui tingkat kevalidan, kelayakan, dan keefektifan produk media pembelajaran interaktif *wordwall* setelah diterapkannya dalam pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas XI SMAN 1 Karangan Trenggalek. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari instrumen validasi, analisis kebutuhan, dan respon siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji-T hipotesis, dan uji N-gain dengan perhitungan menggunakan aplikasi SPSS 26 *for windows*.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: 1) peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima langkah utama yang meliputi *analysis*, *desaign*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. 2) hasil kevalidan produk media pembelajaran mendapatkan kriteria valid tanpa revisi dengan rata-rata persentase 91% dari ahli media, 95% dari ahli materi, dan 94% dari validitas soal *posttest.* Hasil uji validitas instrumen angket respon siswa dan soal tes juga mendapatkan kriteria valid dengan nilai $^{R}_{hitung} > {}^{R}_{tabel.}$ 3) kelayakan media pembelajaran dilihat dari hasil validitas ahli dan validitas kontruk dari ketiga tim validator dimana berdasarkan hasil uji tersebut media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall game* dinyatakan layak digunakan dengan sedikit revisi. 4) keefektifan media pembelajaran dilihat dari hasil tes siswa pada kelas eksperiman yang memperoleh 73% dengan kategori cukup efektif dan ketuntasan nilai tes yang memperoleh persentase 92%. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Thesis with the title "Development of Interactive Learning Media Based on Wordwall Game Website in Biodiversity Learning Assessment for Class XI Students of SMAN 1 Karangan Trenggalek" written by Binti Mar'atus Sholihah, NIM. 126209212065, Tadris Social Science Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Thesis Supervisor: Dr. Nur Isroatul Khusna, M.Pd..

Keywords: Learning Media, Wordwall, Biodiversity

Learning media is one of the teaching aids that can improve the quality of learning. The implementation of learning assessments carried out continuously without more innovative and interesting media can cause students to feel bored. Therefore, researchers are interested in developing interactive learning media based on the Wordwall game website as an assessment tool, especially for biodiversity material.

The problems examined in this study are 1) How are the steps of developing interactive learning media based on the wordwall game website in assessing biodiversity learning for class XI students of SMAN 1 Karangan Trenggalek? 2) How are the results of the validity of the development of interactive learning media based on the wordwall game website in the assessment of biodiversity learning in class XI SMAN 1 Karangan Trenggalek? 3) How is the feasibility of developing interactive learning media based on the wordwall game website in assessing biodiversity learning in class XI SMAN 1 Karangan Trenggalek? 4) What is the level of effectiveness of interactive learning media based on the wordwall game website in the assessment of biodiversity learning in class XI SMAN 1 Karangan Trenggalek? The purpose of this study was to determine the steps of developing interactive learning media based on the wordwall game website, as well as to determine the level of validity, feasibility, and effectiveness of interactive learning media products wordwall after its application in learning.

The method used in this research is research and development (Research and Development) with the ADDIE model. The subjects studied were 11th grade students of SMAN 1 Karangan Trenggalek. The data collection instruments used consisted of validation instruments, needs analysis, and student responses. Data analysis techniques in this study used validity and reliability tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis T-tests with calculations using the SPSS 26 for windows application.

The results of the research and development showed that: 1) researchers use the ADDIE development model with five main steps which include analysis, design, development, implementation, and evaluation. 2) the results of the validity of learning media products get valid criteria without revision with an average percentage of 91% from media experts, 95% from material experts, and 94% from the validity of posttest questions. The results of the validity test of the student response questionnaire instrument and the test questions also obtained valid criteria with a value of Rhitung> Rtabel. 3) the feasibility of learning media is seen from the results of expert validity and construct validity from the three validator teams where based on the test results the interactive learning media based on the wordwall game website is declared feasible to use with minor revisions. 4) the effectiveness of learning media is seen from the results of student tests in the experimental class which obtained 73% with a fairly effective category and the completeness of test scores which obtained a percentage of 92%. Based on these results, the learning media is declared effective in the learning process.

ملخص

(Wordwall) على موقع الويب في تقييم تعلم التنوع البيولوجي لطلاب الصف الحادي عشر في **المدرسة الثانوية الحكومية ١ كاراعان ترينجاليك"**، كتبته **بنتي مرأة الصالحة**، رقم القيد ١٢٦٢٠٩٢١٢٠٦٥، قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية و العلوم التعليمية، جامعة السيّد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، تحت المشرفة الدكتورة نور إسرأة الحسنى، الماجستير.

الكلمات الأساسية: وسائل التعليم، حائط الكلمات، التنوع البيولوجي

تُعد الوسائط التعليمية إحدى أدوات تقديم المواد التي تُحسّن جودة التعلم. ولا شك أن التقييم المستمر لنتائج التعلم سيُشعر الطلاب بالملل إن لم يُتخلله بوسائل تعليمية أكثر ابتكارًا وتشويقًا. لذلك، يهتم الباحثون بتطوير وسائط تعليمية تفاعلية، استنادًا إلى موقع لعبة جدار الكلمات، كأداة لتقييم التعلم، وخاصةً فيما يتعلق بمواد التنوع البيولوجي.

المسائل التي تمت دراستها في هذا البحث هي : ١) ما هي خطوات تطوير وسائل التعلم التفاعلية القائمة على لعبة حائط الكلمات *(Wordwall)* على الموقع الإلكتروني في تقييم تعلم التنوع البيولوجي لطلاب الصف الحادي عشر في **المدرسة الثانوية الحكومية ١ كاراعان ترينجاليك؟** ٢) ما هي نتائج صحة تطوير وسائل التعلم التفاعلية القائمة على لعبة حائط الكلمات *(Wordwall)* على الموقع الإلكتروني في تقييم تعلم التنوع البيولوجي لطلاب الصف الحادي عشر في **المدرسة الثانوية الحكومية ١ كاراعان ترينجاليك؟** ٣) ما مدى جدوى تطوير وسائل التعلم التفاعلية القائمة على لعبة حائط الكلمات *(Wordwall)* على الموقع الإلكتروني في تقييم تعلم التنوع البيولوجي لطلاب الصف الحادي عشر في **المدرسة الثانوية الحكومية ١ كاراعان ترينجاليك؟** ٤) ما مدى فعالية وسائل التعلم التفاعلية القائمة على لعبة حائط الكلمات *(Wordwall)* على الموقع الإلكتروني في تقييم تعلم التنوع البيولوجي لطلاب الصف الحادي عشر في **المدرسة الثانوية الحكومية ١ كاراعان ترينجاليك؟** الغرض من هذه الدراسة هو تحديد خطوات تطوير وسائل التعلم التفاعلية القائمة على

موقع لعبة جدار الكلمات على الويب، وكذلك تحديد مستوى صحة وجدوى وفعالية منتج وسائل التعلم التفاعلية لجدار الكلمات بعد تطبيقه في التعلم.

لمنهج المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير باستخدام نموذج *ADDIE*. شملت الدراسة طلاب الصف الحادي عشر في **المدرسة الثانوية الحكومية ١ كاراعان ترينجاليك**. وتألفت أدوات جمع البيانات من أدوات التحقق، وتحليل الاحتياجات، واستجابات الطلاب. استخدمت أسلوب تحليل البيانات في هذا البحث اختبارات الصدق والثبات، واختبارات التوزيع الطبيعي، واختبارات التجانس، واختبارات "ت" للفرضيات، مع إجراء حسابات باستخدام الإصدار ٢٦ من برنامج *SPSS* لنظام التشغيل.

تظهر نتائج البحث والتطوير أن : ١) يستخدم الباحثون نموذج تطوير *ADDIE* بخمس خطوات رئيسية تشمل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. ٢) حصلت نتائج صلاحية منتج الوسائط التعليمية على معايير صالحة دون مراجعة بنسبة متوسطة بلغت ٩١٪ من خبراء الوسائط و٩٥٪ من خبراء المواد و٩٤٪ من صلاحية أسئلة ما بعد الاختبار. كما حصلت نتائج اختبار صلاحية أداة استبيان استجابة الطلاب وأسئلة الاختبار على معايير صالحة بقيمة $r_{hitung} > r_{tabel}$. ٣) يُنظر إلى جدوى الوسائط التعليمية من نتائج صلاحية الخبراء وصلاحية البناء من فرق التحقق الثلاثة حيث بناءً على نتائج الاختبار، تم إعلان الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على موقع لعبة حائط الكلمات *(Wordwall)* قابلة للاستخدام مع تعديلات طفيفة. ٤) تُرى فعالية الوسائط التعليمية من نتائج اختبارات الطلاب في الفصل التجريبي التي حصلت على ٧٣٪ مع فئة فعالة إلى حد ما وإكمال درجة الاختبار التي حصلت على نسبة مئوية ٩٢٪. وبناءً على هذه النتائج، تم إعلان فعالية وسائل التعلم للاستخدام في عملية التعلم.