

HALAMAN PERSETUJUAN

Lamp : 5 (lima) Eks.

Hal : Naskah Skripsi

Yth .

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Di Jalan Ahmad Yani No. 10 Jambean Bojonegoro
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : DHAMILA MIYASARI

NIM : 20015211

Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN DIAGNOSTIK KOGNITIF BERBASIS *GAME WORDWALL* PADA MATERI AQIDAH ISLAM KELAS VII DI MTs DARUL ULUM PASINAN BAURENO BOJONEGORO

Telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

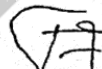
Bojonegoro, 27 juni 2024

Dosen Pembimbing I



Hamidatun Nihayah, M. Th. I
NIDN. 2124028403

Dosen Pembimbing II



Zaini Miftah, MA
NIDN 2101067901

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Sujudi Aziz, S.Pd.I., M.Ag
NIDN: 2121128602
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FT UNUGIRI

HALAMAN PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:





Nama : DHAMILA MIYASARI
NIM : 20015211
Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN
DIAGNOSTIK KOGNITIF BERBASIS GAME
WORDWALL PADA MATERI AQIDAH ISLAM KELAS
VII DI MTs DARUL ULUM PASINAN BAURENO
BOJONEGORO

Dapat disetujui untuk sebagai syarat pguna memperoleh syarat gelar Sarjana
Strata Satu dalam Ilmu pendidikan Agama Islam pada Universitas Nahdlatul
Ulama Sunan Giri pada:

Hari, tanggal : Kamis 18 Juli 2024

Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji :

1. Penguji I : Dr. Nurul Huda, M.H.I ()
2. Penguji II : Dr. Hamam Burhanuddin, M.Pd.I ()
3. Penguji III : Hamidatun Nihayah, M.Th.I ()
4. Penguji IV : Zaini Miftah, MA ()

Bojonegoro, 18 Juli 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



(Dr. H. Ahmad Manshur, M.A.)

FAKULTAS TARBIYAH
FTUNUGIRI NIDN : 2122037701

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DHAMILA MIYASARI

NIM : 20015211

Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN
DIAGNOSTIK KOGNITIF BERBASIS GAME
WORDWALL PADA MATERI AQIDAH ISLAM KELAS
VII DI MTs DARUL ULUM PASINAN BAURENO
BOJONEGORO

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan hasil tulisan atau pikiran orang lain yang diakui sebagai hasil tulisan pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini benar hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

Bojonegoro, 06 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan

(Dhamila M



UNUGIRI

MOTTO

"Rasakanlah setiap proses yang kamu tempuh dalam hidupmu, sehingga kamu tau betapa hebatnya dirimu sudah berjuang sampai detik ini"

"Hidup bukan tentang dunia saja maka perbaikilah diri mu untuk menjadi pribadi yang lebih baik walaupun kamu mempunyai segudang dosa dalam hidup"

فَاذْكُرُونِي أَذْكُرْكُمْ وَاشْكُرُوا لِي وَلَا تَكْفُرُونِ

"Letakan aku dalam hatimu, maka aku akan meletakanmu dalam hatiku"

(QS. Al-Baqarah:152)

UNUGIRI

PERSEMBAHAN

Tidak lepas dari rasa bangga, syukur dan kerendahan hati. Maka, adanya karya tulis yang telah disusun menjadi skripsi ini di persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat akal, iman, badan sehat dan senantiasa istiqomah dalam menuntut ilmu dan berusaha mengamalkannya

1. Bapak M. Mansyur dan Ibu Alfi yang senantiasa selalu mendoakan dengan penuh harap untuk kelancaran segala proses kehidupan saya dan proses belajar saya.
2. Keluarga dan saudara yang selalu mendukung saya.
3. Ibu Hamidatun Nihayah, M. Th. I dan Bapak Zaini Miftah, MA yang telah membimbing penulis sehingga dapat terselesaikan rangkaian skripsi ini.
4. dan semua dosen guru atau dosen yang telah mengajarkan penulis dengan segala ilmunya.
5. Sahabat saya yang selalu mendukung saya dan bersedia mendengarkan keluh kesah saya selama ini, selalu memberi saran dan masukan.
6. Almaterku Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro yang selalu aku banggakan.
7. Bapak dan ibu guru yang telah memberikan ilmu kepada saya sehingga sampai di titik ini Dari nama-nama yang dimaksud diatas mudah-mudahan amal baktinya diterima oleh Allah SWT. Aamiin Yaa Robbal Aalamiin

ABSTRAK

PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN DIAGNOSTIK KOGNITIF BERBASIS GAME WORDWALL PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS VII DI SEKOLAH MTs DARUL ULUM PASINAN BAURENO BOJONEORO

Dhamila MiyaSari , Hamidatun Nihayah, M, Th.I , Zaini Miftah,MA

Pendidikan merupakan suatu proses *humanistik* yang kemudian disebut humanisasi seseorang. Upaya mencapai tujuan pengajaran dalam pembelajaran agar tujuan pendidikan terlaksana dengan baik, dapat dilakukan dengan selalu mengevaluasi pengajaran yang dilakukan oleh guru. Penilaian diagnostik merupakan tugas penilaian yang memerlukan penilaian dan keahlian yang lebih besar dari guru dibandingkan penilai. Tujuan penilaian diagnostik adalah untuk mendiagnosis ketidak mampuan belajar peserta didik guna memperbaikinya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana proses pengembangan asesmen diagnostik pembelajaran berbasis game menggunakan wordwall pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII materi Akidah Islam di MTs Darul Ulum Pasinan dan bagaimana hasil pengembangan asesmen diagnostik pembelajaran berbasis game menggunakan wordwall pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII materi Akidah Islam di MTs Darul Ulum Pasinan. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah instrumen tes diagnostik kognitif untuk mengidentifikasi pemahaman siswa yang berbentuk soal pilihan ganda. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development (R & D)* dengan menggunakan model *ADDIE* dimana tahap penelitian meliputi analisis, design, development, implementation, dan evaluation.

Proses pengembangan asesmen diagnostik kognitif berbasis *game wordwall* ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE Analisis* (mengumpulkan informasi kebutuhan penelitian, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai), *Design* (merancang tujuan pembelajaran dan menyusun instrumen soal), *Development* (pembuatan soal asesmen melalui *game wordwall* dan mengvalidasi coba produk kepada validator), *Implementation* (pengujian produk yang sudah divalidasikan oleh validator kepada peserta didik), *Evaluation* (pembahasan hasil produk yang sudah di uji coba untuk melihat keefektifan prodak dalam mencapai tujuan pembelajaran). Hasil validasi Ahli materi dan media (79%) menunjukkan kriteria layak , hasil uji coba produk (85%) menunjkan kriteria sangat layak. pada hasil analisis data disimpulkan bahwa produk instrumen asesmen diagnostik kognitif yang dihasilkan sangat layak dan diterapkan.

Kata Kunci: Asesmen diagnostik kognitif , mengidentifikasi kompetensi peserta pendidikan agama islam.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF A COGNITIVE DIAGNOSTIC ASSESSMENT INSTRUMENT BASED ON A WORDWALL GAME IN THE SUBJECT OF AQIDAH ACHALIC IN CLASS VII AT MTs DARUL ULUM PASINAN BAURENO BOJONEORO SCHOOL

Dhamila MiyaSari, Hamidatun Nihayah, M, Th.I, Zaini Miftah, MA

Education is a humanistic process which is then called humanization of a person. Efforts to achieve teaching goals in learning so that educational goals are carried out well can be done by always evaluating the teaching carried out by the teacher. Diagnostic assessment is an assessment task that requires greater judgment and expertise from the teacher than the assessor. The purpose of diagnostic assessment is to diagnose students' learning disabilities in order to correct them.

The formulation of the problem in this research is how the process of developing a game-based learning diagnostic assessment using wordwall in class VII moral aqidah subject material on Islamic Aqidah at MTs Darul Ulum Pasinan and what are the results of developing a game-based learning diagnostic assessment using wordwall in class VII moral aqidah subject matter Islamic Creed at MTs Darul Ulum Pasinan. This research aims to produce a cognitive diagnostic test instrument to identify students' understanding in the form of multiple choice questions.

This research is Research & Development (R & D) research using the ADDIE model where the research stages include analysis, design, development, implementation, and evaluation. The process of developing cognitive diagnostic assessments based on wordwall games is carried out using the ADDIE Analysis development model (gathering information on research needs, student characteristics, and learning objectives to be achieved), Design (designing learning objectives and compiling question instruments), Development (creating assessment questions through wordwall games and validating product trials with validators), Implementation (testing products that have been validated by validators with students), Evaluation (discussing the results of products that have been tested to see the effectiveness of products in achieving learning objectives). The validation results from material and media experts (79%) show the criteria are feasible, the results of product trials (85%) show the criteria are very feasible. The results of the data analysis concluded that the resulting cognitive diagnostic assessment instrument product was very feasible and applicable.

Keywords: *Cognitive diagnostic assessment, identifying competencies of Islamic religious education participants*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayah-Nya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikan-Nya yaitu sebagai khalifah fil ardl. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Instrumen Asesmen Diagnostik Kognitif Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VII Di Sekolah MTs Darul Ulum Pasinan Baureno Bojonegoro” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Su'udin Aziz S.Pd.I.,M.Ag Ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
4. Ibu Hamidatun Nihayah, M. Th. I , dan Bapak Zaini Miftah,MA selaku pembimbing Skripsi I dan II, yang telah banyak mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri., yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.

6. Bapak Mohammad Fahrudin Shofi, M.Pd selaku Kepala Mts Darul Ulum Pasinan, yang telah memberikan ijin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di lembaganya.
7. Siswa dan siswi kelas VII MTs Darul Ulum Pasinan, yang telah bersedia menjadi responden sehingga penulis dapat memperoleh semua data yang diperlukan.
8. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materiil, sehingga penulisan skripsi ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin.

Bojonegoro, 17 Juli 2023

Penulis,

(Dhamila Miyasari)

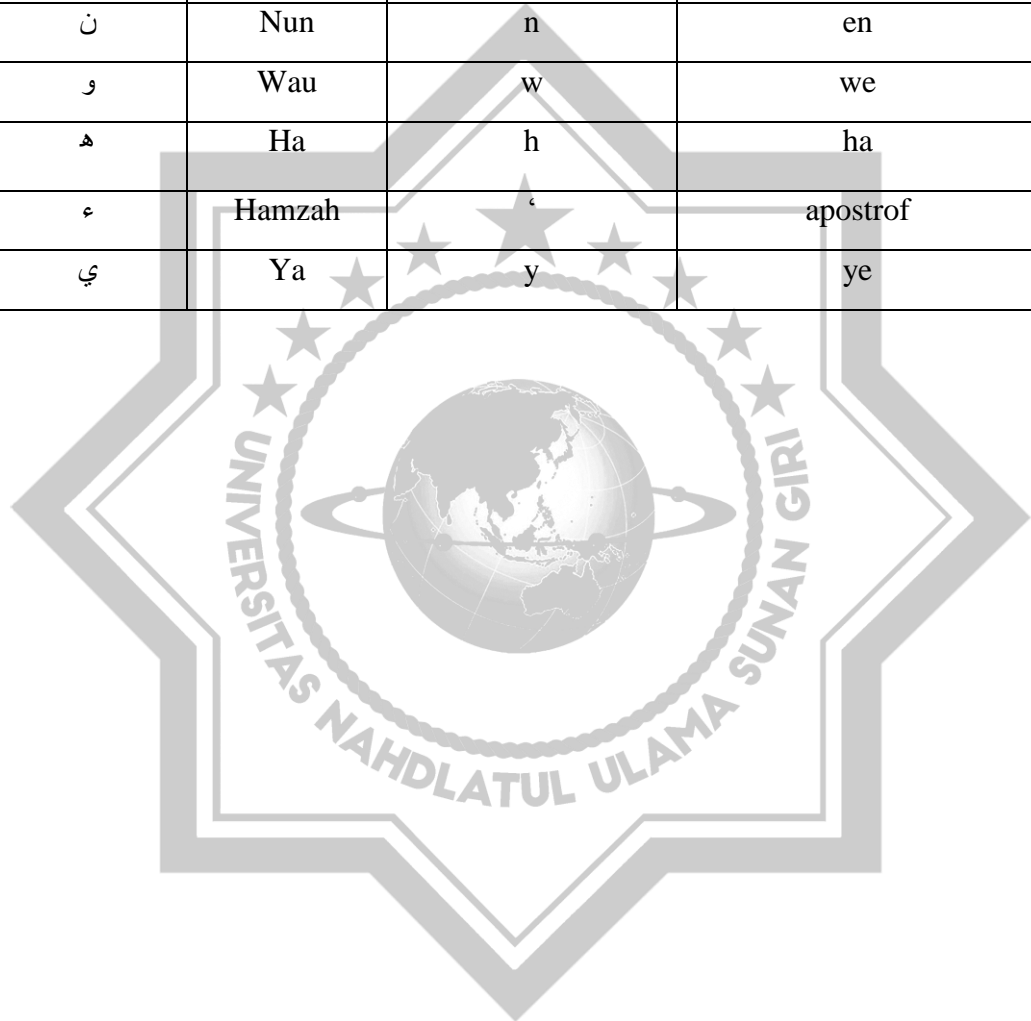
UNUGIRI

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1987, sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḏ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḏ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef

ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye



UNUGIRI

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	9
C. TUJUAN PENGEMBANGAN	9
D. MANFAAT PENGEMBANGAN	10
E. KOMPONEN DAN SPESIFIKASI PRODUK	11
F. RUANG LINGKUP DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN	11
G. DEFINISI OPERASIONAL	12

H. ORISINALITAS PENELITIAN	13
I. SISTEMATIKA BAHASAN	14
BAB II KAJIAN TEORI	16
A. PENGERTIAN PENGEMBANGAN DAN INSTRUMEN PENELIN.....	16
1. Pengertian Pengembangan	16
2. Instrumen Penilaian	16
B. ASESMEN DIAGNOSTIK KOGNITIF	17
C. <i>GAME WORDWALL</i>	18
1. Pengertian <i>Wordwall</i>	18
2. Manfaat <i>Game</i> Pembelajaran	18
3. Kelebihan Dan Kekurangan <i>Game Wordwall</i>	19
D. PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUP AQIDAH AHLAK	20
1. Pengertian Aqidah Islam	20
2. Ruang lingkup aqidah ahlak	20
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	24
A. DESAIN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	24
B. MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	25
C. PROSEDUR PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	26
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN	28
1. Teknik Pengumpulan Data	28
2. Instrumen Pengumpulan Data	30
E. DATA DAN SUMBERDATA	33
F. UJI COBA PRODUK	34
G. TEKNIK ANALISIS DATA	35
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN	39

A. HASIL PENGEMBANGAN	39
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	40
2. <i>Design</i> (Perancangan)	42
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	45
4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	52
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	53
B. PEMBAHASAN	59
BAB V PENUTUP	62
A. KESIMPULAN	62
B. SARAN	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	67



UNUGIRI

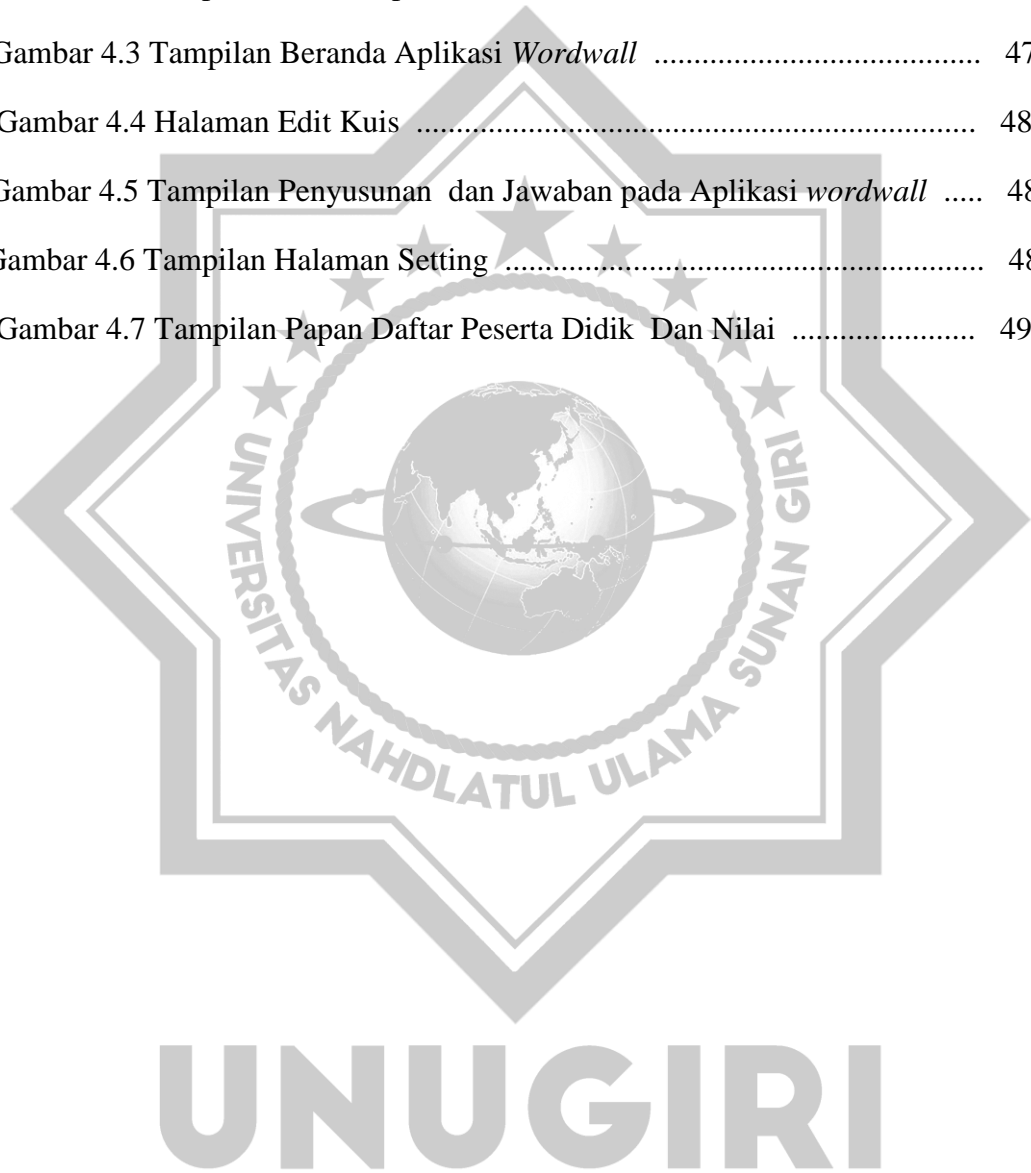
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 2.1 CP dan TP Materi Akidah Islam	22
Tabel 3.1 Instrumen Wawancara	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi Respon Oleh Peserta Didik terhadap <i>game wordwall</i>	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Materi	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Oleh Ahli Media	33
Tabel 3.6 Skala Kriteria Menurut Arikunto	36
Tabel 4.1 CP dan TP Materi Aqidah Islam	42
Tabel 4.2 Desain Instrumen Asesmen Diagnostik Kognitif	44
Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi pada Alat Evaluasi	49
Tabel 4.4 Hasil Analisis Validasi Ahli Media pada Alat Evaluasi	51
Tabel 4.5 Hasil Analisis Instrumen Respon Peserta Didik Uji Coba Produk	53
Tabel 4.6 Hasil Analisis Instrumen Respon Peserta Didik Uji Coba Pemakaian.....	55
Tabel 4.7 Hasil Analisis Validator	57
Tabel 4.8 Hasil Analisis Respon Peserta Didik	58

UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Wordwall</i>	46
Gambar 4.2 Tampilan Masuk Aplikasi <i>Wordwall</i>	47
Gambar 4.3 Tampilan Beranda Aplikasi <i>Wordwall</i>	47
Gambar 4.4 Halaman Edit Kuis	48
Gambar 4.5 Tampilan Penyusunan dan Jawaban pada Aplikasi <i>wordwall</i>	48
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Setting	48
Gambar 4.7 Tampilan Papan Daftar Peserta Didik Dan Nilai	49



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 CP dan TP Materi Akidah Islam	22
Bagan 2.2 Kerangka Berpikir	23
Bagan 3.1 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	26

