

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian pengembangan dan instrumen penilaian

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan instrumen evaluasi merupakan upaya untuk mengembangkan instrumen evaluasi berdasarkan analisis kebutuhan terhadap produk baru, terlebih dahulu menguji keefektifannya sehingga tercipta produk yang fungsional dan bermanfaat bagi masyarakat. Permasalahan yang ada saat ini di bidang pendidikan adalah pengembangan produk di bidang pendidikan masih lemah. Salah satu produk yang masih jarang dikembangkan adalah alat penilaian pembelajaran.¹

2. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian adalah alat yang digunakan oleh pendidik, dapat berupa tes, observasi, tugas individu atau kelompok dan lain-lain sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan siswa. Hasil belajar yang meliputi hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Instrumen penilaian yang digunakan harus memenuhi sejumlah persyaratan standar yang ditetapkan pemerintah.²

¹ Tutik Wijayanti, Sukestiyarno, and Masrukhi, "Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran (Implementasi Penilaian Kemampuan Berfikir Kritis Dan Karakter Demokratis Pada Materi Sistem Politik Indonesia Dengan Metode Pembelajaran Role Playing Berbasis Konservasi)," *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* 3, no. 2 (2014): 30–37.

² Nurul Lailatul Badriyah, AG Thamrin, and Aryanti Nurhidayati, "Analisis Instrumen

B. Asesmen Diagnostik kognitif

Asesmen adalah proses pengumpulan informasi untuk membuat keputusan yang tepat³, asesmen memiliki terminologi khusus guna mendeskripsikan aktivitas yang dikerjakan oleh guru untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari para peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut maka pengertian asesmen adalah kegiatan mengumpulkan informasi untuk meningkatkan kejelasan guna membuat keputusan selanjutnya. Kesulitan siswa dalam memahami materi dapat dilihat dan ditentukan melalui metode diagnostik.

Penilaian diagnostik merupakan penilaian yang dilakukan secara khusus untuk mengidentifikasi kemampuan, kelebihan, dan kelemahan siswa, sehingga pembelajaran dapat direncanakan sesuai dengan kemampuan dan prasyarat siswa. Penilaian diagnostik mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan. Apabila guru mengetahui letak kesulitan siswa, maka guru dapat merencanakan sumber daya yang akan digunakan pada pembelajaran selanjutnya. Menurut Sulastri, evaluasi diagnostik dilakukan secara terus menerus untuk memantau proses, kemajuan dan peningkatan hasil belajar siswa⁴

Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Gambar Teknik Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Bangunan,” *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education* 4, no. 2 (2019): 93–102

³ Pandemi Covid- Di, S M P Mts, and Wilayah Menganti, “PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS” 9, no. 2 (2021): 165–70.

⁴ Sudibyo E, Firmanzah D. Pandemi Covid- Di, S M P Mts, and Wilayah Menganti,

C. Game Wordwall

1. Pengertian *Word Wall*

Word Wall adalah game edukasi online yang digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan. *Word wall* memungkinkan guru untuk membuat permainan edukatif yang berbeda tentang berbagai topik seperti kuis, pertandingan, pertandingan, dll. Game yang dibuat dapat dibagikan dan didistribusikan di berbagai platform seperti *Google Classroom*, media sosial (misalnya grup kelas *Whatsapp*), tertanam di blog atau *website*. Selain itu proses ini dapat dilakukan melalui laptop atau smartphone sehingga game edukasi ini sangat cocok untuk pembelajaran..⁵

2. Manfaat game pembelajaran

Penggunaan media pendidikan dalam pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya dipengaruhi oleh perubahan teknologi. Apabila digunakan dalam proses belajar mengajar, lingkungan belajar dapat menginspirasi dan memotivasi siswa, menciptakan minat dan keinginan baru, bahkan mempengaruhinya secara psikologis. Pembelajaran menjadi lebih menarik dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang meningkatkan tingkat pengajaran, media audio dapat berupa ucapan dan media visual dapat berupa

“PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS” 9, no. 2 (2021): 165–70.

⁵ Rita Arni, “Penggunaan Games Edukasi Dengan Wordwall Pjj Yang Menyenangkan,” *Minasan*, no. 978-623-92393-2-9 (2021): 10–19.

gambar atau animasi. Permainan pembelajaran digital adalah lingkungan belajar yang berdasarkan permainan pembelajaran digital dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Kelebihan permainan pembelajaran digital adalah membantu siswa dalam memahami mata pelajaran. Agar lingkungan pembelajaran digital dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perkembangan teknologi dan informasi harus menjawab tantangan pembelajaran digital. Ini mempromosikan penciptaan lingkungan belajar yang inovatif, efisien dan efektif.⁶

1. Kelebihan Dan Kekurangan Game Wordwall

a. Kelebihan

Menurut *Wagstaff* kata media dinding ini mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain:

- 1) Media bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan siswa.
- 2) Menarik dan tidak monoton.
- 3) Kreatif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya.
- 2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual.⁷

⁶ Bhavesh A. Prabhakar ” *International Journal of Research in Science, Commerce, Arts, Management and Technology* 1, no. 1 (2023): 410–21, <https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>.

⁷ Zhenith Surya Pamungkas et al., “Pengembangan Media Membelajaran Interaktif

D. Pengertian Dan Ruang lingkup Aqidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Islam

Aqidah adalah janji atau keyakinan kepada Allah Swt. Aqidah secara bahasa yaitu ikatan, atau perjanjian. Adapun Menurut istilah, aqidah adalah suatu pokok atau dasar keyakinan yang harus dipegang oleh orang yang mempercayainya. Secara umum akidah dapat digunakan oleh ajaran Islam ataupun akidah di luar Islam, sehingga ada istilah akidah Islam, akidah Nasrani, akidah Yahudi, dan akidah-akidah yang lainnya. Dengan begitu kita juga bisa simpulkan ada akidah yang benar atau lurus dan ada akidah yang sesat atau salah. Makna, Aqidah Islam (al-akidah al-Islamiah) bisa diartikan sebagai pokok-pokok kepercayaan yang harus diyakini kebenarannya oleh setiap orang yang beragama Islam (muslim).

2. Ruang Lingkup Akidah Akhlak

Ruang lingkup pembelajaran aqidah akhlak di MTs utamanya di kelas VI dengan menggunakan game *wordwall* sebagian individu perlu mengenal akidah islam, tema tersebut dibelajarkan dan ditinjau dari sudut aspek kebahasaan yaitu iman ,islam dan ihsan.

Aspek kebahasaan tersebut dikemas agar dapat dieksplorasi dalam mata pelajaran, karena masih pada tataran pemahaman dan

pendalaman materi. Menurut Piaget menyesuaikan dengan tingkat kognitif siswa yang berada pada tingkat fungsional tertentu. Perhatikan juga suasana lingkungan belajar siswa. Jangan sampai materi yang disampaikan benar-benar mengkomunikasikan dan melampaui imajinasi siswa, sehingga harapan pembelajaran bermakna sangat jauh dari harapan.

Akidah Islam adalah pedoman bagi setiap muslim keimanan yang pasti kepada Allah SWT dengan melaksanakan kewajiban bertauhid kepadaNya, beriman kepada para MalaikatNya, Rasul-RasulNya, Hari Kiamat, dan Takdir yang baik dan yang buruk.

Ruang lingkup pelajaran aqidah akhlak di MTs mencakup kemampuan menelaah atau menguraikan secara terbatas dalam konteks sekolah yang menjadi aspek-aspek sebagai berikut:

a. Menganalisis

Dalam menganalisis peserta didik dapat menyebutkan atau memahami akidah islam (iman, islam, ihsan). Berikut modul ajar CP dan TP yang digunakan peneliti pada materi akidah islam pada kelas VI Madrasah Tsanawiyah Pasinan Baureno :

1) Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik mampu menganalisis akidah Islam (iman, Islam, dan ihsan).

2) Tujuan pembelajaran (TP)

Peserta didik mampu menganalisis akidah Islam (iman, Islam, dan ihsan) yang benar sesuai pemahaman ulama ahl sunnah wa al-jama'ah sebagai landasan dan motivasi beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari, sehingga semua yang dilakukan bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi.

Tabel 2.1 CP dan TP Materi Akidah Islam

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Akidah	Peserta didik mampu menganalisis akidah Islam (iman, Islam, dan ihsan), sehingga memiliki pemahaman akidah yang benar sesuai pemahaman ulama ahl sunnah wa al-jama'ah sebagai landasan dan motivasi beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari, sehingga semua yang dilakukan, berakhlakul Karimah, bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi.	Peserta didik mampu menganalisis akidah Islam (iman, Islam, dan ihsan) yang benar sesuai pemahaman ulama ahl sunnah wa al-jama'ah sebagai landasan dan motivasi beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari, sehingga semua yang dilakukan bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi.

UNUGIRI

Bagan 2.2

Kerangka Berfikir

