
**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI INTERAKTIF BERBASIS
GAME *BOOKWIDGETS* DALAM PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI
KELAS VIII SMPN 2 BANGILAN TUBAN**

Sevia Nur Sabela¹, Ahmad Muthi'udin², Ida Fauziatin Nisa³

⁴Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, seviaanur31@gmail.com

⁵ Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, ahmadmuthi2@gmail.com

⁶ Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, ida@unugiri.ac.id

DOI:

Received: October 2025

Accepted: November 2025

Published: December 2025

Abstrak

Di era digital dan perkembangan teknologi Industri 5.0, pembelajaran dituntut lebih inovatif agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam evaluasi pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media evaluasi interaktif berbasis game BookWidgets pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 2 Bangilan Tuban. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk berupa evaluasi interaktif dalam bentuk teka-teki silang yang dapat diakses secara daring. Validasi ahli materi menunjukkan kelayakan 95%, ahli media 83,96%, respon guru 97,5%, dan peserta didik 87,5%. Hasil penelitian menunjukkan media ini sangat layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Evaluasi Interaktif, BookWidgets, Game Edukasi, PAI, SMP

Abstract

In the digital era and the advancement of Industry 5.0 technology, learning is required to be more innovative in order to increase student engagement, especially in assessment activities that tend to be conventional and less appealing. This study aims to develop an interactive evaluation media based on BookWidgets games for Islamic Religious Education and Character Education for grade VIII students at SMPN 2 Bangilan Tuban. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The product is an interactive evaluation in the form of a crossword puzzle that can be accessed online. Validation by material experts indicated a feasibility level of 95%, media experts 83.96%, teacher responses 97.5%, and student responses 87.5%. The results show that this media is highly feasible and effective in increasing students' motivation and understanding.

Keywords: *Interactive Evaluation, BookWidgets, Educational Game, Islamic Education, Junior High School*

¹ Sevia Nur Sabela

² Ahmad Muthi'udin

³ Ida Fauziatin Nisa

⁴ Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

⁵ Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

⁶ Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Pendahuluan

Perkembangan teknologi global telah memasuki fase baru yang dikenal sebagai era Industri 5.0. Era ini menekankan kolaborasi harmonis antara manusia dan mesin dalam menciptakan sistem yang tidak hanya efisien, tetapi juga manusiawi, berkelanjutan, dan tangguh (*resilient*). Dalam konteks ini, manusia tidak lagi diposisikan hanya sebagai pengguna teknologi, melainkan sebagai pusat inovasi yang turut andil dalam pengembangan nilai dan makna dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan.⁷ Hal ini menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran yang sebelumnya berorientasi pada otomatisasi dan efisiensi, menjadi pembelajaran yang lebih personal, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia merespons perubahan ini dengan menerbitkan kebijakan yang mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu prinsip utama dalam kebijakan tersebut adalah integrasi teknologi untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan relevansi pendidikan dengan tuntutan zaman.⁸ Dengan demikian, pendidik diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang inovatif melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa belum semua satuan pendidikan mampu mengadopsi pendekatan ini secara optimal. Observasi awal di SMPN 2 Bangilan Tuban menunjukkan bahwa proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah. Media pembelajaran yang digunakan pun masih

bersifat konvensional, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan juga cenderung monoton dan belum memanfaatkan teknologi secara maksimal, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik. Banyak peserta didik terlihat pasif, tidak fokus, bahkan enggan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ideal pembelajaran abad ke-21 dan kenyataan di kelas. Kurikulum Merdeka sebagai kebijakan pendidikan terbaru di Indonesia menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan, berpusat pada peserta didik, dan menumbuhkan kreativitas serta kemandirian.⁹ Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk mengeksplorasi dan menerapkan pendekatan serta media pembelajaran yang mampu menginspirasi peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, dan kritis.

⁷ Kadir Alpaslan Demir, Gözde Döven, and Bülent Sezen, "Industry 5.0 and Human-Robot Co-Working," *Procedia Computer Science* 158 (2019): 688–95, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.104>.

⁸ Loviga Denny Pratama, Ahmad Bahauddin, and Wahyu Lestari, "Game Edukasi : Apakah Membuat Belajar Lebih Menarik?," 2019, 1–9.

⁹ Akmal Rizki Gunawan Hasibuan et al., "Prinsip Pembelajaran Kurikulum Merdeka (Tinjauan Holistik Paradigma Ki Hajar Dewantara Sebagai Pendekatan)," *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 663–73, <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2287>.

Salah satu inovasi yang dapat dijadikan solusi dalam konteks ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game, seperti *BookWidgets*. *BookWidgets* merupakan platform digital yang memungkinkan pendidik merancang berbagai bentuk evaluasi interaktif seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan gambar, simulasi, dan aktivitas lainnya yang dilengkapi dengan elemen gamifikasi seperti poin, level, dan tantangan. Dengan memanfaatkan perangkat seperti laptop atau smartpone, peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan evaluasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Media ini juga memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk menyusun materi secara variatif dan kreatif, serta melakukan evaluasi hasil belajar secara real-time.

Evaluasi merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, karena berfungsi untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi yang baik bukan hanya mengukur pengetahuan kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik peserta didik.¹⁰ Dengan pendekatan interaktif berbasis teknologi, evaluasi dapat dilakukan secara lebih menarik dan efektif, sekaligus membantu pendidik dalam memetakan capaian belajar peserta didik secara lebih komprehensif. Evaluasi interaktif juga dapat menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan konsentrasi, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.¹¹

Media pembelajaran inovatif seperti *BookWidgets* sejalan dengan semangat transformasi digital dalam pendidikan, yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang kontekstual, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, media ini juga mendukung pendidik dalam perannya sebagai fasilitator dan desainer pembelajaran yang kreatif dan profesional.¹² Dengan demikian, integrasi teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran menjadi langkah strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan sebuah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan media evaluasi interaktif berbasis game *BookWidgets* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penelitian ini berfokus pada kelas VIII SMPN 2 Bangilan Tuban sebagai respon terhadap kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta pemahaman materi peserta didik secara menyeluruh. Diharapkan bahwa pengembangan media ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih dinamis, relevan, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

¹⁰ Masfi Sya'fiatul Ummah, "Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik," *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14,

¹¹ Raida Namira Aulia, Risma Rahmawati, and Dede Permana, "Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Dasar [The Important Role of Language Learning Evaluation in Primary Schools]," *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)* 2, no. 1 (2020): 1–9, <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22>.

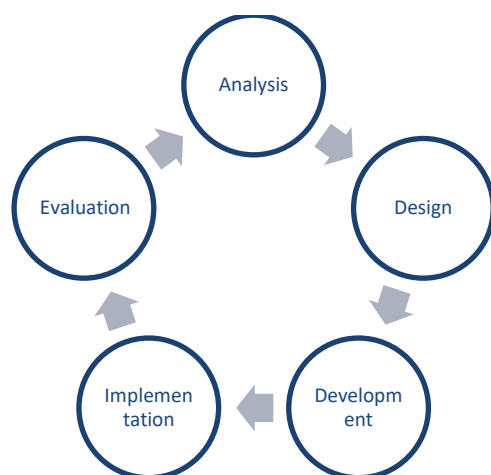
¹² Ahnaf Istiqlal Berutu, Mafira Roza, and Riki Naldi Hsb, "Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi Dan Minat Belajar Siswa," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 3 (2024): 88–97, <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menciptakan produk baru evaluasi interaktif berbasis game bookwidgets.

Metode penelitian dan pengembangan adalah serangkaian langkah atau proses yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, dengan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan.

Model pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).¹³



Gambar 1.

Model Pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini untuk mengembangkan media evaluasi interaktif berbasis *game bookwidgets* ini berupa observasi, wawancara, dan angket.

Data dan sumber data yang digunakan dapat dikategorikan menjadi data primer, data sekunder, dan jenis data. Jenis data ini digunakan dalam penelitian yang mengembangkan evaluasi interaktif.

Analisis data yang telah dikumpulkan oleh peneliti adalah langkah selanjutnya setelah mereka mendapatkan data. Ini dilakukan baik selama pengumpulan data maupun setelahnya, dan peneliti menggunakan metode analisis kualitatif, dan kuantitatif.¹⁴

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah berupa evaluasi interaktif berbasis game bookwidgets pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. media pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik mampu memahami materi dan juga mengurangi rasa jenuh yang di rasakan saat evaluasi pembelajaran berlangsung, karena rasa

¹³ Ahmad Tohir Arimbi Pamungkas1, "Attractive : Innovative Education Journal," *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability* 4, no. 1 (2022): 1–12.

¹⁴ Putu Gede Subhaktiyasa, "Menentukan Populasi Dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif" 9 (2024): 2721–31.

jenuh sangat mempengaruhi dalam proses evaluasi pembelajaran peserta didik, dengan di tanggulangnya rasa jenuh pada peserta didik di harapkan juga mampu mendapatkan pembelajaran yang baik, efektif dan optimal.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media evaluasi interaktif berbasis *game* edukatif menggunakan *platform BookWidgets*, yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMPN 2 Bangilan Tuban. Media yang dikembangkan berupa teka-teki silang digital yang dapat diakses secara daring oleh peserta didik menggunakan perangkat digital seperti laptop dan smartphome.

Pengembangan media ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan di lapangan melalui observasi dan wawancara dengan guru PAI. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dengan model evaluasi konvensional yang monoton, dan guru merasa kesulitan dalam mengukur pemahaman siswa secara menyeluruh. Tahap ini menguatkan kebutuhan akan media evaluasi yang menarik dan relevan dengan dunia digital yang akrab bagi siswa saat ini.

Pada tahap desain, peneliti mulai menyusun rancangan media berdasarkan kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran PAI, khususnya pada tema “Meyakini Nabi dan Rasul Allah: Menjadi Generasi Digital yang Berkarakter”. Format evaluasi yang dipilih adalah teka-teki silang, karena bentuk ini dianggap dapat melatih ingatan, meningkatkan konsentrasi, serta memberi pengalaman belajar yang menyenangkan.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media dibuat menggunakan fitur *Crossword* pada platform *BookWidgets*. Setelah produk selesai, dilakukan validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar **95%**, yang mengindikasikan bahwa isi media sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran. Sedangkan validasi ahli media memperoleh nilai sebesar **83,96%**, yang berarti media tersebut sangat layak ditinjau dari aspek tampilan, navigasi, dan interaktivitas.

Pada tahap implementasi, media diujicobakan pada siswa kelas VIII dengan bimbingan guru PAI. Setelah digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, dilakukan pengumpulan data melalui angket respon guru dan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa respon guru terhadap media ini sangat positif, dengan skor mencapai **97,5%**, karena media dianggap praktis, menarik, dan mendukung proses pembelajaran yang bermakna. Sementara itu, respon siswa menunjukkan angka **87,5%**, yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih semangat dan tertarik untuk mengerjakan evaluasi melalui game interaktif ini.

Hasil ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *BookWidgets* sebagai *platform* interaktif memberikan pengalaman evaluasi yang menyenangkan dan memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, fitur koreksi

otomatis dan umpan balik langsung dari platform membantu guru dalam menghemat waktu dan memberikan hasil evaluasi yang objektif.

Diskusi dari hasil ini menunjukkan bahwa media evaluasi interaktif berbasis *BookWidgets* memiliki potensi besar untuk menggantikan evaluasi konvensional, khususnya dalam mata pelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif seperti PAI. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mampu membentuk sikap positif terhadap kegiatan evaluasi, menjadikannya tidak lagi sebagai beban, melainkan sebagai bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil perhitungan persentase yang diperoleh dari ahli materi, data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Presentase
Tampilan	83,3%
Fungsionalitas	85,7%
Kesesuaian Media	83,3%
Teknologi	87,5%
Kreativitas & Inovasi	75%
Rata-rata = 83,96%	

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

Aspek	Persentase
Validitas Isi	91,6%
Validitas Konstruksi	91,6%
Validitas Keterbacaan	100%
Rata-rata = 95%	

Tabel 3. Hasil Respon Pendidik

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Kepraktisan	95,0%	Sangat Layak
2	Keterbacaan	100%	Sangat Layak
Rata-rata		97,5%	Sangat Layak

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik

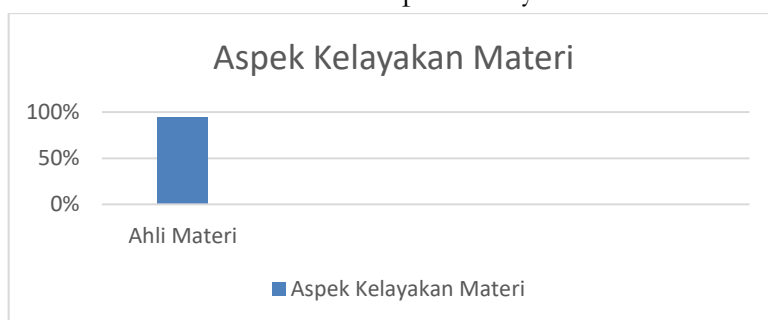
No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Kepraktisan	87,5%	Sangat Layak
2	Keterbacaan	87,5%	Sangat Layak
Rata-Rata		87,5%	Sangat Layak

Penyajian Data

Kelayakan media evaluasi interaktif berbasis *game BookWidgets* dinilai melalui validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, serta melalui respon peserta didik setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Presentasi data penelitian mencakup pengolahan data dan hasil analisis data. Inilah yang diterima para peneliti selama validasi ahli dan uji coba di SMPN 2 Bangilan. Di bawah ini adalah penjelasan terperinci tentang proses dan hasil dari analisis data penelitian:

Aspek Kelayakan Materi



Berdasarkan grafik di atas, media evaluasi interaktif materi Menjadi generasi digital yang berkarakter dari validator ahli materi memperoleh nilai rata-rata 95% dan berada dalam kategori yang sangat layak.

Aspek Kelayakan Desain



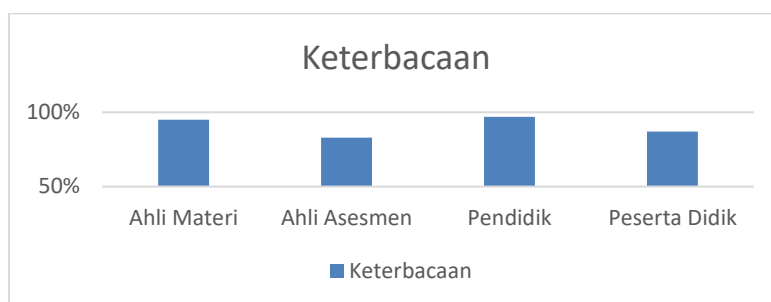
Berdasarkan grafik di atas, media evaluasi interaktif materi Menjadi generasi digital yang berkarakter dari validator ahli media memperoleh nilai rata-rata 83,96% dan berada dalam kategori yang sangat layak.

Aspek Kepraktisan



Berdasarkan hasil grafik di atas, hasil kepraktisan angket respon pendidik mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil angket respon peserta didik mendapatkan skor 87,5% dengan kategori layak. Dengan demikian, presentase kepraktisan angket respon pendidik dan peserta didik rata-rata 91,25% dengan kategori layak.

Keterbacaan



Berdasarkan pada grafik di atas, skor keterbacaan dari ahli materi 95% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media diperoleh skor 83,96% yang termasuk dalam kategori sangat layak. skor keterbacaan dari pendidik diperoleh skor 97,5% yang termasuk dalam kategori layak. sedangkan keterbacaan dari angket peserta didik diperoleh skor 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dalam aspek keterbacaan mendapatkan hasil presentase rata-rata **90,99%**, yang termasuk dalam **kategori sangat layak**.

1) Pengembangan media evaluasi interaktif berbasis game *Bookwidgets*

Proses pengembangan media evaluasi interaktif berbasis game menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analisis (*analisis*), desain (*desain*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).¹⁵ Produk yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan yang ada di SMPN 2 Bangilan Tuban. Produk yang dikembangkan mencakup materi meyakini nabi dan rosul allah menjadi *generasi digital* yang berkarakter pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

Analisis merupakan langkah awal, yang mencakup analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas VIII C menghasilkan analisis

¹⁵ Hanna Aminah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Materi Virus Kelas X," 2023.

kebutuhan. Hasilnya menunjukkan bahwa tidak ada minat peserta didik untuk melakukan evaluasi pembelajaran setelah materi selesai dan bahwa peserta didik merasa bosan saat melakukannya. Selain itu, analisis kurikulum menunjukkan bahwa SMPN 2 Bangilan Tuban saat ini menggunakan kurikulum bebas. Akibatnya, hasil evaluasi menunjukkan capaian pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Tahap berikutnya adalah tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti membuat produk evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun kursus instruksi dan kisi-kisi penilaian untuk digunakan sebagai dasar dalam pembuatan penilaian sumatif. Soal yang dikembangkan berjumlah dua puluh, masing-masing berbentuk teka teki silang atau *puzzle*.

Pada tahap pengembangan ini, peneliti mengembangkan media evaluasi interaktif yang menggunakan game Bookwidgets sebagai bantuan. Selanjutnya, produk evaluasi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Para validator akan memberikan rekomendasi dan petunjuk yang nantinya akan digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki produk mereka. Proses validasi dilakukan dalam satu tahap oleh ahli materi dan ahli media.

Implementasi dilakukan setelah produk disetujui oleh validator. Implementasi ini diuji pada 26 siswa kelas VIII C di SMPN 2 Bangilan Tuban. Setelah uji coba, peserta didik diminta untuk mengisi angket evaluasi tentang kemudahan penggunaan dan kejelasan materi yang telah digunakan sebelumnya. Pendidik juga diminta untuk mengisi angket tentang produk yang telah dikembangkan.

Pada tahap terakhir, evaluasi, peneliti mengevaluasi setiap langkah, dari analisis hingga implementasi, untuk memperbaiki kekurangan produk evaluasi interaktif pembelajaran. Mereka juga menentukan validitas dan kredibilitas setiap soal yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran dengan menggunakan game *bookwidgets*.

2) Hasil Validasi Materi, Desain, Kepraktisan Dan Keterbacaan Pada Media Evaluasi Interaktif Berbasis *Game Bookwidgets*.

a. Aspek Materi

Media evaluasi interaktif materi meyakini nabi dan rosul allah menjadi generasi digital yang berkarakter memiliki nilai rata-rata 90,99% dari aspek materi, yang menunjukkan bahwa itu memiliki kategori yang sangat layak dari analisis data penilaian angket ahli materi. Kategori sangat layak untuk aspek materi yang dicatat karena media evaluasi interaktif yang dibuat telah memuat kesesuaian isi dan materi yang meliputi, kelengkapan setiap bagian media pembelajaran interaktif, kualitas konsep materi, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Firdayu Fitri bahwa materi dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan harus memperhatikan kualitas isi dan tujuan yaitu ketepatan media terhadap materi dan karakteristik peserta didik.¹⁶

¹⁶ Firdayu Fitri and Ardipal Ardipal, "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6330–38, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>.

Dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, disajikan materi tentang keimanan kepada Nabi dan Rasul Allah sebagai dasar dalam membentuk generasi digital yang berkarakter. Seluruh materi ini dikemas secara menarik menggunakan ppt canva sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keimanan. Pada bagian awal materi dijelaskan bahwa iman kepada Nabi dan Rasul merupakan rukun iman keempat yang wajib diyakini oleh setiap muslim. Nilai-nilai ini dihubungkan dengan karakter digital abad ke-21 seperti tanggung jawab dalam menggunakan teknologi, etika dalam berkomunikasi daring, dan semangat belajar sepanjang hayat. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami konsep iman kepada nabi dan rasul secara kognitif, tetapi juga terdorong untuk meneladani akhlak para nabi dalam kehidupan digital sehari-hari, sehingga terbentuk pribadi muslim yang beriman, berakhlak mulia, dan bijak dalam memanfaatkan kemajuan teknologi.

Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam memahami setiap bagian materi. Mereka menyimak penjelasan dengan saksama hingga selesai, lalu melanjutkan dengan membaca penjelasan yang tersaji dalam media pembelajaran interaktif. Materi tentang keimanan kepada Nabi dan Rasul Allah dipelajari secara bertahap, mulai dari pengertian nabi dan rasul, perbedaan keduanya, hingga nama-nama 25 rasul yang wajib diketahui. Ketika peneliti mengajukan pertanyaan seputar tugas dan keteladanan para rasul, peserta didik mampu menjawab dengan tepat, yang menandakan bahwa isi materi dalam media evaluasi interaktif tersebut mudah dipahami.

Selanjutnya, peserta didik diajak untuk mempraktikkan sikap dan karakter yang dicontohkan para nabi, seperti kejujuran, kesabaran, amanah, dan tanggung jawab, melalui simulasi kasus dalam kehidupan digital sehari-hari. Sebagai contoh, mereka diminta menganalisis situasi seperti menyikapi hoaks di media sosial, menjaga etika saat berkomunikasi daring, serta menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap konten yang mereka bagikan. Setelah berdiskusi, mereka diminta menyampaikan niat untuk meneladani akhlak para nabi dalam kehidupan mereka sebagai pelajar dan pengguna teknologi.

Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya memahami secara teori, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan nyata, terutama sebagai generasi digital yang berkarakter dan berakhlak mulia.

Hal ini sesuai dengan pendapat Nasution dan Harahap yang dikutip dalam penelitian Firdaus dkk bahwa media pembelajaran mengacu pada apa saja yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan yang melibatkan perhatian, minat, dan emosi

peserta didik pada kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷

Menurut hal tersebut media evaluasi interaktif berbasis game *Bookwidgets* pada aspek materi mendapatkan kategori sangat layak diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran dan dapat menjadi terobosan baru untuk lembaga yang peneliti tempati untuk uji coba.

b. Aspek Desain

Pada aspek desain, berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, media evaluasi interaktif memperoleh kategori **sangat layak** dengan rata-rata skor sebesar 85%. Penilaian tersebut mencerminkan bahwa media memiliki kualitas visual yang baik, ditunjukkan melalui beberapa indikator, seperti tata letak tombol dan navigasi mudah dipahami, setiap fitur (pazzel, kuis, drag-drop, dll) berfungsi sebagaimana mestinya, media memungkinkan interaksi aktif antara siswa dengan konten, respon dari media sesuai dengan input siswa, pemilihan warna dan gambar sesuai serta tidak mengganggu, desain media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, media sesuai dengan materi PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII, penggunaan bahasa dan instruksi dalam media jelas dan mudah dipahami, serta desain yang menarik. Daya tarik visual tersebut juga diperkuat dengan pemilihan warna tulisan yang sesuai dan serasi dengan latar belakang. Dalam hal ini, peneliti secara khusus memperhatikan unsur estetika untuk menunjang kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses materi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *BookWidgets* dalam proses pembelajaran dinilai sangat menarik, memberikan manfaat yang besar, serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. *BookWidgets* mudah diakses dan dioperasikan oleh siswa, serta menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai bentuk aktivitas interaktif seperti teka-teki silang, kuis, dan permainan edukatif. Media ini dinilai sangat interaktif karena mampu menarik perhatian peserta didik sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Antusiasme peserta didik juga terlihat tinggi karena sebagian besar dari mereka belum pernah menggunakan media evaluasi digital dalam pembelajaran sebelumnya. Daya tarik utama dari *BookWidgets* adalah fitur interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara menyenangkan, sambil tetap fokus pada pemahaman materi. Materi yang disajikan melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif memudahkan peserta didik untuk memahami isi pelajaran dengan lebih cepat dan efektif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putri dan Sugiarto yang dikutip oleh Nugrohadi dan Anwar, yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif dalam media digital dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah

¹⁷ Firdaus Firdaus, Haerul Pathoni, and Alrizal Alrizal, "Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Sebagai Acuan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM Pada Materi Pengukuran," *Jurnal Pendidikan Mipa* 13, no. 3 (2023): 790–96, <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1006>.

dipahami.¹⁸

Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi interaktif berbasis *game Bookwidgets* pada aspek desain mendapatkan kategori sangat layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menjadi terobosan baru untuk lembaga yang peneliti tempati untuk uji coba.

c. Aspek Kepraktisan

Kepraktisan diuji melalui uji coba lapangan. hasil dari survei pendidik dan peserta didik tentang aspek kepraktisan.¹⁹ Dalam hal kepraktisan, mendapatkan presentase rata-rata 91,25%, dan elemen ini sangat layak. Menurut angket respons pendidik, pendidik hanya mengatakan bahwa media evaluasi interaktif berbasis *game bookwidgets* yang digunakan sangat sesuai dengan siswa yang jenuh dan cenderung tidak tertarik saat mengerjakan soal ulangan. Mereka juga mengatakan bahwa penggunaan *Game bookwidgets* sangat membantu mereka menjadi lebih tertarik dengan evaluasi pembelajaran ini.

Kategori sangat layak untuk aspek kepraktisan media evaluasi interaktif, karena didalamnya memuat beberapa hal yaitu kemudahan saat digunakan dan diakses, Media evaluasi interaktif *BookWidgets* terbukti dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tentang generasi digital yang berkarakter kepada peserta didik. Media ini dilengkapi dengan berbagai tombol dan fitur interaktif yang memudahkan baik pendidik maupun peserta didik dalam mengoperasikannya selama proses pembelajaran berlangsung.

Kemudahan penggunaan ini sejalan dengan pendapat Aulia dan rekan-rekannya yang dikutip dalam penelitian Ayu Rizki Annisa dkk., yang menyatakan bahwa suatu media dapat dikategorikan praktis apabila pengguna, baik pendidik maupun peserta didik, tidak mengalami kesulitan dalam mengakses dan memanfaatkannya.²⁰

Menurut Arsyad, sebagaimana dikutip dalam penelitian Eliyantika, media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat dimanfaatkan baik di dalam kelas maupun di luar lingkungan sekolah, seperti di rumah. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai bahan ajar yang mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.²¹ Pernyataan ini sejalan dengan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti, di mana media tersebut dapat digunakan

¹⁸ Saptono Nugrohadhi and Muchamad Taufiq Anwar, "Pelatihan Assembler Edu Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-Based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar," *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran* 16, no. 1 (2022): 77–80, <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>.

¹⁹ Merda Agustina, Pujiati Pujiati, and Ryzal Perdana, "Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Berbasis Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6900–6910, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3281>.

²⁰ Ayu Rizki Annisa, Aminuddin Prahutama Putra, and Dharmono, "Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash," *Inovasi Pendidikan Sains* 11, no. 1 (2020): 72–80.

²¹ Eliyantika Eliyantika, Ahmad Hari Witono, and Ilham Syahrul Jiwandono, "Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3 (2022): 1315–26, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.749>.

secara fleksibel, baik di sekolah maupun di rumah, asalkan pengguna memiliki tautan untuk mengaksesnya. Kemudahan akses ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut tergolong praktis karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dan semangat selama mengikuti pembelajaran. Mereka mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif yang mereka gunakan sangat menarik dan menyenangkan, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran interaktif berbasis *BookWidgets* sangat mudah digunakan dan diakses karena tidak memerlukan perangkat tambahan khusus. Peserta didik cukup menggunakan smartphone, tablet, atau laptop untuk mengakses media ini melalui tautan yang telah dibagikan. Setelah mengklik link tersebut, peserta didik langsung dapat membuka berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, *drag and drop*, serta latihan soal yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Kemudahan akses ini menunjukkan bahwa *BookWidgets* sangat praktis digunakan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad dalam penelitian Irawan dan Hakim, yang menyatakan bahwa salah satu ciri media pembelajaran yang praktis adalah kemampuannya dalam mengatasi batasan ruang dan waktu, sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa hambatan.²²

Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi interaktif PAI kelas VIII menggunakan *Web Bookwidgets* pada aspek kepraktisan mendapatkan kategori sangat layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

d. Keterbacaan

Pemilihan teks, huruf, dan kalimat diperlukan untuk memenuhi syarat keterbacaan.²³ Hasil pengujian menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran untuk keterbacaan mencapai rata-rata **90,99%**, yang berarti seluruh soal dapat dipahami dan dibaca dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media evaluasi interaktif berbasis *game Bookwidgets* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria yang baik. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa web tersebut sangat menarik, mudah digunakan, mudah dipahami, dan menggunakan bahasa seragam. Selain itu, dapat digunakan sebagai alat ajar dalam proses pembelajaran untuk mengatasi masalah atau kendala yang dihadapi pendidik atau untuk memfasilitasi pembelajaran mereka.²⁴

²² Ardy Irawan and M. Arif Rahman Hakim, "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs," *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 91–100, <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>.

²³ Giati Anisah and Midya Yuli Amreta, "Pengembangan Instrument Assessment as Learning Berbasis Proyek Untuk Pembelajaran Menyimak Dan Berbicara Monologis Dialogis Bermuatan Karakter Bhineka Tunggal Ika," *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching* 9, no. 1 (2023): 76–88, <https://doi.org/10.22219/kembara.v9i1.22701>.

²⁴ M. Sarip, Sri Amintarti, and Nurul Hidayati Utami, "Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 1 (2022): 43–59, <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol1.iss1.30>.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi interaktif berbasis game BookWidgets yang dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 2 Bangilan Tuban sangat layak dan efektif untuk digunakan. Media ini telah melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, serta mendapat respon positif dari guru dan siswa, dengan hasil penilaian yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penggunaan media BookWidgets terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Selain itu, media ini menjadikan evaluasi sebagai aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mengurangi kebosanan dan kecemasan siswa.

Peningkatan rata-rata nilai siswa dari 72 menjadi 86 menunjukkan adanya penguatan pemahaman konsep yang signifikan setelah menggunakan media. Guru juga merasakan kemudahan dalam pelaksanaan evaluasi, serta dapat memantau hasil belajar secara real-time. Dengan demikian, pengembangan media evaluasi berbasis game BookWidgets mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif, sesuai dengan tuntutan era digital dan Kurikulum Merdeka.

Daftar Pustaka

- Agustina, Merda, Pujiati Pujiati, and Ryzal Perdana. "Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Berbasis Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6900–6910. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3281>.
- Ahnaf Istiqlal Berutu, Mafira Roza, and Riki Naldi Hsb. "Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi Dan Minat Belajar Siswa." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 3 (2024): 88–97. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>.
- Aminah, Hanna. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Materi Virus Kelas X," 2023.
- Anisah, Giati, and Midya Yuli Amreta. "Pengembangan Instrument Assessment as Learning Berbasis Projek Untuk Pembelajaran Menyenak Dan Berbicara Monologis Dialogis Bermuatan Karakter Bhineka Tunggal Ika." *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching* 9, no. 1 (2023): 76–88. <https://doi.org/10.22219/kembara.v9i1.22701>.
- Annisa, Ayu Rizki, Aminuddin Prahutama Putra, and Dharmono. "Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash." *Inovasi Pendidikan Sains* 11, no. 1 (2020): 72–80.
- Arimbi Pamungkas¹, Ahmad Tohir. "Attractive : Innovative Education Journal." *Students'*

- Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability* 4, no. 1 (2022): 1–12.
- Aulia, Raida Namira, Risma Rahmawati, and Dede Permana. “Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Dasar [The Important Role of Language Learning Evaluation in Primary Schools].” *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)* 2, no. 1 (2020): 1–9. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22>.
- Demir, Kadir Alpaslan, Gözde Döven, and Bülent Sezen. “Industry 5.0 and Human-Robot Co-Working.” *Procedia Computer Science* 158 (2019): 688–95. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.104>.
- Eliyantika, Eliyantika, Ahmad Hari Witono, and Ilham Syahrul Jiwandono. “Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3 (2022): 1315–26. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.749>.
- Firdaus, Firdaus, Haerul Pathoni, and Alrizal Alrizal. “Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Sebagai Acuan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM Pada Materi Pengukuran.” *Jurnal Pendidikan Mipa* 13, no. 3 (2023): 790–96. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1006>.
- Fitri, Firdayu, and Ardipal Ardipal. “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6330–38. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>.
- Hasibuan, Akmal Rizki Gunawan, Assyifa Amalia, Muhammad Resky, Nur Adelin, Novaldi Fadil Muafa, and Muhammad Adhi Zulfikri. “Prinsip Pembelajaran Kurikulum Merdeka (Tinjauan Holistik Paradigma Ki Hajar Dewantara Sebagai Pendekatan).” *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 663–73. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2287>.
- Irawan, Ardy, and M. Arif Rahman Hakim. “Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs.” *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>.
- Nugrohadi, Saptono, and Muchamad Taufiq Anwar. “Pelatihan Assembler Edu Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-Based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar.” *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran* 16, no. 1 (2022): 77–80. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>.
- Pratama, Loviga Denny, Ahmad Bahauddin, and Wahyu Lestari. “Game Edukasi : Apakah Membuat Belajar Lebih Menarik ?” 2019, 1–9.
- Sarip, M., Sri Amintarti, and Nurul Hidayati Utami. “Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati.” *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 1 (2022): 43–59. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol1.iss1.30>.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. “Menentukan Populasi Dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif” 9 (2024): 2721–31.

Ummah, Masfi Sya'fiatul. "Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik." *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari.