



PENGEMBANGAN SOAL EVALUASI HOTS DENGAN ADOBE ANIMATE CC2018 DALAM MATA PELAJARAN AL QUR'AN HADITS

Muhammad Romadlon Habibullah
UNU Sunan Giri Bojonegoro
roma@unugiri.ac.id

Hamidatun Nihayah
UNU Sunan Giri Bojonegoro
niha@unugiri.ac.id

Abstract: Learning evaluation is a process for determining the degree of achievement of learning objectives yang have been studied before in a systematic way. The achievement of students in understanding the material that has been delivered by the teacher is also influenced by learning evaluation. Instead, teachers must be totality in understanding students with all their competencies and creativity. The media used in learning and evaluation is still relatively making it difficult for students to focus on learning. Included here is the subject of Quran Hadith. If you pay attention, students there will be able to concentrate on the learning process if the teacher is able to take advantage of interactive learning media. It was proven when PPL students there delivered material and questions using the Microsoft power point application. Learning activities in the class are getting more interesting. In the pre-digital era, the use of alat props can be a solution for learning media that is quite interesting. But now the all-digital one is able to be even more interesting. Departing from. This is why researchers took the initiative to develop teaching materials as learning resources by utilizing the Adobe Animate CC 2018 application. So from here, it is necessary to conduct research on the development of HOTS (Higher order Thinking Skill) evaluation questions with adobe animate cc2018 in learning Qur'an hadith for Madrasah Ibtidaiyyah. In this study, we will emphasize which Hots Evaluation Question Maker with Adobe animate CC2018 on the subject of the Qur'an Hadith for Madrasah Ibtidaiyyah and how the feasibility of the Hots Evaluation Question with Adobe animate CC2018 subject of the Qur'an Hadith in Madrasah Ibtidaiyyah. This research uses research and development method. development (research and development) is a research method used to produce the product.

Keywords: *Hots Evaluation Problem, Adobe Animate cc2018, Qur'an Hadith*

Abstrak: Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk penentuan derajat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya melalui cara yang sistematis. Ketercapaian siswa pada pemahaman materi yang telah disampaikan guru diantaranya dipengaruhi juga oleh evaluasi pembelajaran. Sebaliknya guru harus totalitas dalam memahamkan peserta didik dengan segala kompetensi dan kreatifitas yang dimiliki. Media yang digunakan dalam pembelajaran dan evaluasinya masih relative menjadikan peserta didik sulit untuk focus terhadap pembelajaran. Termasuk disini adalah pada mata pelajaran al Quran Hadits. Apabila diperhatikan, peserta didik disana akan bisa konsentrasi terhadap proses pembelajaran apabila guru mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Terbukti saat mahasiswa PPL disana menyampaikan materi dan soal-soalnya memakai aplikasi Microsoft power point. Kegiatan pembelajaran pada kelas tersebut semakin menarik. Pada era pra-digital penggunaan alat peraga bisa menjadi solusi untuk media pembelajaran yang cukup menarik. Tapi kini yang serba digital itu mampu lebih menarik lagi. Berangkat dari hal tersebut, peneliti berinisiatif mengembangkan bahan ajar sebagai sumber belajar dengan memanfaatkan aplikasi adobe animate cc 2018. Maka dari sinilah, perlu

kiranya dilakukan penelitian mengenai pengembangan soal evaluasi HOTS (Higher order Thinking Skill) dengan adobe animate cc2018 dalam pembelajaran al qur'an hadis untuk Madrasah Ibtidaiyyah. Pada peneitian ini akan menitik beratkan Bagamaimanakah Pembuat Soal Evaluasi Hots dengan Adobe animate CC2018 pada mata pelajaran al Qur'an Hadits untuk Madrasah Ibtidaiyyah dan bagaimana kelayak.an Soal Evaluasi Hots dengan Adobe animate CC2018 mata pelajaran al Qur'an Hadits pada Madrasah Ibtidaiyyah. Penelitian ini menggunakan M.etode penelitian dan pengembangan (research dan developmennt). pengembangan (research dan developmennt). merupakan .metode penelitian yang dipergunakan mengha.silkan p.roduk te.rtentu d.an me.nguji ke.efektifan pr.oduk tersebut

Kata kunci: *Soal Evaluasi Hots, Adobe Animate cc2018, Qur'an Hadits*

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk penentuan derajat ketercapaian tujuan pembe.lajaran ya.ng telah dite.ntukan se.belumnya mel.alui cara yang siste.matis.¹ Ketercapaian siswa pada pemahaman materi yang telah disampaikan guru diantaranya dipengaruhi juga oleh evaluasi pembelajaran. Sebaliknya guru harus totalitas dalam memahamkan peserta didik dengan segala kompetensi dan kreatifitas yang dimiliki.

UU Guru No.14 tahun 2005 pasal 8 menjelaskan “Pendidik harus mempunyai kualifikasi pendidikan, sehat jasmani maupun rohani dan mempunyai keahlian untuk mencapainya tujuan pendidikan nasional”. keahlian pendidik pada UU tersebut terdiri dari keahlian pedagogi, kepribadian, soasial dan professional, yang didapatkan melalui PPG (pendidikan profesi guru).² Kompetensi-kompetensi tersebut haruslah saling melengkapi.

Berdasarkan kompetensi-kompetensi itulah guru diharapkan mampu mengembangkan kurikulum pada bidang yang diampu dan menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik. Termasuk mampu mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, inovatif , memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi serta mengembangkan diri.

Berkaitan dengan hal ini dicontohkan dalam pembelajaran mata pelajaran Qur'an Hadist. Pada Mata pelajaran Qur'an Hadist terkesan pembahasannya berkuat pada ayat-ayat al Qur'an, penafsiran dan isi kandungannya, seringkali membuat peserta didik merasa bosan karena kurang menariknya bahan ajar yang digunakan. Apalagi ketika melakukan evaluasi pembelajarannya, soal evaluasi masih menggunakan sistem cetak atau kertas. Dengan keterbatasan tersebut, tepatnya pada masa pandemi ini mayoritas guru menyampaikan soal-soal evaluasi dalam bentuk foto LKS yang dikirim melalui grup WA kelas. Hal demikian yang terkadang membuat peserta didik jenuh dan merasa sulit dalam menyelesaikan tugasnya. Dalam rangka menyikapi hal ini perlu bagi pendidik melakukan pengembangan soal evaluasi pembelajaran yang lebih inovatif, supaya tujuan dari sebuah evaluasi pembelajaran itu bisa tercapai. Inovasi-inovasi ini bisa memanfaatkan aplikasi computer atau media digital sebagaimana zamannya. Sebagai contoh adalah soal-soal *HOTS (Higher order Thinking Skill)*. *Yaitu;* soal-soal yang mendorong siswa untuk berpikir tingkat tinggi sesuai dengan levelnya. Ini tentunya sangatlah membutuhkan sebuah sarana atau media yang sangat mendukung sebagai penunjang bagi pendidik untuk mengetahui tingkat penguasaan dan ketercapaian materi peserta didik.³

Yaya S. Kusuma menyatakan bahwa dalam pembelajaran, Aplikasi Komputer sangat baik dipergunakan fugsinya pada kegiatan belajar mengajar. Padanya terdapat konsep-konsep yang mengarah pada kejelian ekstra, penyelesaian grafik secara tepat dan akurat, prinsip yang repetitive

¹ HAMIDATUN NIHAYAH, 'Analisis Hasil Belajar (Mu.naqosah) Sa.ntri Ta.man Pe.ndidikan Al Qur'an', *AL-WIJDA'N: Journ.al of Islamic Ed.uation Stu.dies*, 4.1 (2019) <<https://doi.org/10.33379/alwijdn.v4i1.306>>.

² Affiifi. Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, *UU Pendidikan, Departemen Pendidikan Nasional* (Jakarta: Grafiks, 1995). Hal. 7

³ I Wayan Cong Sujana, "FUNGSI DAN TUJUAN PENDIDIKAN INDONESIA," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 37, <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.



Serta pengeitegrasian pembelajaran melalui inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan computer.⁴

Selain itu, berdasarkan pengamatan pe.neliti saat menjadi Dosen Pembimbing Lapangan(DPL) mahasiswa Praktek Pengalaman lapangan (PPL) di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Unggulan Bojonegoro. Media yang digunakan dalam p.embelajaran dan evaluasinya masih relative menjadikan peserta didik sulit untu.k focus terhadap pembelajaran. Termasuk disini adalah pada mata pelajaran al Quran Hadits. Apabila diperhatikan, peserta didik disana akan bisa konsentrasi terhadap proses pembelajaran apabila guru mampu memanfaatkan media pembelajaran interakti.f. Terbukti saat mahasiswa PPL disana menyampaikan materi dan soal-soalnya memakai aplikasi *Microsoft power point*. Kegiatan pembelajaran pada kelas tersebut semakin menarik.

Pada era pra-digital pegguaan a.lat peraga bisa menjadi solusi untuk media pembelajaran yang cukup menarik. Tapi kini yang serba digital itu mampu lebih menarik lagi. Berangkat dari. hal tersebut, peneliti berinisiatif mengembangkan bahan ajar sebagai sumber belajar dengan memanfaatkan aplikasi *adobe animate cc 2018*.

Aplikasi *Adobe animate CC2018* merupakan Aplikasi untuk membuat sebuah animasi. Aplikasi ini sering digunakan oleh pengembang animasi untuk menghasilkan berbagai macam naimasi . Aplikasi ini adalah aplikasi terfleksibel pada pembuatan animasi, misal *company profil*, animasi interaktif, *game, movie*, presentasi, dan lain sebagainya.⁵

Maka dari sinilah, perlu kiranya dilakukan penelitian mengenai pengembangan soal evaluasi *HOTS (Higher order Thinking Skill)* dengan *adobe animate cc2018* dalam pembelajaran al qur'an hadis untuk Madrasah Ibtidaiyyah. Pada peneitian ini akan menitik beratkan Bagamaimanakah Pembuat Soal Evaluasi *Hots* dengan *Adobe animate CC2018* pada mata pelajaran al Qur'an Hadits untuk Madrasah Ibtidaiyyah dan bagaimana kelayak.an Soal Evaluasi *Hots* dengan *Adobe animate CC2018* mata pelajaran al Qur'an Hadits.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan M.etode penelitian dan pengembangan (*research dan developmenni*). pengembangan (*research dan developmenni*) merupakan metode penelitian yang dipergunakan menghasilkan produk tertentu d.an menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran Water Dick and Lou Carey. Pengembang mengamati peserta didik sedang menjawab soal menggunakan media hasil dari pengembangan. Peserta didik memberikan penilaian terhadap soal evaluasi hasil pengembangan. Pengembang melakukan analisis data hasil penilaian. Pengemban.g melak.ukan perbaikan soal evaluasi berdasarkan hasil analisis penilaian. Uji coba lapangan dilakukan pada Semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subyek uji coba lapangan ini adalah siswa kelas Empat MI Nurul Ulum Unggulan Bojonegoro. Adapun langkah-langkah kegiaan pada percoabaan ini adalah: Penentuan sampel, Pemersiapan sarpras, penyelenggaraan Tes pertama (pre-test), melaksanakan kegiatan belajar mengajar, menyelenggarakan Tes akhir (Post-Test), Dan pengumpulan data-data melalui instrumen angket.

Data setelah didapatkan selanjutnya dianalisis. Teknik-teknik analisi data pada penelitian ini dengan pendidkripsian pendapat-pedapat dan saran seerta tanggapapn dari validator melalui lembar saran kritik. Teknik pengallisian pada data peneliti.an ini yaitu pendeskripsian pendapat-pendapat, saran-saran serta beberapa tanggapan validator melalui lembar. kritik serta saran. Data dari ang.ket. merupakan data kualitatif yang. dikuantit.atifkan menggunakan Skala Linkert. yang berkrteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item .pa.da s.etiap jawaban dari setiap pertan.yaan dalam angket.⁶

⁴ Sujana.

⁵ Uba Umbara, Abdul Rosyid, dan Dena Latif Setiawan, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Flash Menggunakan Adobe Animate bagi Guru SMP di Kabupaten Kuningan," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 4, no. 1 (2019): 25, <https://doi.org/10.30653/002.201941.84>.

⁶ Wahidmurni, "Teknik penyusunan proposal penelitian," *Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*, no. 1 (2020).



HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi pembelajaran merupakan sebuah kegiatan dalam pembelajaran oleh guru untuk menentukan keputusan sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran. Nomar Gronlud berpendapat bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses terstruktur guru penentuan keputusan-keputusan sejauhmana tercapaiua tujuan pembelajaran. Sedangkan wrighsone berpendapat bahwa evaluasi adalah menaksirkan tentang pertumbuhan dan kemajuan peserta didik pada tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan pada kurikulum pendidikan.⁷

Evaluasi pembelajaran sangat vital perannya dalam sebuah pembelajaran. secara umum mempunyai tujuan; memperoleh data tentang tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa terhadap pencapaian tujuan setelah penempuan proses belajar mengajar. Dan pengukuran serta penilaian keefektifitasan proses pembelajaran dan strategi yang telah digunakan oleh guru.⁸

Pada pelaksanaan evaluasi pembelajaran dilakukan dengan dua macam teknik. Adapun teknik-teknik evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Teknik tes

Teknik ini dilakukan dengan memberikan soal tes (pilihan ganda, isian dan uraian).

b. Teknik NonTes.

Teknik ini dilakukan dengan tidak menggunakan soal, akan tetapi menggunakan observasi, wawancara, daftar cocok dan lain sebagainya.

Menurut anas sudjiono pelaksanaan evaluasi pembelajaran harus memegang prinsip-prinsip evaluasi:

- 1) Prinsip keseluruhan,
- 2) Prinsip kesinambungan,
- 3) Prinsip objektifitas,
- 4) Kesahihah,
- 5) Ketrandalan,
- 6) Keperaktisan,

a) Al Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran Qur'an Hadits di MI (Madrassah Ibtidaiyah) mempunyai tujuan pemberian ketrampilan dasar pada siswa pada aspek baca, tulis, pembiasaan dan gemar baca al Qur'an serta hadits. Kemudian pada aspek isi kandungan pemberian pengartian, pemahaman serta penghayatan isi Qur'an dan hadith. serta melalui ketladanan, pembiasaan, Pembinaan dan pembimbingan perilaku siswa dengan mengaju pada kandungan Qur'an dan hadith.

b) Adobe animate CC2018

. Aplikasi *Adobe animate CC2018* merupakan Aplikasi untuk membuat sebuah animasi. Aplikasi ini sering digunakan oleh pengembang animasi untuk menghasilkan berbagai macam animasi . Aplikasi ini adalah aplikasi terfleksibel pada pembuatan animasi, misal *company profil*, animasi interaktif, *game*, *movie*, presentasi, dan lain sebagainya.⁹

Adobe animate CC2018 merupakan integrated development environment . (IDE) .yang didesain untuk membantu anda... membangun aplikasi .Flex .secara .cepat . dan mudah. *Adobe animate CC2018* berbayar, yang berarti untuk mendapatkkn lisensi harus membayar pada perusahaan *adobe*. Saat penulisan buku ini, Anda bisa mencoba mendownload versi ini. Anda bisa mencoba 30-hari.

⁷ Ahmad Saifulloh dan Imam Safi'i, "Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama," *Educan* 01, no. 01 (2017): 61–73.

⁸ Rahmat, "Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Bening Pustaka* 2, no. 2 (2019): 20.

⁹ Irman Said Prastyo dan Hartono Hartono, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN ADOBE ANIMATE CC PADA MATERI GERAK PARABOLA," *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA* 10, no. 1 (2020): 35, <https://doi.org/10.21580/phen.2020.10.1.6854>.



Adobe animate CC2018 juga menyediakan visual interface yang mempermudah dalam membuat aplikasi Flex atau Flash.¹⁰

1. Keterlaksanaan

Penelitian pengembangan soal evaluasi mata pelajaran Qur'an Hadits kelas V menggunakan *Adobe Animate cc2018* kelas V MI Bojonegoro ini dilaksanakan beberapa kali pertemuan. Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di sekolah tersebut. observasi juga dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui keterlaksanaan dalam proses pembelajaran. Proses evaluasi pembelajaran di MI evaluasi yang digunakan yaitu buku paket. Proses pembelajaran tersebut terlaksana secara kondusif.

Keterlaksanaan dalam penelitian ini dinilai ketika melakukan tahap uji pemakaian. Hasil keterlaksanaan diamati dan disimpulkan dalam sebuah angket yang dipaparkan hasilnya pada tabel uji pemakaian dengan memperoleh skor persentase 88%. Pada tabel kriteria presentase tersebut termasuk dalam kategori "sangat baik (tidak perlu revisi)". Berdasarkan persentase rata-rata dan kategori tersebut dapat diartikan pengembangan soal evaluasi Qur'an Hadits menggunakan *aplikasi adobe animate cc2018* kelas IV ini dapat dengan baik.

2. Validitas

Pengembangan soal evaluasi Qur'an Hadits kelas V dengan menggunakan aplikasi *adobe Animate cc2018* yang dikembangkan oleh peneliti ini adalah suatu pengembangan yang telah divalidasi oleh dua pakar validasi dilakukan oleh validator yang ahli dalam bidang media, ahli dalam bidang materi atau bahan ajar dan ahli dalam bidang desain. Setiap bidangnya akan divalidasi oleh dua validator dengan menggunakan instrument berupa angket yang telah diisi, selanjutnya skor yang diperoleh dihitung persentasenya. Hasil persentase tersebut dideskripsikan berdasarkan tabel pengkategorian. Berikut tabel pengkategorian kevalidan dari pengembangan bahan ajar menggunakan Aplikasi *adobe animate cc2018*:

Tabel
Kriteria Pengkategorian Penilaian

Interval skor	Tingkat keterlaksanaan/ kategori
0% - 25%	Kurang baik
26% - 50%	Cukup baik
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat baik

a. Ahli Media

Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada pengembangan soal evaluasi mata pelajaran Qur'an Hadits kelas V dengan menggunakan aplikasi *Adobe animate cc2018* adalah 89%. Berdasarkan tabel kriteria pengkategorian penilaian perolehan skor tersebut termasuk pada kategori "sangat efektif atau dapat digunakan tanpa revisi".

b. Ahli Materi

Hasil validasi tersebut memperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada pengembangan soal evaluasi mata pelajaran Qur'an Hadits adalah 4 Berdasarkan tabel kriteria pengkategorian penilaian perolehan skor tersebut termasuk pada kategori 100 % "sangat baik atau dapat digunakan tanpa revisi". Sehingga bahan ajar ini dapat digunakan dalam evaluasi karena telah dikatakan sangat efektif .

¹⁰ Anwar Sanusi dan Fahmi Yahya Abdil Haq, "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Adobe Animate CC di Sekolah," *Al-Ma'rifah* 18, no. 1 (2021): 3, <https://doi.org/10.21009/almakrifah.18.01.01>.



c. Ahli Bahasa

Hasil validasi tersebut memperoleh rata-rata penilaian untuk kebahasaan. adalah 87% . Berdasarkan tabel kriteria pengkategorian penilaian perolehan skor tersebut termasuk pada kategori “sangat baik atau dapat digunakan tanpa revisi”.

3. Respon Peserta Didik

Mekanisme pemberian angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap Pengembangan ini sama halnya dengan respon peserta didik terhadap kemenarikan dari bahan ajar tersebut. Respon peserta didik ini dapat diketahui melalui uji coba produk. Uji coba dilakukan di kelas IV SDIT Nurul Huda Padangan. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu memperlakukan hasil pengembangan. kegiatan yang terakhir dilakukan peneliti yaitu memberi angket penilaian terkait dengan respon siswa terhadap evaluasi yang dikembangkan. respon peserta didik kelas IV SDIT Nurul Huda Padangan yang berjumlah 63 peserta didik setelah dihitung dan dikategorikan table diatas

a. Uji coba kelompok kecil

Pengembangan soal evaluasi Qur`an Hadits kelas V dengan menggunakan aplikasi *adobe Aniate cc2018* di uji coba dalam kelompok kecil sejumlah 8 peserta didik kelas V-B MI. Hasil rekapitulasi uji coba kelompok kecil tersebut dituliskan pada tabel 4.8 Rata-rata persentase respon peserta didik yang diperoleh dari uji coba tersebut adalah 80%. Pada tabel 4.19 pengkategorian penilaian 80% termasuk dalam kategori “sangat baik”. Selain, respon yang terdapat dalam tabel tersebut peserta didik juga antusias untuk belajar dan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Uji coba kelompok besar

Pengembangan soal evaluasi Qur`an Hadits kelas V dengan menggunakan aplikasi *adobe Aniate cc2018* di uji coba dalam kelompok besar 31 peserta didik kelas V-A MI . Hasil rekapitulasi uji coba kelompok besar tersebut dituliskan pada tabel 4.10. Rata-rata persentase respon peserta didik yang diperoleh dari uji coba tersebut adalah 80%. Pada table 4.19 pengkategorian penilaian 80% termasuk dalam kategori “sangat baik”. Pada tabel 4.10 terlihat bahwa peserta didik memberikan repon dengan “baik” disetiap aspek pertanyaan, meskipun terdapat beberapa peserta didik yang masih memberikan repon “kurang baik”. Respon tersebut juga ditunjukkan dengan antusias untuk belajar peserta didik ketika mengikuti kegiatan uji coba.

c. Uji pemakaian

Pengembangan soal evaluasi Qur`an Hadits kelas V dengan menggunakan aplikasi *adobe Aniate cc2018* di uji coba pemakaian 63 peserta didik kelas IV-A dan VII-B MI . Uji coba pemakaian ini peneliti lakukan selama 2 kali pertemuan dikelas yang berbeda. Hasil rekapitulasi uji coba pemakaian tersebut dituliskan pada tabel 4.12. Setiap aspek yang dinilai oleh peserta didik mendapatkan repon baik dan sangat baik sehingga memperoleh rata-rata persentase 84%. Pada tabel 4.19 pengkategorian penilaian 84% termasuk dalam kategori “sangat baik”. Tidak hanya melalui rekapitulasi peneliti juga melakukan pengamatan terhadap peserta didik ketika dilakukan proses pembelajaran. Peserta didik antusias bertanya ketika proses pembelajaran dan peserta didik dapat mengerjakan tugas melalui *adobe animate CC2018* . berdasarkan hasil rekapitulasi dan dan pengamatan peneliti pengembangan bahan ajar menggunakan *adobe animate CC2018* ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis data dan Pengembangan soal evaluasi Qur`an Hadits kelas V dengan menggunakan aplikasi *adobe Aniate cc2018* menjadi landasan beberapa temuan penelitian yang didukung oleh temuan tersebut. Informasi berikut menjelaskan temuan penelitian:

- a. Berdasarkan pengamatan peneliti keterlaksanaan pada uji coba yang dilakukan dikelas V MI Di Bojonegoro peserta didik merespon dengan baik adanya bahan ajar tersebut dan peserta didik antusias belajar menggunakan *adobe animate CC2018* tersebut dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan dan perhitungan persentase keterlaksanaan memperoleh skor 88% dan dapat dikategorikan “sangat baik atau tidak perlu revisi”.



- b. Berdasarkan lembar validasi yang diberikan kepada validator Pengembangan soal evaluasi Qur'an Hadits kelas V dengan menggunakan aplikasi *adobe Animate cc2018* kelas V ini memperoleh persentase rata-rata 89% dari ahli media, 100% dari ahli materi, 87% dari ahli bahasa. Ketiga rata-rata tersebut dapat dikategorikan "sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi".
- c. Respon peserta didik yang diperoleh dari angket ketika melakukan uji coba yaitu memperoleh rata-rata persentase 80% ketika uji coba kelompok kecil, 80% Ketika uji coba kelompok besar dan 84% uji coba pemakian. Dari ketiga rata-rata tersebut dapat ditegorikan "sangat baik".

Kesimpulan

Evaluasi pembelajaran merupakan sebuah kegiatan dalam pembelajaran oleh guru untuk menentukan keputusan sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil penelitian pengembangan Soal Evaluasi Hots dengan Adobe animate CC2018 mata pelajaran al Qur'an Hadits pada Madrasah Ibtidaiyah aplikasi layak digunakan dengan hasil; perhitungan persentase keterlaksanaan memperoleh skor 88% dan dapat dikategorikan "sangat baik atau tidak perlu revisi", hasil validasi dari validator ini memperoleh persentase rata-rata 89% dari ahli media, 100% dari ahli materi, 87% dari ahli bahasa. Ketiga rata-rata tersebut dapat dikategorikan "sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi" dan respon pengguna (siswa) persentase 80% ketika uji coba kelompok kecil, 80% Ketika uji coba kelompok besar dan 84% uji coba pemakian. Dari ketiga rata-rata tersebut dapat ditegorikan "sangat baik".

DAFTAR PUSTAKA

- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, Affiifi. *UU Pendidikan. Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Grafiks, 1995.
- NIHAYAH, HAMIDATUN. "Analisis Hasil Belajar (Munaqosah) Santri Taman Pendidikan Al Qur'an." *AL-WIJDA'N: Journal of Islamic Education Studies* 4, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.33379/alwijdn.v4i1.306>.
- Prastyo, Irman Said, dan Hartono Hartono. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN ADOBE ANIMATE CC PADA MATERI GERAK PARABOLA." *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA* 10, no. 1 (2020): 35. <https://doi.org/10.21580/phen.2020.10.1.6854>.
- Rahmat. "Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Bening Pustaka* 2, no. 2 (2019): 20.
- Saifulloh, Ahmad, dan Imam Safi'i. "Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama." *Educan* 01, no. 01 (2017): 61–73.
- Sanusi, Anwar, dan Fahmi Yahya Abdil Haq. "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Adobe Animate CC di Sekolah." *Al-Ma'rifah* 18, no. 1 (2021): 3. <https://doi.org/10.21009/almakrifah.18.01.01>.
- Sujana, I Wayan Cong. "FUNGSI DAN TUJUAN PENDIDIKAN INDONESIA." *Adi Widya:*



Jurnal Pendidikan Dasar 4, no. 1 (2019): 37. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.

Sugiono. 2016. *Me.tode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

S. Ku.sumah, Yaya. 2004. *Desain Pengembangan Cowsware Matematika Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Afektif Siswa*. Bandung: FMIPA UPI.

Umbara, Uba, Abdul Rosyid, dan Dena Latif Setiawan. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Flash Menggunakan Adobe Animate bagi Guru SMP di Kabupaten Kuningan.” *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 4, no. 1 (2019): 25. <https://doi.org/10.30653/002.201941.84>.

Wahidmurni. “Teknik penyusunan proposal penelitian.” *Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*, no. 1 (2020).

Rivai, Ahmad dan Sudjana, Nana. 2010. *Me.dia Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algosindo. .

Tim Devisi Penelitian dan Pengembangan. 2007. *Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: C.V Andi Offsed.

Widiyanto, Ahlis. 2007. *Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer .menggunakan Aplikasi Swishmax For Windows*. .[Http://ahliswiwito.wordpress.com/media-belajar](http://ahliswiwito.wordpress.com/media-belajar).

