

PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI DDI ALLIRITENGAE MAROS

Melita Sumomba¹⁾, Abdul Hakim²⁾, Farida Febriati³⁾

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: melitaarelia@gmail.com, abdul.hakim7308@unm.ac.id, farida.febriati@unm.ac.id

ABSTRAK

Pentingnya mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengidentifikasi kebutuhan pengembangan kuis interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris terhadap game Edukatif sebagai media evaluasi kelas VII di DDI Alliritengae Maros, (2) Mendesain kuis interaktif mata pelajaran bahasa Inggris berbasis game edukatif sebagai media evaluasi kelas VII di DDI Alliritengae Maros, (3) Menghitung validitas dan kepraktisan kuis interaktif berbasis game edukatif sebagai media evaluasi pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII di DDI Alliritengae Maros. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle, dimana metode ini memiliki 6 tahapan yakni konsep (concept), desain (design), pengumpulan materi (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), distribusi (distribution). Dari hasil uji coba diperoleh hasil 92,61% dimana pada tabel konversi tingkat kepraktisan berada pada kategori sangat praktis dengan keterangan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil uji coba kuis interaktif berbasis game edukatif dikatakan sangat praktis dengan aspek yang dinilai yaitu kejelasan materi, tampilan dan desain kuis interaktif berbasis game edukatif yang menarik sehingga dapat menumbuhkan semangat dan juga motivasi siswa untuk mengikuti evaluasi pembelajaran, selain itu produk game edukatif ini mudah dioperasikan dan dilakukan kapanpun dan dimanapun. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui angket atau kuesioner yang diisi oleh siswa kelas VII yang sedang mengikuti pelajaran Bahasa Inggris didapatkan hasil bahwa dalam proses evaluasi mata pelajaran dibutuhkan media evaluasi berbasis game edukatif yang lebih praktis dan efisien. game edukatif yang dikembangkan dengan acuan RPP kemudian menentukan teks soal berdasarkan indikator capaian tiap materi lalu dirancang dalam bentuk soal evaluasi berupa soal pilihan ganda, esai, benar atau salah dan juga kuis dengan audio. Kuis interaktif berbasis game edukatif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Kahoot. Pada tahap validasi game edukatif, dilakukan validasi oleh dua orang validator yang ahli dibidangnya dengan memperoleh skor yang berada pada kualifikasi baik sehingga game edukatif yang dikembangkan dapat dikatakan valid untuk digunakan dalam proses evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Kata kunci: Pengembangan, Kuis Interaktif, Game Edukatif, Bahasa Inggris

ABSTRACT

The importance of developing learning media is one of the determining factors in learning success. This research aims to: (1) Identify the need for developing interactive quizzes in English subjects with educational games as an evaluation medium for class VII at DDI Alliritengae Maros, (2) Design interactive quizzes for English subjects based on educational games as evaluation media for class VII in DDI Alliritengae Maros, (3) Calculating the validity and practicality of educational game-based interactive quizzes as an evaluation medium in class VII English subjects at DDI Alliritengae Maros. In this research, the method used is the Multimedia Development Life Cycle, where this method has 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. . From the test

results, a result of 92.61% was obtained, where in the conversion table the level of practicality was in the very practical category with information that did not need to be revised. Based on the results of the interactive quiz trial based on educational games, it is said to be very practical with aspects assessed, namely clarity of material, appearance and design of interactive quizzes based on educational games that are attractive so that they can foster enthusiasm and also motivate students to take part in learning evaluations, apart from that, this educational game product is easy. operated and carried out anytime and anywhere. The results of the needs analysis obtained through questionnaires filled out by class VII students who were taking English lessons showed that in the subject evaluation process a more practical and efficient educational game-based evaluation media was needed. Educational games that are developed with RPP as a reference then determine the text of the questions based on achievement indicators for each material and then design them in the form of evaluation questions in the form of multiple choice questions, essays, true or false and also quizzes with audio. Interactive quiz based on educational games developed using the Kahoot application. At the educational game validation stage, validation is carried out by two validators who are experts in their fields by obtaining scores that are in good qualifications so that the educational game developed can be said to be valid for use in the evaluation process in English subjects.

Keywords : *Development, Interactive Quiz, Educational Game, English*

1. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya ilmu teknologi membuat media pembelajaran yang digunakan semakin canggih dalam proses belajar mengajar, teknologi dapat mendukung proses pembelajaran dan dengan adanya teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Pentingnya mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran. Seiring berkembangnya ilmu teknologi membuat media pembelajaran yang digunakan semakin canggih dalam proses belajar mengajar, teknologi dapat mendukung proses pembelajaran dan dengan adanya teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Pentingnya mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran. Perubahan pada tingkat pengetahuan keterampilan dan sikap seseorang dalam proses belajar dapat tercapai jika pembelajaran dapat dilaksanakan dan diterima dengan baik.

Melihat keterbatasan yang melekat pada media pembelajaran disekolah, maka sudah saatnya media pembelajaran ditingkatkan kualitasnya atau mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif dan juga interaktif. Oleh karena itu, untuk mencapai hal tersebut selain dibutuhkan penyampaian yang baik juga dibutuhkan media yang tepat sebagai perantara informasi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan dalam menyampaikan dan memberikan pesan ataupun informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan juga minat peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta mampu menyerap informasi dengan cepat. Ketersediaan media yang biasa digunakan disekolah seperti buku cetak, majalah, surat kabar ataupun papan tulis dapat menimbulkan kebosanan dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas. Secara umum diketahui permainan bersifat menyenangkan dan memotivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwa pembelajaran yang bersifat pendekatan berupa permainan atau

game yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam teknologi digital menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional. [1] menyatakan bahwa pembelajaran berlandaskan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran yang kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang pada umumnya dianggap sulit oleh siswa. Hal ini dikarenakan bahasa Inggris bukan merupakan bahasa sehari-hari siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah. Hal ini dapat kita lihat dari nilai hasil belajar bahasa Inggris yang kurang jika dibandingkan dengan pelajaran yang lain yang dianggap sama sukarnya. Permasalahan ini terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan cara tradisional dengan menggunakan sarana atau media yang minim dan monoton maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang merupakan solusi alternatif untuk menghindari kejenuhan dan kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru sebagai akibat penggunaan dari media yang berupa buku teks pelajaran dengan menggunakan pola pembelajaran konvensional dimana kondisi dan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien kurang diperhatikan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media evaluasi untuk pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan upaya pemecahan masalah pembelajaran bahasa Inggris dengan teknologi digital yang berkembang semakin canggih melalui serangkaian proses desain, produksi dan juga evaluasi.

Salah satu bentuk pemanfaatan dari kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu aplikasi pembelajaran *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* Berisikan soal-soal dalam tampilan *game-show* yang dapat digunakan secara gratis atau tidak berbayar. Tampilan soal dalam aplikasi ini dapat dilengkapi dengan gambar maupun video yang dapat memperjelas soal. Penggunaan aplikasi *Kahoot* ini sangat mudah dilakukan, *Kahoot!* dapat diakses melalui aplikasi maupun situs web sehingga menjadikannya praktis untuk digunakan. Sistem evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* memungkinkan guru untuk dapat langsung mengetahui hasil belajar siswa, karena dalam aplikasi *kahoot* point yang diperoleh siswa dapat langsung ditampilkan setelah siswa menjawab soal. Selain itu, dalam pengembangan aplikasi *Kahoot* ini mengutamakan keterlibatan peran yang aktif dengan temannya secara kompetitif mengenai materi pelajaran yang masih dipelajari atau sudah dipelajari [2]. Berdasarkan deskripsi diatas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan *game Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII di DDI Alliritengae Maros. Penelitian ini penting untuk dilakukan dikarenakan pada proses pembelajaran saat ini diperlukan penyesuaian dari sistem evaluasi konvensional menjadi sistem evaluasi yang sudah berbasis teknologi supaya dapat memperoleh hasil evaluasi yang efisien, efektif dan akurat dan juga agar proses pembelajaran tidak terkesan monoton dan dapat menarik minat siswa dalam mata pelajaran ini.

2. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. KAJIAN PUSTAKA

a) Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah suatu bidang yang mencakup penerapan proses yang kompleks dan terpadu dalam menganalisis dan memecahkan masalah-masalah belajar manusia. Menurut [3] ada lima garapan teknologi pendidikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Kawasan desain yaitu, proses untuk menentukan kondisi belajar. Tujuan dari desain itu sendiri adalah untuk menciptakan strategi dan produk yang bertingkatan makro seperti program dan kurikulum dan tingkatan mikro berupa pelajaran dan modul.

- 2) Kawasan pengembangan, berarti proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan ini mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran, namun hal ini bukan berarti lepas dari teori dan praktik yang berhubungan dengan belajar dan desain.
- 3) Kawasan pemanfaatan yaitu, penggunaan sistematis dari sumber untuk belajar. Bahan pembelajaran, sistem pembelajaran dan penyiapan media pembelajaran dirancang sedemikian rupa dalam kawasan desain dan pengembangan tentu tidak ada artinya jika tidak dimasukkan kedalam kawasan pemanfaatan.
- 4) Kawasan pengelolaan yaitu, pengendalian teknologi pembelajaran melalui proses perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan pengawasan.
- 5) Kawasan penilaian merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan pengukuran, kuantifikasi dan penetapan mutu pengetahuan siswa secara menyeluruh.

Kelima kawasan ini termasuk kedalam lingkup teknologi pendidikan. Salah satu kawasan yang penting untuk diketahui yaitu kawasan pengembangan yang berarti proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan ini mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran namun hal ini bukan berarti lepas dari teori dan praktik yang berhubungan dengan belajar dan desain.

b) Media Pembelajaran

Media dalam pendidikan adalah instrumen yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri untuk peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", suatu perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Association for Education and Communication Technology [4] mendefinisikan bahwa media adalah segala bentuk yang dipergunakan dalam suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) dalam Usman & Asnawir (2002) mendefinisikan bahwa sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Gagne dalam [5] media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut [6] mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik.

Media menjadi perantara untuk menciptakan komunikasi, dapat berfungsi untuk mempermudah pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi, sehingga akan terjadi suatu proses belajar mengajar yang membuat peserta didik akan memahami hal yang diberikan oleh pendidik. Media pembelajaran sangat penting untuk pendidik dan peserta didik dalam saling berkomunikasi dengan optimal karena media pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyalur atau alat penguat dalam menyampaikan informasi secara teliti, jelas dan menarik.

Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Dapat dipahami secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Berdasarkan dari penjelasan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang berupa materi instruksional tertentu yang akan disampaikan kepada penerima pesan atau peserta didik sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

c) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris “*evaluation*” yang mengandung kata dasar *value* “nilai”. Evaluasi dapat juga diartikan sebagai proses mempertimbangkan suatu hal atau gejala dengan mempergunakan patokan-patokan tertentu yang bersifat kualitatif, misalnya baik-tidak baik, kuat lemah, memadai-tidak memadai, tinggi rendah dan sebagainya. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses menentukan jasa, nilai ataupun manfaat kegiatan pembelajaran melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Evaluasi perlu memenuhi beberapa syarat sebelum diterapkan kepada siswa yang kemudian direfleksikan dalam bentuk tingkah laku. Evaluasi yang baik harus mempunyai syarat seperti valid, andal, objektif, seimbang, membedakan, norma, fair, dan juga praktis. Adapun tujuan dari evaluasi adalah selain untuk melengkapi penilaian, secara luas evaluasi dibatasi sebagai alat penilaian terhadap faktor-faktor penting suatu program termasuk situasi, kemampuan, pengetahuan dan juga perkembangan tujuan.

d) Game Edukatif

Game adalah salah satu implementasi dalam bidang ilmu komputer yang perkembangannya sangat pesat. *Game* adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan atau bisa juga diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut [7] *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang akan menang dan ada yang akan kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*. *Game* merupakan bentuk aplikasi yang edukatif yang artinya bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dimana prosesnya bisa dilakukan dengan konsep belajar sekaligus bermain. *Game* edukatif adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. *Game* edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif ini merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Sehingga permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir, serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Kahoot* merupakan platform pembelajaran berdasarkan *game real-time*. *Kahoot* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat evaluasi seperti pretest, posttest, latihan soal, penguatan materi, remedial dan pengayaan. Pada akhir pertemuan siswa yang mendapatkan poin yang banyak akan berada di paling atas dan menjadi juara umum untuk setiap pertanyaan yang diberikan. Untuk menggunakan fitur pada game *kahoot*, pengguna perlu mengakses ke situs web *kahoot* (<http://getkahoot.com>) atau melalui aplikasi *kahoot*. Sebelumnya pengguna wajib membuat akun *kahoot*, setelah itu pengguna dapat memainkan game *kahoot*. Untuk mengakses game, peserta didik harus memasukkan kode yang ditampilkan pada layar kemudian mendaftarkan nama pengguna.

Jadi, dapat dikatakan bahwa *kahoot* merupakan media yang tepat digunakan sebagai media evaluasi berbasis game edukatif yang tidak membosankan dan dapat meningkatkan minat dan juga motivasi belajar peserta didik.

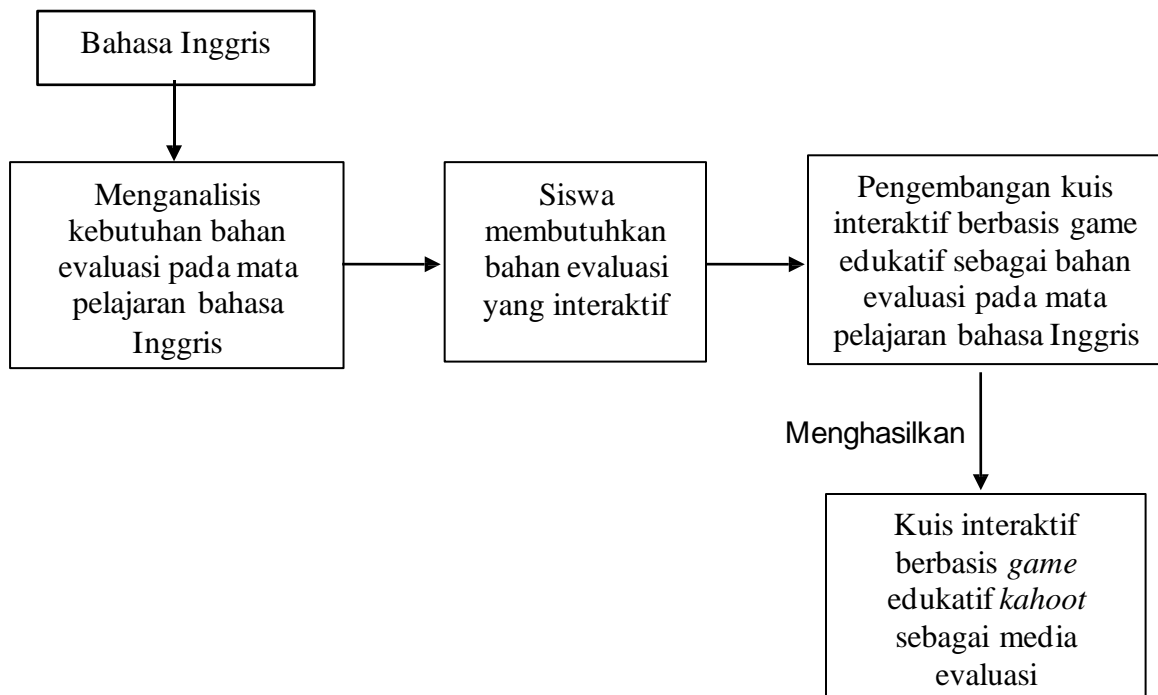
e) Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang dapat menghubungkan masyarakat dengan dunia dalam berbagai aspek termasuk aspek pendidikan. Hal ini telah ditunjukkan dengan peraturan pemerintah yang menjadikan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib untuk dipelajari.

Bahasa Inggris juga merupakan salah satu diantara banyaknya bahasa asing yang terdapat di Indonesia. Bahasa Inggris ditetapkan sebagai bahasa asing yang pertama sesuai dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 096/1967

tanggal 12 Desember 1967 (Kartono, 1980:126). Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa resmi lebih dari 60 negara di dunia. Ini menunjukkan bahwa bahasa Inggris adalah alat komunikasi yang sangat penting untuk banyak orang diseluruh dunia.

B. KERANGKA PIKIR



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D atau *Research and Development*. [8] menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. Menurut Amile dan Reesnes (2015:297), (R&D) merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle*, karena model ini sesuai dengan tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti dan memiliki komponen yang dijelaskan secara detail. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan ini meliputi: konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), distribusi (*distribution*). Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah

metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Berdasarkan rumusan masalah, maka jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *Research & Development (R&D)*. Pada penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk atau media berupa kuis interaktif berbasis game edukatif sebagai bahan evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di DDI Alliritengae Maros yang dikembangkan dengan model *Multimedia Development Life Cycle*. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan melalui beberapa rangkaian tahapan dan juga dilakukan validasi terhadap produk media untuk menghasilkan kuis interaktif berbasis game edukatif.

1. Analisis Tingkat Kebutuhan Kuis Interaktif Berbasis Game Edukatif Sebagai Bahan Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap analisis berdasarkan analisis kebutuhan sesuai dengan tahap awal dalam model *Multimedia Development Life Cycle* yaitu tahap konsep untuk menentukan tujuan dan manfaat berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan kepada siswa dan guru mata pelajaran terhadap kuis interaktif berbasis *game* edukatif sebagai media evaluasi yang akan dikembangkan. Hasil analisis ini dievaluasi bersama dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan juga pembimbing akademik untuk penyempurnaan hasil analisis. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kebutuhan kuis interaktif berbasis *game* edukatif sebagai media evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Pada penelitian ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas VII yang saat ini sedang mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris di DDI Alliritengae Maros dengan angket observasi awal yang memiliki 9 butir pertanyaan yang diisi oleh 15 siswa.

Tabel 4.1 Uraian identifikasi kebutuhan siswa

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah bahan evaluasi yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris masih menggunakan media kertas dan alat tulis?	15	0
Apakah pada proses pembelajaran bahasa inggris sudah menggunakan bahan evaluasi yang didesain dalam bentuk yang menarik?	11	4
Apakah guru pernah menggunakan <i>game</i> edukatif sebagai bahan evaluasi?	15	0
Apakah bahan evaluasi yang digunakan dalam proses pembelajaran masih memerlukan bentuk yang lebih bervariasi?	15	0

Apakah anda memerlukan bahan evaluasi yang dapat meningkatkan motivasi anda dalam mengerjakan soal ujian?	15	0
Saya lebih mudah memahami materi jika menggunakan media evaluasi berbasis <i>game</i> ?	15	0
Saya lebih tertarik mengerjakan soal ujian dengan menggunakan media evaluasi berbasis <i>game</i> ?	13	2
Apakah anda setuju jika dalam proses pembelajaran atau evaluasi menggunakan <i>game</i> edukatif?	15	0
Apakah perlu dikembangkan evaluasi/ujian pembelajaran dalam bentuk <i>game</i> edukatif?	14	1
Jumlah	128	7

Berdasarkan hasil dari tabel 4.1 didapatkan hasil 94,8% dengan analisis data seperti berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{128}{9 \times 15} \times 100\% = 94,8\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan uraian hasil angket identifikasi kebutuhan produk kuis interaktif berbasis *game* edukatif sebagai bahan evaluasi mata pelajaran Bahasa Inggris dalam gambar 4.1 maka dapat dilihat dari hasil perolehan skor sebanyak 94,8% dari aspek kebutuhan media evaluasi dimana pada tabel konversi tingkat kebutuhan 94,8% berada pada kategori sangat dibutuhkan

Adapun hasil analisis kebutuhan guru mata pelajaran Bahasa Inggris terhadap produk kuis interaktif berbasis *game* edukatif yang akan dihasilkan, yaitu:

Tabel 4.2 Uraian identifikasi kebutuhan guru mata pelajaran

Pertanyaan	Ya	Tidak
Pada mata pelajaran bahasa inggris apakah perlu dikembangkan bahan evaluasi?	1	
Apakah mata pelajaran bahasa inggris membutuhkan bahan evaluasi yang menarik seperti <i>game</i> edukatif?	1	
Apabila anda menjawab Ya, apakah perlu dikembangkan bahan evaluasi <i>game</i> edukatif?	1	
Degan adanya bahan evaluasi <i>game</i> edukatif ini apakah akan menunjang proses kegiatan pada evaluasi?	1	
Apakah dengan adanya bahan evaluasi <i>game</i> edukatif ini akan membantu guru mata pelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam melakukan evaluasi?	1	
Jumlah	5	
Persentase	100%	

Jenis skala yang digunakan dalam angket analisis kebutuhan guru mata pelajaran Bahasa Inggris adalah skala Guttman yang bertujuan untuk mendapatkan data dari responden yang bersifat jelas dan dilengkapi dengan keterangan Ya=1 dan Tidak=0. Sesuai dengan tabel 4.2 yang disajikan untuk mengetahui identifikasi kebutuhan kuis interaktif berbasis *game* edukatif sebagai bahan evaluasi yang diberikan kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga mendapatkan persentase sebesar 100% yang berarti berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan yang dijadikan patokan oleh peneliti untuk mengembangkan kuis interakktif berbasis *game* edukatif ini sebagai bahan evaluasi mata pelajaran Bahasa Inggris.

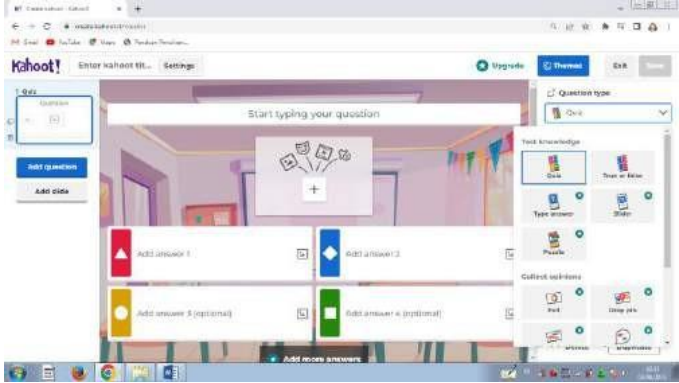

2. Desain Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Game Edukatif Sebagai Bahan Evaluasi

Tahapan design perancangan pada model *Multimedia Development Life Cycle* ini yaitu merancang produk kuis interaktif berbasis game edukatif sebagai bahan evaluasi mata pelajaran Bahasa Inggris yang akan dikembangkan. Pada tahap perancangan ini terdiri dari dua langkah kegiatan yaitu pada langkah yang pertama peneliti memilih aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan kuis interaktif berbasis *game* edukatif. Aplikasi yang peneliti gunakan dalam tahap merancang ini yaitu *Kahoot* yang berupa website atau aplikasi yang digunakan untuk membuat kuis interaktif berbasis game edukatif.

Selanjutnya pada kegiatan kedua yaitu menentukan teks soal evaluasi yang telah disesuaikan dengan RPP guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan kemudian disusun berdasarkan indikator capaian tiap subbab materi lalu dirancang dalam bentuk kuis evaluasi yang subjektif berupa soal *Multiple Choice*, *Quiz + Audio*, *True or False*, dan *Essay*. Berikut ini merupakan gambaran kuis interaktif berbasis game edukatif sebagai bahan evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Tabel 4.3 Prototype kuis interaktif berbasis game edukatif sebagai bahan evaluasi

No	Visual
1	<p>Halaman awal website Kahoot</p> <p>Terdapat halaman utama <i>Kahoot</i> yang berisi beberapa pilihan mata pelajaran berbentuk kuis yang dapat kita pelajari. Pada bagian sebelah kiri halaman utama terdapat tombol <i>home</i>, <i>discover</i>, <i>library</i>, <i>reports</i>, <i>groups</i>, dan <i>marketplace</i>. Kemudian pada bagian sebelah kanan atas terdapat tombol profil dan tombol create untuk membuat kuis. <i>Kahoot</i> dapat diakses melalui <i>smartphone</i>, Laptop maupun PC.</p> 

<p>2</p>	<p>Tampilan pilihan bentuk kuis</p> <p>Setelah memilih tombol create akan muncul tampilan beberapa pilihan dari bentuk soal yang akan dibuat.</p> 
<p>3</p>	<p>Tampilan bentuk soal multiple choice</p> <p>Pada bentuk soal multiple choice terdapat soal dan juga opsi jawaban yang terdiri dari A, B, C dan juga D dengan tampilan yang berwarna sehingga membuatnya terlihat menarik dan tidak membosankan.</p> 

4 Tampilan bentuk soal True or False

Pada bentuk soal *True or False* merupakan kuis benar atau salah dimana kita harus setuju atau tidak setuju terhadap suatu fakta atau pernyataan. Jadi kita hanya perlu memilih diantara dua pilihan “*true*” atau “*false*”.



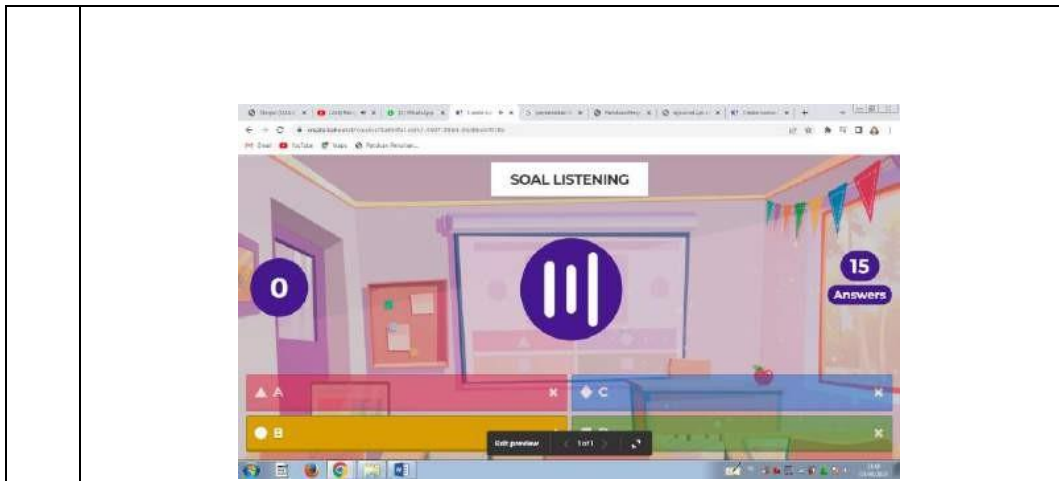
5 Tampilan bentuk soal essay

Selanjutnya adalah untuk soal essay terdapat pertanyaan pada bagian tengah kemudian dibagian bawah soal terdapat kolom untuk menuliskan jawaban dari pertanyaan yang diajukan.



Tampilan bentuk soal quiz + audio

6 Kemudian pada bentuk soal kuis dan audio ini terdapat pertanyaan pada bagian atas dan juga akan ada soal audio yang bisa kita dengarkan untuk menjawab pertanyaan.



3. Tingkat Validitas dan Kepraktisan Produk Kuis Interaktif Berbasis *Game* Edukatif Sebagai Bahan Evaluasi

Berisi Pembuatan game kuis interaktif berbasis *game* edukatif sebagai bahan evaluasi mata pelajaran Bahasa Inggris ini melalui beberapa tahapan untuk menguji tingkat kevalidan atau kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian validasi ini terdiri dari dua yaitu penilaian oleh ahli isi/materi dan penilaian ahli media pembelajaran. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan maka data yang diperoleh akan menjadi acuan dalam merevisi produk. Selanjutnya dilakukan uji coba produk untuk mendapatkan hasil atau respon yang akan digunakan sebagai dasar merevisi produk agar media pembelajaran yang dikembangkan bisa menjadi lebih baik dan dapat memenuhi tingkat kepraktisan produk. Produk pengembangan yang telah selesai dibuat kemudian melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli isi/materi.

a. Validasi Ahli Isi dan Materi

Produk Kuis Interaktif Berbasis *Game* Edukatif sebagai bahan evaluasi mata pelajaran Bahasa Inggris diserahkan kepada ahli isi/materi ibu Syarifah Mukarramah Assagaf, S.Pd guru mata pelajaran bahasa inggris di DDI Alliritengae Maros yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4.5 Validasi Isi/Materi Kuis Interaktif Berbasis *Game* Edukatif

No	Aspek yang dinilai	Skala
1	Kesesuaian indikator/tujuan pembelajaran dengan materi yang disajikan	5
2	Kesesuaian judul kuis dengan isi materi <i>game</i> edukatif	5
3	Kesesuaian antara gambar dengan isi materi <i>game</i> edukatif	5
4	Penggunaan kalimat yang benar dan mudah dipahami	5
5	Ketepatan pemilihan kata atau redaksi	5
6	Keefektifan bahasa yang digunakan dalam kuis (tidak berbelit-belit)	5

Jumlah	30
---------------	-----------

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi/materi kuis interaktif berbasis game edukatif berada pada kualifikasi sangat valid dan tidak perlu di revisi, namun perlu adanya perbaikan sehingga produk kuis interaktif berbasis *game* edukatif sebagai bahan evaluasi yang dihasilkan akan menjadi lebih baik.

b. Validitas Desain dan Materi

Produk pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Game Edukatif sebagai bahan evaluasi diserahkan kepada ahli desain/materi ibu Merrisa Monoarfa, S.Pd., M.Pd. Dosen jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNM yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4.7 Validasi Desain/Media Kuis Interaktif Berbasis *Game* Edukatif

Aspek Desain

No	Kriteria	Skala
1	Kesesuaian tema dengan karakteristik pengguna	5
2	Kesesuaian layout sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan kuis	4
3	Kesesuaian gambar ilustrasi/pendukung yang digunakan dengan karakteristik pengguna	5
4	Kesesuaian penggunaan backsound kuis dengan karakteristik pengguna	5
5	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)	5
6	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	4
7	Kerapihan desain	4
8	Pengaturan tata letak	5
9	Kemenarikan desain	4
10	Keseimbangan proporsi gambar	5
Jumlah		46

Aspek Navigasi

No	Kriteria	Skala
1	Kemudahan akses pengguna untuk memulai kuis	5
2	Kemudahan navigasi dalam mengakses petunjuk kuis	5
3	Kemudahan navigasi dalam mengerjakan kuis sehingga memungkinkan pengguna belajar mandiri	5

4	Kemudahan pengguna dalam mengakses hasil akhir/skor kuis	5
5	Kemudahan pengguna untuk keluar/menutup kuis	5
Jumlah		25

Aspek Pemrograman

No	Kriteria	Skala
1	Kemudahan kuis untuk dijalankan diberbagai system operasi (Windows, Android, macOS. dll)	4
2	Kemudahan kuis untuk diakses menggunakan berbagai perangkat (PC, Laptop, tablet atau smartphone)	4
3	Kesesuaian pemberian feedback pada setiap jawaban kuis yang dimasukan oleh pengguna	4
Jumlah		12

Aspek Pemanfaatan

No	Kriteria	Skala
1	Kuis dapat digunakan berulangkali untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran	5
2	Tingkat kemenarikan kuis bagi pengguna	5
Jumlah		10

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli desain/media kuis interaktif berbasis *game* edukatif berada pada kualifikasi Sangat Baik dan Tidak Perlu Direvisi, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan saran dan komentar dari ahli desain/media yang diberikan untuk produk kuis interaktif berbasis *game* edukatif sebagai bahan evaluasi sehingga produk yang dihasilkan akan menjadi lebih baik.

4. Uji Coba Kepraktisan

a. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan kepada siswa di DDI Alliritengae Maros kelas VII yang sedang mempelajari bahasa inggris sebanyak 15 orang. Kemudian para siswa kelas VII ini diberikan angket tanggapan/penilaian terhadap produk kuis interaktif berbasis *game* edukatif sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil uji coba produk

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam media evaluasi yang digunakan	60
2	Kejelasan materi yang disajikan	63
3	Materi yang diberikan memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	65

4	Bahasa yang digunakan memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi	58
5	Kemenaarikan tampilan media evaluasi	59
6	Kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi yang disampaikan	55
7	<i>Game</i> edukatif ini baik digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media evaluasi	64
8	Tampilan audio-visual pada <i>game</i> edukatif sangat menarik	61
9	<i>Game</i> edukatif sudah sesuai dengan kebutuhan siswa	60
10	Kemudahan dalam menggunakan <i>game</i> edukatif sebagai media evaluasi	57
Jumlah		602

Dari hasil uji coba diperoleh hasil 92,61% dimana pada tabel konversi tingkat kepraktisan berada pada kategori sangat praktis dengan keterangan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil uji coba kuis interaktif berbasis *game* edukatif dikatakan sangat praktis dengan aspek yang dinilai yaitu kejelasan materi, tampilan dan desain kuis interaktif berbasis *game* edukatif yang menarik sehingga dapat menumbuhkan semangat dan juga motivasi siswa untuk mengikuti evaluasi pembelajaran, selain itu produk *game* edukatif ini mudah dioperasikan dan dilakukan kapanpun dan dimanapun.

b. Tanggapan/penilaian Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Tanggapan/penilaian yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris adalah Ibu Syarifah Mukarramah Assagaf, S.Pd bertujuan untuk mendapatkan penilaian respon serta kinerja produk kuis interaktif berbasis *game* edukatif ini ketika digunakan sehingga dapat diketahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

Tabel 4.10 Hasil angket tanggapan/penilaian guru mata pelajaran

Aspek Desain Pembelajaran		
No	Kriteria	Skor
1	Kesesuaian materi dengan <i>game</i> edukatif	4
2	Kesesuaian rumusan indikator capaian pembelajaran dengan <i>game</i> edukatif	4
3	Kesesuaian latihan soal dalam <i>game</i> edukatif dengan materi yang disajikan	5
4	Ketepatan pengembangan <i>game</i> edukatif sebagai bahan evaluasi mata pelajarann bahasa inggris	5
Jumlah		18

Aspek Operasional

No	Kriteria	Skor
1	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan <i>game</i> edukatif	4
2	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian <i>game</i> edukatif	5
3	<i>Game</i> edukatif mudah diakses	5
Jumlah		14

Aspek Komunikasi Visual

No	Kriteria	Skor
1	Kesesuaian jenis huruf dalam <i>game</i> edukatif	4
2	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukatif	4
3	Isi materi yang disajikan dalam <i>game</i> edukatif mudah dipahami	4
4	Kejelasan audio-visual	4
Jumlah		16

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan/penilaian guru mata pelajaran bahasa Inggris maka didapatkan persentase sebesar 87,27% sehingga dapat disimpulkan bahwa kuis interaktif berbasis *game* interaktif ini baik dan tidak perlu direvisi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berisi Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui angket atau kuesioner yang diisi oleh siswa kelas VII yang sedang mengikuti pelajaran Bahasa Inggris didapatkan hasil bahwa dalam proses evaluasi mata pelajaran dibutuhkan media evaluasi berbasis *game* edukatif yang lebih praktis dan efisien.
2. *game* edukatif yang dikembangkan dengan acuan RPP kemudian menentukan teks soal berdasarkan indikator capaian tiap materi lalu dirancang dalam bentuk soal evaluasi berupa soal pilihan ganda, esai, benar atau salah dan juga kuis dengan audio. Kuis interaktif berbasis *game* edukatif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Kahoot.
3. Pada tahap validasi *game* edukatif, dilakukan validasi oleh dua orang validator yang ahli dibidangnya dengan memperoleh skor yang berada pada kualifikasi baik sehingga *game* edukatif yang dikembangkan dapat dikatakan valid untuk digunakan dalam proses evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan yang ditinjau dari uji coba kepada siswa berada pada kualifikasi sangat praktis kemudian tanggapan mata pelajaran berada pada kualifikasi b maka dapat disimpulkan bahwa kuis interaktif berbasis game edukatif yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam proses evaluasi mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di DDI Alliritengae Maros.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa-siswi untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran.
2. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Inggris, agar memanfaatkan game edukatif yang telah dikembangkan sebagai bahan evaluasi pada pembelajaran.
3. Bagi kepala sekolah untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Dellos, "Kahoot! A digital game resource for learning," *Int. J. Instr. Technol. distance Learn.*, vol. 12, no. 4, pp. 49–52, 2015.
- [2] H. B. Ishak, Z. M. Nor, and A. Ahmad, "pembelajaran interaktif berasaskan aplikasi kahoot dalam pengajaran abad ke-21," in *Seminar Serantau. Kedah: Jabatan Pendidikan Khas Institut Pendidikan Guru Kampus Darulaman Jitra. Dipetik*, 2017, vol. 11, no. 5, p. 2.
- [3] Haryanto, *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2015.
- [4] AECT, *The Definition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology, 1977.
- [5] Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya, 2012.
- [6] Y. Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004.
- [7] Z. F. Rozi, "Perancangan Game Mouse Hunter Menggunakan Adobe Flash CS 3." Universitas AMIKOM Yogyakarta, 2010.
- [8] N. Sukmadinata Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.