

Perancangan Media Evaluasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Menggunakan *Wordwall* di MTSN 4 Lima Puluh Kota

Hasanah Fitri¹, Sarwo Derta²

¹Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

²Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia
hasanahfitri071999@gmail.com

Abstrak: Media evaluasi pembelajaran yang digunakan di mtsn 4 Lima Puluh Kota masih sederhana, dikarenakan kurangnya pemahaman guru dalam pembuatan dan penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Tentu hal tersebut membuat kurang efektif dan menariknya evaluasi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang media evaluasi berbasis teknologi informasi berupa *game* edukasi menggunakan *Wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di mtsn 4 Lima Puluh Kota Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Sedangkan untuk model pengembangan media peneliti menggunakan model Hannafin dan Peck, yang terdiri dari 3 fase, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) design dan (3) Develop dan Implement, dimana ketiga fase terhubung dalam kegiatan evaluasi dan revisi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa produk media yang dirancang dinyatakan valid, praktis dan efektif dan dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji produk yang peneliti lakukan, dari uji validitas mendapatkan nilai rata-rata 0,86 dengan kategori valid, lalu uji praktikalitas yang didapat dengan rata-rata nilai 0,85 dengan kategori tinggi dan untuk uji efektivitas produk mendapatkan nilai rata-rata 0,85 dengan kategori efektivitas tinggi.

Kata kunci: Game Edukasi, Media Evaluasi, *Wordwall*

Abstract: *The learning evaluation media used in MTSN 4 Lima Puluh Kota is still simple, due to the lack of teacher understanding in making and using information technology-based learning evaluation media. Of course, this makes learning evaluation less effective and interesting. The purpose of this study is to design information technology-based evaluation media in the form of educational games using Wordwall in English subjects for class VII at MTSN 4 Lima Puluh Kota. The research method used is the Research and Development (R&D) method. Meanwhile, for the media development model, the researcher used the Hannafin and Peck model, which consists of 3 phases, namely (1) needs analysis, (2) design and (3) Develop and Implement, where the three phases are connected in evaluation and revision activities. The results of this study can be concluded that the designed media product is declared valid, practical and effective and can be used by teachers and students in the learning evaluation process, this can be seen from the results of the product test that the researcher conducted, from the validity test getting an average value of 0.86 with a valid category, then the practicality test obtained an average value of 0.85 with a high category and for the product effectiveness test getting an average value of 0.85 with a high effectiveness category.*

Keywords: Educational Games, Evaluation Media, *Wordwall*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kegiatan yang kompleks, dan meliputi berbagai bagian yang berhubungan erat dengan satu sama yang lainnya. Oleh sebab itu, apabila pendidikan ingin dilaksanakan secara terarah dan teratur, maka berbagai faktor yang berperan serta dalam pendidikan harus dipahami terlebih dahulu. Berbagai bagian dalam sistem pendidikan, baik secara mikro maupun makro perlu dikenali secara mendalam sehingga komponen-komponen tersebut dapat berfungsi dan berkembang guna menumbuhkan garapan pendidikan tersebut kearah tujuan pendidikan yang ditetapkan.[1]

Dari penjelasan diatas dapat dilihat bahwa pendidikan adalah serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan sarana yang ada untuk mencapai pendidikan yang terarah dan teratur. Pendidikan juga menjadi acuan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Didalam dunia pendidikan Evaluasi sangatlah penting.

Evaluasi didalam dunia pendidikan disebut sebagai Evaluasi Pembelajaran, dimana tenaga pendidik dituntut untuk melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang mereka berikan kepada peserta didik. Meskipun evaluasi pembelajaran biasanya dilakukan diakhir pembelajaran, namun Evaluasi dirancang sedemikian rupa dan disiapkan sebelum pembelajaran dilakukan. Dengan tujuan evaluasi, baik pendidik maupun peserta didik harus mempersiapkan diri sebelum evaluasi tersebut dilaksanakan agar hasil yang diinginkan terpenuhi sesuai atau melebihi dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Tujuan evaluasi berkaitan dengan tujuan evaluator untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran dengan langkah mengetahui keterlaksanaan pembelajaran. M Dan juga sebagai sarana untuk memberi kontribusi bagi pengambilan keputusan tentang pembelajaran dan meningkatkan pembelajaran dimasa depan. Evaluasi sangat diperlukan untuk bisa mengetahui kemampuan berpikir Peserta didik atas kegiatan pembelajaranyang telah dilakukan.

Belajar juga suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan serta nilai-nilai dan sikap. Belajar meru pakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar uatu jika dapat menunjukkan perubahan dalam belajar dan input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons.[2] sebagaimana disebutkan dalam surah An-Nahl :125, yaitu :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Artinya : *serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.*

Maksud dari ayat di atas adalah Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad SAW menuju ke jalan yang benar dengan cara yang baik sesuai degan tuntunan Islam. Siapapun yang ingin berilmu, raihlah pendidikan dengan benar, bijak dan dengan pengajaran yang baik.

Dari ayat diatas dapat penulis simpulkan bahwa untuk menuju jalan yang baik harus memiliki pendidikan atau ilmu agar tidak tersesat dan untuk menjadi manusia yang lebih baik juga harus memiliki pendidikan dan dari ayat tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan itu sangatlah

penting, karena tanpa adanya pendidikan maka pengetahuan manusia juga akan sedikit, maka wajib untuk meraih pendidikan yang setinggi-tingginya agar pengetahuan semakin meningkat.

Untuk mencapai hasil belajar siswa yang baik maka harus memiliki seorang guru yang akan menerangkan berbagai jenis ilmu kepada siswanya. Seorang guru harus mampu memberikan pembelajaran yang tidak membosankan, namun harus mampu memikat siswa dalam belajar sehingga siswa tertarik dengan pelajaran yang diberikan. Seorang guru harus memiliki pemikiran yang kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran, salah satunya harus mampu menggunakan teknologi, karena teknologi dalam dunia pendidikan memiliki tujuan untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi terutama saat proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. dan juga harus mampu menggunakan evaluasi pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam belajar.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen serta Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi guru. Undang-Undang tersebut menyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan untuk : (1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diajarkan; dan (2) Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan siswa.[3] Kemudian dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang diajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.[4]

Dari Undang-Undang dan Permendiknas di atas dapat dilihat bahwa guru memiliki tugas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran itu salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran agar nantinya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut Nunu Mahnun "media" berasal dari Bahasa Latin "*medium*" yang berarti "perantara" atau "pengantar". Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.[5] Menurut Hapsari dan Pamungkas media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa), tetapi saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Media evaluasi pembelajaran dapat juga dilakukan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, *e-mail*, dan sebagainya. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis *web* merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang pada era ini sedang populer dikembangkan oleh lembaga pendidikan.

Berdasarkan defenisi diatas dapat dilihat bahwa media evalua pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa dan juga alat yang digunakan untuk menarik siswa dalam belajar, biasanya media evaluasi pemebelajaran yang digunakan oleh guru adalah berupa komputer, internet maupun *e-mail* yang berbasis *web*, atau *game* edukasi.

PuspaArdini mengatakan bahwa *game* edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar, tetapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. *Game* edukasi adalah gabungan dari : (1) konten edukasi, (2) prinsip pembelajaran, dan *game* komputer.[6] *Game* edukasi mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi siswa, diantaranya siswa bisa mengenal teknologi komputer, siswa dapat pelajaran untuk mengikuti pengarahan, melatih pemecahan masalah dan logika siswa, dapat meningkatkan semangat belajar siswa, bisa menggali pengetahuan siswa, dapat melatih saraf motorik dan keterampilan siswa.[7] Pada dasarnya *game* edukasi sangatlah banyak jenis salah satunya adalah *game* edukasi *wordwall*.

Bahasa Inggris juga merupakan mata pembelajaran yang membutuhkan media pembelajaran yang berbentuk *game* edukasi, karena Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada di SD, SLTP hingga SLTA. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat diperlukan guna untuk menunjang proses pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan peneliti di kelas VII MTsN 4 Lima Puluh Kota yang terdiri dari 6 lokal dengan rata-rata jumlah siswa perlokal sebanyak 29 siswa, bahwa kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang diterapkan oleh guru pada siswa MTsN 4 Lima Puluh Kota belum menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi. Hal ini dibuktikan dengan wawancara peneliti dengan Bapak Fasyd Putra S.Pd guru mata pelajaran Bahasa Inggris di MTsN 4 Lima Puluh Kota pada tanggal 25 Januari 2023, beliau mengatakan bahwa "Beliau belum menggunakan media evaluasi belajar yang berbasis *game* edukasi jenis apapun, dikarenakan dalam membuat media evaluasi pembelajaran ada beberapa hambatan atau kesulitan yang beliau temui saat pembuatan media evaluasi pembelajaran tersebut, beliau biasa menggunakan latihan soai atau ujian soal dengan menggunakan media papan tulis, buku paket serta LKS dalam proses pembelajaran. Agar dapat menarik minat belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII MTsN 4 Lima Puluh Kota maka guru bisa menggunakan media evaluasi belajar yaitu dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall*.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi adalah Wordwall. Sebagai salah satu platform game edukasi, Wordwall menyediakan layanan gratis bagi para guru untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran. Menurut Sartikja media *wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi. *Wordwall* adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara

systematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya. [9]

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dari itu peneliti ingin membuat skripsi yang terkait dengan *game* edukasi dengan judul "Perancangan Media Evaluasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII Menggunakan *Wordwall* di MTsN 4 Lima Puluh Kota"

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Sedangkan untuk model pengembangan media peneliti menggunakan model Hannafin dan Peck, yang terdiri dari 3 fase, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) design dan (3) Develop dan Implement, dimana ketiga fase terhubung dalam kegiatan evaluasi dan revisi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

a. Analisis Permasalahan

analisis permasalahan yang terjadi adalah sebagai berikut :

- 1) Perlu adanya media evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri.
- 2) Proses evaluasi yang digunakan guru masih menggunakan papan tulis, sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dan jenuh dalam belajar.
- 3) Belum adanya sumber belajar yang berbentuk media evaluasi pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris di MTsN 4 Lima Puluh kota.
- 4) Kurangnya waktu dan pemahaman guru dalam pembuatan dan penggunaan media evaluasi.

b. Analisis Pembelajaran

kendala-kendala yang dialami peserta didik selama proses evaluasi pembelajaran adalah :

- 1) Sebagian peserta didik merasa kesulitan menjawab soal-soal tertentu.
- 2) Peserta didik merasa bosan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, karena kurangnya variasi media evaluasi yang digunakan pendidik selama proses evaluasi pembelajaran.
- 3) Peserta didik lebih senang jika pendidik menggunakan media evaluasi yang bervariasi di dalam melakukan kegiatan evaluasi.

c. Analisis Konsep

Materi dalam perancangan media evaluasi berbasis game edukasi ini disusun menjadi 4 materi pokok, yaitu unsur keasahan kalimat, adjective, unsur keabsahan kalimat declaratif, interrogative, simple present tense, teks deskriptif, dan unsur keabsahan dalam lirik lagu. Soalnya disusun berpedoman kepada buku yang dipakai pendidik dalam proses evaluasi pembelajaran.

d. Analisis Tujuan

Media evaluasi berbasis game edukasi menggunakan aplikasi *word wall* ini dirancang untuk siswa MTsN 4 Lima Puluh Kota kelas VII semester 2. Media yang dirancang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris, agar kegiatan evaluasi Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan membuat peserta didik tidak cepat bosan. Sasaran dari media evaluasi berbasis game edukasi mata pelajaran Bahasa Inggris ini adalah siswa kelas VII, agar bisa mencapai tujuan evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris dan diharapkan dengan adanya media evaluasi berbasis game edukasi ini peserta didik dapat mengerjakan dimana saja dan kapan saja menggunakan smartphone android mereka. Media evaluasi berbasis game edukasi ini dikemas dalam bentuk link dan dijalankan di smartphone android.

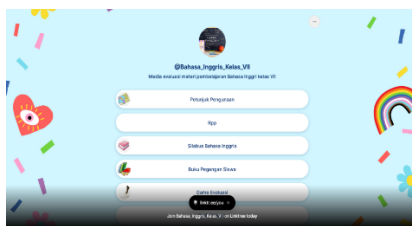
e. Evaluasi Dan Revisi

Dimana pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dan revisi terkait dengan analisis kebutuhan dibagian analisis permasalahan yang diperlukan dalam penelitian ini. Peneliti melakukan evaluasi dan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh Bapak Sarwo Derta, SS, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi peneliti, dimana beliau memberi masukan terhadap cara melakukan analisis yang baik dan benar. Maka dari itu pada tahap ini peneliti merevisi analisis yang sudah dibuat sebelumnya sesuai dengan saran dan masukan yang beliau berikan.

2. Development dan Implement (Pengembangan dan Implementasi).

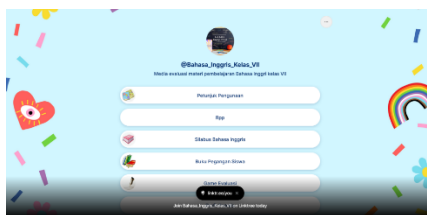
a. Development (Pengembangan)

1) Pembuatan Objek dan *background*



gambar di atas merupakan tampilan sub menu dari tombol menu utama. Dalam menu-menu pada gambar 1 *user* akan masuk ke *google drive* sebagai tampilan.

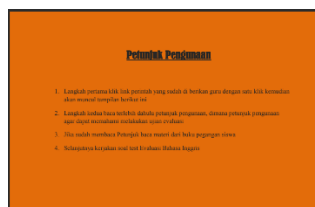
2) Tampilan Hasil *Game* Edukasi Bahasa Inggris



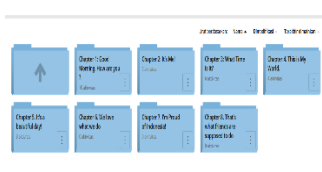
Setelah mengklik tombol menu maka diarahkan pada tampilan sub menu pada gambar di atas.



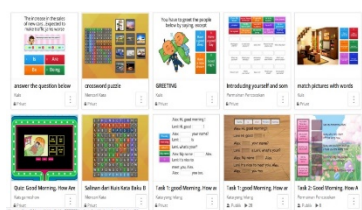
Apabila tombol Petunjuk penggunaan diklik maka akan masuk ke *Drive* dan berisi tentang penjelasan petunjuk penggunaan *game*. *User* bisa melihat petunjuk dari penggunaan *game* edukasi yang dijalankan.



Jika tombol petunjuk penggunaan diklik maka akan masuk ke dalam *Drive*. Dalam tampilan petunjuk penggunaan berisikan petunjuk penggunaan yang digunakan dalam *games*



Jika salah satu menu game Evaluasi diklik maka akan terdapat beberapa chapter yang akan dimainkan.



Jika salah satu tombol menu materi diklik maka akan terdapat beberapa jenis *game* yang akan dimainkan, klik dua kali atau double klik salah satu game maka

b. Evaluasi Dan Revisi

Setelah melakukan tahapan design maka selanjutnya dilakukan tahapan evaluasi dan revisi sebelum melanjutkan ke tahapan pengembangann dan implementasi. Pada tahapan design ini peneliti tidak melakukan revisi, karena tahapan design yang peneliti lakukan sebelumnya sudah dianggap baik oleh dosen pembimbing skripsi peneliti dan sudah bisa dilanjutkan ke tahap berikutnya.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap develop atau pengembangan dilakukan dengan mengembangkan setiap komponen menjadi sebuah produk perancangan yaitu perancangan media evaluasi berbasis game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* dydan dibantu dengan *Linktree*.

Dalam tahap pengembangan ini media yang di telah dirancang oleh peneliti kemudian dibuat dan dikembangkan. Media ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Berikut adalah beberapa langkah-langkah pembuatan media evaluasi pembelajaran.

A. Uji Produk

1. Hasil Uji Validitas Produk

No	Validator								Nilai
	Efmi Maiyama, M.Kom		Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom		Femelia Savita, Spd.		Σs	n (c-1)	
	Skor/r	S	Skor/r	S	Skor/r	S			
Item 1	4	3	4	3	4	3	9	12	0,75
Item 2	4	3	4	3	4	3	9	12	0,75
Item 3	5	4	5	4	5	4	12	12	1
Item 4	5	4	4	3	4	3	10	12	0,83
Item 5	5	4	4	3	5	4	11	12	0,91
Item 6	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 7	5	4	4	3	5	4	11	12	0,91
Item 8	5	4	4	3	4	3	10	12	0,83
Item 9	5	4	4	3	5	4	11	12	0,91
Item 10	5	4	5	4	5	4	12	12	1
Item 11	4	3	5	4	5	4	11	12	0,91
Item 12	4	3	5	4	4	3	10	12	0,83

Item 13	5	4	5	4	5	4	12	12	1
Item 14	5	4	4	3	5	4	12	12	1
Item 15	5	4	4	3	4	3	10	12	0,83
Item 16	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 17	4	3	4	3	4	3	9	12	0,75
Jumlah									14,87
Rata-rata									0,87
Kategori									Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas produk di atas maka didapatkan hasil bahwa nilai validitas produk perancangan media evaluasi Bahasa Inggris berbasis *game* siswa kelas VII menggunakan *wordwall* di MTsN 4 Lima Puluh Kota yaitu **0,87** dengan kategori **valid**.

2. Hasil Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bersifat praktis, yang artinya mudah dan senang menggunakannya. Uji praktikalitas produk pada perancangan media evaluasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *game* menggunakan *Wordwall* siswa kelas VII ini dilakukan oleh guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris di MTsN 4 Lima Puluh Kota yaitu Bapak Fasdy Putra S.Pd.I yang memberikan penilaian dari hasil uji praktikalitas dengan nilai 0,82 dan praktikalator kedua diuji oleh , Bapak Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom dengan nilai 0,94.

3. Hasil Uji Efektivitas Produk

No	Efektivator	Angket (si) Sebelum	Angket (sf) Sesudah
1	Aini Khairunnisa	36	100
2	Alfi Husni	32	92
3	Aulia Rahmadani	40	96
4	Cahaya	32	96
5	Dian Safira Fatami.	32	96
6	Dinda.	32	92
7	Ezi Susmitah	36	100
8	Fanessa Rezki	44	100
9	Fadhila Kurnia .	40	84
10	Indah Azeliya Putri	44	80
11	Laura Anggraini	36	80
12	Mikaïla Alifa	40	76
13	Nabila Tasya	44	96
14	Wiyana Tika Hasanah	40	88
15	Zivara	36	68
Jumlah		564	1.344
Rata-rata		37,6	89,6

Berdasarkan tabel di atas terdapat nilai sebelum ada media, sesudah ada media dan nilai *iG-Score* dimana setelah melakukan penghitungan lembar efektivitas dari 15 orang siswa kelas

VII, maka didapatkan *G-Score* 0,85 dengan kategori efektivitas tinggi. Dari hasil yang didapat, maka dapat disimpulkan bahwa media evaluasi mata pelajaran Bahasa Inggris berbasis *game* memiliki efektivitas tinggi atau sangat efektif.

B. Pembahasan

Dalam proses pembuatan media ini, penulis terlebih dahulu menentukan tujuan dan siapa yang akan menggunakan media evaluasi ini. Media ini dirancang untuk guru dan siswa kelas VII di MTsN 4 Lima Puluh Kota. Pada proses evaluasi sebelumnya guru menggunakan media evaluasi sederhana yaitu papan tulis dan buku cetak. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian ini agar media ini akan menjadi sarana bagi peserta didik untuk meningkatkan daya ingat dan daya tarik siswa untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris.

Setelah menentukan tujuan, penulis masuk ke tahapan perancangan. Tahap perancangan ini dilakukan melalui beberapa proses yaitu membuat struktur navigasi dan storyboard, setelah semua dilakukan maka masuk ke tahap *design interface* dan evaluasi dan revisi. Setelah tahap evaluasi dan revisi selesai, maka penulis melanjutkan ke tahapan *Development and Implement* (Pengembangan dan Implementasi). Tahapan ini dilakukan ketika media evaluasi telah selesai dirancang. Penulis juga melakukan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas terhadap media evaluasi berbasis *game*.

Uji validitas dilakukan untuk melihat isi produk yang telah dibuat dengan tujuan untuk melihat ketepatan dari produk tersebut. Uji praktikalitas berarti bersifat praktis, artinya mudah dan senang dalam mengaplikasikannya. Kepraktisan tersebut dapat dilihat dalam kondisi normal. Uji efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek, dari sikap dan motivasi peserta didik melalui pendidik. Bagaimana peserta didik dapat tertarik dengan produk tersebut sebagai media evaluasi pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini juga didukung oleh hasil uji produk yang telah peneliti buat dan disebarkan. Dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh 3 orang ahli mendapatkan nilai akhir yaitu 0,87 dengan kategori valid, hasil uji praktikalitas dari praktikalitator mendapatkan nilai akhir yaitu 0,89 dengan kategori sangat tinggi dan hasil uji efektivitas produk dari 15 orang siswa mendapatkan nilai 0,85 dengan kategori efektivitas tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa perancangan media evaluasi mata pelajaran Bahasa Inggris berbasis *game* menggunakan *Wordwall* di MTsN 4 Lima Puluh Kota ini dirancang menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai software utama dan didukung oleh aplikasi lainnya yaitu

Linktree yang menghasilkan *output* berbentuk *link* sehingga bisa diakses dan dijalankan pada *Smartphone android* maupun laptop atau komputer.

Media evaluasi ini dirancang menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan media Hannafin dan Peck, yang terdiri dari tiga tahapan yaitu (1) *Need Asses* (analisis kebutuhan), (2) *design*, (3) *Develop/Implement* (pengembangan dan implementasi), dimana dimasing-masing tahap dilakukan evaluasi dan revisi. Adapun media evaluasi berbasis *game* ini terdiri dari beberapa menu yaitu: Menu Utama, Silabus&RPP, Petunjuk Penggunaan, Buku Paket, Game Edukasi, Profil.

Setelah penulis lakukan uji validitas, praktikalitas, efektivitas terkait Perancangan media evaluasi mata pelajaran Pendidikan Bahasa Inggris berbasis *game* menggunakan *Wordwall* siswa kelas VII kelas di MTsN 4 Lima Puluh Kota yang peneliti rancang mendapat nilai validasi akhir dengan nilai 0,87 dengan kategori valid, nilai praktikalitas dengan nilai 0,89 dengan kategori sangat tinggi dan nilai efektivitas produk dengan nilai 0,85 dengan kategori efektivitas tinggi. Dengan adanya media evaluasi berbasis *game* edukasi Bahasa Inggris ini diharapkan dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam mevariasikan media evaluasi yang dilakukan, dapat menambah semangat dan juga menarik minat peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi Bahasa Inggris sehingga mencapai tujuan evaluasi pembelajaran yang diharapkan agar hasil evaluasi pembelajaran akan lebih valid, praktis, dan efektif.

Referensi

- [1] Sutrisno, "Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan Sutrisno," *J. Dimens. Pendidik. Dan Pembelajaran*, Vol. 5, Pp. 29–37, 2016.
- [2] E. Siagian, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah Di Masa Pandemi Covid-19," *J. Basicedu*, Vol. 6, No. 4, Pp. 7593–7599, 2022, Doi: 10.31004/Basicedu.V6i4.3090.
- [3] I. G. P. A. Arimbawa, "Penerapan wordwall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi," *Indones. J. Educ. Dev.*, Vol. 2, No. 2, Pp. 324–332, 2021, Doi: 10.5281/Zenodo.5244716.
- [4] R. Rusli And M. Kholik, "Hasil Dan Pembahasan Teori Belajar Behavioristik," *J. Sos. Hum. Issn*, Vol. 4, P. 6, 2013.
- [5] H. Nofri, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Captitave 7.0 Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer," *J Educ.*, Vol. 2, No. 2, 2017.
- [6] J. K. Pendidikan, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving," Vol. 2, No. 2, 2018.
- [7] Sukiman, "Model Ppenelitian Pengembangan," In *Model Ppenelitian Pengembangan*, Yogyakarta: Pedagogia, 2014, Pp. 1–265.
- [8] B. A. B. Ii, "Bab Ii Kajian Teori," Pp. 23–35.
- [9] P. Sistem, P. Kelas, And X. S. M. K. Negeri, "Research And Development (R&D)," Vol. 2, Pp. 59–64, 2020.