PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF SEBAGAI BAHAN EVALUASI MATA KULIAH SOSIOLOGI PENDIDIKAN PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN FIP UNM

Dinda Hafidzah Permoni Gunawan[1], Nurhikmah H[2] , Farida Febriati[3]
[12]Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
[1]dd.hafidzah@gmail.com , [2]nurhikmah.h@unm.ac.id* , [3]farida.febriati@unm.ac.id

*Correspondence

ABSTRACT

The problem that occurs in the Sociology of Education course in the Educational Technology Study Program FIP UNM is the need for evaluation media based on educational games so that researchers develop educational games as evaluation materials for Educational Sociology courses that are more practical and efficient by analyzing the level of need for the development of educational games that are at required level, designing educational games using the Quizizz website and Wordwall, and knowing the validity and practicality of educational games. This study aims to (1) identify students' needs for educational games as evaluation materials for Educational Sociology courses, (2) design educational games as evaluation materials for Educational Sociology courses, (3) calculate the validity and practicality of educational games as evaluation materials for Sociology courses Education. This research is a development research that produces a product so that it can improve quality, innovation and support the completeness of learning facilities and infrastructure using the R&D (Research and Development) approach and the Multimedia Development Life Cycle development model. This research was conducted in the Educational Technology study program, Faculty of Education, Makassar State University. The subjects in this study were 2 validators consisting of material/content experts and design/media experts, 20 Educational Technology students in the 2021 class in large group trials, 5 Educational Technology students as individual trials, and subject lecturers. Educational Sociology. Data collection used a needs identification questionnaire, a material/content validation questionnaire, a design/media validation questionnaire, a student response questionnaire and a lecturer response questionnaire for the course. The results of material/content and design/media validation are valid qualifications. The practicality test was carried out by two target users, namely student responses were in very good qualifications and the lecturers' responses were also in very good qualifications. Based on the results of this analysis, it can be concluded that the educative game media product developed is valid and very practical. The conclusion from the results of this study is that the level of media needs analysis is at the required level and the educational game products developed are valid and very practical.

Keywords: Development, Educational Games, Educational Sociology

ABSTRAK

Masalah yang terjadi pada mata kuliah Sosiologi Pendidikan di Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM ini yaitu dibutuhkannya media evaluasi yang berbasis game edukatif sehingga peneliti mengembangkan game edukatif sebagai bahan evaluasi

mata kuliah Sosiologi Pendidikan yang lebih praktis dan efisien dengan menganalisis tingkat kebutuhan pengembangan game edukatif yang berada pada tingkat dibutuhkan, mendesain game edukatif menggunakan website *Quizizz* dan *Wordwall,* serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan game edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengidentfikasi kebutuhan mahasiswa terhadap *game* edukatif sebagai bahan evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan, (2) mendesain *game* edukatif sebagai bahan evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan, (3) menghitung validitas dan kepraktisan *game* edukatif sebagai bahan evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk sehingga dapat meningkatkan kualitas, inovasi dan mendukung kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran dengan menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) dan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle*. Penelitian ini dilakukan di program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Subjek dalam penelitian ini yaitu 2 orang validator yang terdiri dari ahli materi/isi dan ahli desain/media, mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2021 berjumlah 20 orang dalam uji coba kelompok besar, 5 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan sebagai uji coba perorangan, dan dosen pengampuh mata kuliah Sosiologi Pendidikan. Pengumpulan data menggunakan angket identifikasi kebutuhan, angket validasi materi/isi, angket validasi desain/media, angket respon mahasiswa dan angket tanggapan dosen pengampuh mata kuliah. Hasil validasi materi/isi dan desain/media berada pada kualifikasi valid. Uji coba kepraktisan dilakukan dua sasaran pengguna yaitu respon mahasiswa berada pada kualifikasi sangat baik dan tanggapan dosen pengampuh mata kuliah berada pada kualifikasi sangat baik pula. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media *game* edukatif yang dikembangkan sudah valid dan sangat praktis. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu tingkat analisis kebutuhan media berada pada tingkat dibutuhkan serta produk game edukatif yang dikembangkan sudah valid dan sangat praktis.

Kata Kunci : *Pengembangan, Game Edukatif, Sosiologi Pendidikan*

A. Pendahuluan

Setiap guru harus memanfaatkan teknologi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. Guru harus melek teknologi sehingga dalam mengajar dapat memanfaatkan berbagai teknologi sebagai media atau sumber belajar. Guru diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar (Nurhikmah, 2020). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk bisa meningkatkan pendidikan yaitu dengan cara membuat media evaluasi hasil pembelajaran. Evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar siswa secara menyeluruh (Nuriyah, 2016). Dengan tujuan merefleksi dan mengetahui berhasil

atau tidaknya proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Secara umum diketahui permainan bersifat menyenangkan dan motivasi. Dellos (2015) menyatakan bahwa pembelajaran berlandasan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Sutirna & Suntoko (2018) menyatakan bahwa game edukatif adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.

Game edukatif adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan (Sutirna, 2018). Pembelajaran yang merupakan pendekatan permainan yang melibatkan partisipasi siswa dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk melanjutkan proses pembelajaran selanjutnya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Pada mata kuliah Sosiologi Pendidikan semester genap Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar proses pembelajaran berlangsung *blended* dan media evaluasi yang digunakan yaitu pemberian tugas secara individu ataupun presentasi secara kelompok. Setelah melakukan identifikasi kebutuhan yang dilakukan dengan memberikan angket melalui *google form* kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Sosiologi Pendidikan sebanyak 25 orang, data yang diperoleh bahwa rata-rata mahasiswa masih membutuhkan bahan evaluasi yang lebih bervariatif dan 88% mahasiswa memilih untuk mengembangkan *game* edukatif sebagai bahan evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Dewi (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan kahoot memperoleh persentase 92%. Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Zalillah (2022) menunjukkan bahwa *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran khususnya sebagai alat evaluasi berbasis online yang mempermudah guru dalam

meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan evaluasi yang menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D atau *Research and Development*. Metode penelitian pengembangan atau R&D adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode daam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media dan ketercapaian isi pada produk game edukatif sebagai bahan evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM yang dikembangkan. Uji coba produk dibagi menjadi dua yaitu untuk mengetahui tingkat validitas media yang dilakukan oleh seorang ahli materi/isi dan seorang ahli desain/media. Selanjutnya pengujian kepraktisan dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok besar, dan penilaian/tanggapan dosen pengampuh mata kuliah Sosiologi Pendidikan Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM.

Subjek dalam penelitian ini adalah 20 orang mahasiswa untuk uji coba kelompok besar, 5 orang mahasiswa untuk uji coba perorangan, 1 orang validator materi/isi, dan 1 orang validator desain/media. Adapun objek yang diteliti adalah pengembangan game edukatif sebagai bahan evaluasi.

Penelitian ini berlokasi di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli desain, ahli materi/isi, dan tanggapan dosen pengampuh mata kuliah. Yang kedua yaitu analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{\text{N} \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Tingkat Kebutuhan Game Edukatif Sebagai Bahan Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap analisis berdasarkan analisis kebutuhan sesuai dengan tahap awal dalam model MDLC yaitu tahap konsep untuk menentukan tujuan dan manfaat berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Peneliti telah melakukan analisis tingkat kebutuhan terhadap game edukatif sebagai bahan evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM yang terdiri dari 9 pertanyaan yang diisi oleh mahasiswa sesuai dengan kondisi yang dialami sehubungan dengan bahan evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan. Kemudian diperoleh skor sebanyak 100% dari aspek kebutuhan media evaluasi dan 88% memilih media evaluasi berbasis game edukatif dengan alasan evaluasi akan lebih menarik dan interaktif, berdasarkan tabel konversi tingkat kebutuhan berada pada kategori dibutuhkan. Adapun hasil analisis kebutuhan dosen pengampuh mata kuliah Sosiologi Pendidikan terhadap game edukatif yang dikembangkan yaitu berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan yang dijadikan patokan oleh peneliti untuk mengembangkan game edukatif sebagai bahan evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan. Selain mengumpulkan data berupa angket analisis kebutuhan, sebagai kelengkapan data peneliti juga melakukan analisis perangkat pembelajaran berupa RPS sebagai acuan dalam perancangan teks soal evaluasi.

2. Desain Pengembangan Game Edukatif Sebagai Bahan Evaluasi

Tahapan desain pada model MDLC ini yaitu merancang produk game edukatif sebagai bahan evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan yang akan dikembangkan. Pada tahap perancangan ini terdiri dari dua langkah kegiatan yaitu pada langkah pertama peneliti memilih aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan game edukatif. Aplikasi yang digunakan peneliti dalam tahap merancang ini yaitu Quizizz dan Wordwall yang berupa website yang digunakan untuk membuat game edukatif dan juga Microsoft word yang digunakan untuk mengetik teks soal evaluasi yang akan dimasukkan pada game edukatif.

Kegiatan yang kedua yaitu menentukan teks soal evaluasi yang

telah disesuaikan dengan RPS dosen pengampuh mata kuliah Sosiologi Pendidikan dan kemudian disusun berdasarkan indikator capaian tiap subbab materi lalu dirancang dalam bentuk soal evaluasi yang subjektif berupa soal pilihan ganda, poling, *game show quiz, airplane, maze chase*, dan essay.

Produk game edukatif ini dibuat berdasarkan prototype yang sudah dibuat dengan judul yang telah dibuat dan materi yang dicantuman di RPS dimana mencakup indikator materi dan capaian pembelajaran mata kuliah Sosiologi Pendidikan.

3. Tingkat Validitas dan Kepraktisan Produk Game Edukatif Sebagai Bahan Evaluasi

Setelah dikembangkan kemudian produk game edukatif di uji coba untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan produk game edukatif sebagai bahan evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan.

a. Validitas materi oleh ahli materi/isi

Produk game edukatif sebagai bahan evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan diserahkan kepada ahli materi/isi yaitu ibu Dr. Bastiana M.Si dosen Prodi Pendidikan Luar Biasa FIP UNM yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti menggunakan angket yang berisi 20 pertanyaan yang mencakup aspek pembelajaran dan aspek isi dan mendapatkan skor sebesar 89. Kemudian dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{45 + 44}{20 \times 5} \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli materi/isi game edukatif menghasilkan persentase sebesar 89% yang berada pada kualifikasi valid berdasarkan tabel konversi tingkat validitas produk sehingga dapat diuji cobakan kepada mahasiswa.

b. Validitas media oleh ahli desain/media

Penilaian unsur game edukatif sebagai bahan evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan diserahkan kepada ahli desain/media yaitu ibu Sella Mawarni, M.Pd dosen Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM. Validasi menggunakan angket yang berisi 21 pertanyaan yang mencakup aspek desain, aspek navigasi, aspek pemograman, dan aspek pemanfaatan dan mendapatkan skor sebanyak 103 kemudian dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{49 + 24 + 20 + 10}{21 \times 5} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli desain/media berada pada kualifikasi sangat valid yaitu 98% berdasarkan tabel konversi tingkat validitas produk sehingga produk game edukatif dapat diuji cobakan kepada mahasiswa.

c. Uji coba perorangan

Produk yang telah dikembangkan dan direvisi berdasarkan saran dan masukan ahli materi/isi dan ahli desain/media kemudian diuji cobakan kepada 5 orang mahasiswa sebagai uji coba perorangan. Kemudian diberikan angket untuk mendapatkan tanggapan/respon ketika game edukatif dioperasikan atau digunakan oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil penilaian melalui angket yang didapatkan dari uji coba perorangan dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{50 + 42 + 44 + 45 + 46}{10 \times 5 \times 5} \times 100\% = 91\%$$

Dari hasil uji coba perorangan diperoleh 91% dimana pada tabel konversi tingkat kepraktisan berada pada kategori sangat praktis dengan keterangan tidak perlu direvisi.

d. Uji coba kelompok besar

Setelah melakukan uji coba perorangan kemudian dilakukan uji coba kelompok besar kepada 20 orang mahasiswa yang dibagi menjadi dua kelompok untuk menggunakan produk game edukatif kemudian diberikan angket penilaian/tanggapan yang berisi 10 pertanyaan dan dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{436 + 464}{10 \times 5 \times 20} \times 100\% = 90\%$$

Dari hasil uji coba kelompok besar diperoleh 90% dimana pada tabel konversi tingkat kepraktisan berada pada kategori sangat praktis dengan keterngan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar game edukatif dikatakan sangat praktis dengan aspek yang dinilai yaitu kejelasan materi yang sesuai dengan CPL, tampilan dan desain game yang menarik sehingga dapat menumbuhkan semangat mahasiswa untuk mengikuti evaluasi pembelajaran, selain itu produk game edukatif mudah dioperasikan dan dapat dilakukan dimana saja.

e. Tanggapan/penilaian dosen pengampuh mata kuliah Sosiologi Pendidikan

Penilaian dilakukan oleh dosen pengampuh mata kuliah Sosiologi Pendidikan oleh Sella Mawarni M.Pd. penilaian yang terdapat pada angket tanggapan/penilaian dosen pengampuh mata kuliah Sosiologi

Pendidikan mencakup aspek desain pembelajaran, aspek operasional, dan aspek komunikasi visual yang terdiri dari 11 butir pertanyaan kemudian dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{19 + 15 + 19}{5 \times 11} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan persentase sebesar 96% maka dapat disimpulkan bahwa game edukatif ini sangat praktis dan tidak perlu direvisi.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui angket yang diisi mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan angkatan 2021 yang telah memprogram mata kuliah Sosiologi Pendidikan dan dosen pengampuh mata kuliah Sosiologi Pendidikan didapatkan hasil bahwa dalam proses evaluasi mata kuliah dibutuhkannya media evaluasi yang berbasis game edukatif yang lebih praktis dan efisien
2. Game edukatif yang dikembangkan dengan acuan RPS kemudian menentukan teks soal berdasarkan indikator capaian tiap subbab materi lalu dirancang dalam bentuk soal evaluasi yang subjektif berupa soal pilihan ganda, poling, *game show quiz, airplane, maze chase,* dan essai dengan jumlah 15 butir soal tiap pertemuan dan memiliki batas waktu pada tiap butir soal. Game edukatif yang dikembangkan menggunakan website *Quizizz* dan *Wordwall.*
3. Pada tahap validasi game edukatif, dilakukan validasi oleh dua orang validator yang ahli di bidangnya dengan memperoleh skor yang berada pada kualifikasi baik sehingga game edukatif yang dikembangkan dapat dikatakan valid untuk digunakan dalam proses evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan. Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan yang ditinjau dari uji coba kepada mahasiswa berada pada kualifikasi sangat baik kemudian tanggapan dosen pengampuh mata kuliah berada pada kualifikasi sangat baik pula. Maka dapat disimpulkan bahwa game edukatif yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam proses

evaluasi mata kuliah Sosiologi Pendidikan Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM.

DAFTAR PUSTAKA

Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 1647–1659.

Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, *12*(4), 49–52.

Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah H, N. H. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital* [PhD Thesis]. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.

Nuriyah, N. (2016). Evaluasi pembelajaran: Sebuah kajian teori. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, *3*(1).

Sutirna, H. (2018). *Inovasi dan teknologi pembelajaran*. Deepublish.

Sutirna, S., & Suntoko, S. (2018). *Persepsi Guru Terhadap Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi*. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, *3*(01).

Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *MANAZHIM*, *4*(2), 491-504.