

## PENGEMBANGAN WEBSITE EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA PENILAIAN PADA MATERI TEKS PROSEDUR UNTUK SISWA KELAS VII SMP

Hanif

[hanifkuroalas@gmail.com](mailto:hanifkuroalas@gmail.com)

Universitas Nurul Huda

### ABSTRACT

*The main problem in this study is the lack of evaluation media in learning. This research focuses on developing an evaluation medium in the form of an educational game (Froggy Jumps) created using the Educaplay website. The purpose of this study is to determine the feasibility of the Froggy Jumps assessment game for seventh-grade junior high school students on the topic of procedure texts. The ADDIE model consists of five development stages; however, the researcher limited the study to three stages—Analysis, Design, and Development—due to constraints in time and material. The results of the research show that: 1) Teachers need a more interactive assessment medium to increase students' motivation to complete tasks and improve their focus. 2) The development of the assessment medium was carried out through preliminary studies and media development, resulting in the Froggy Jumps game. 3) The feasibility test of the Froggy Jumps assessment media was evaluated based on the following: a) The material expert's assessment of relevance, scoring 94.44%, categorized as "highly feasible." b) The media expert's assessment across several aspects, scoring 77.78%, also categorized as "highly feasible." c) The practitioner (material expert) assessment, obtaining average scores of 91.67% and 88.89%, categorized as "highly feasible." d) The practitioner (media expert) assessment, scoring an average of 75%, categorized as "feasible."*

**Keywords:** Froggy Jumps Game, Junior High School, Procedure Text.

### ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini adalah kurangnya media evaluasi dalam pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media evaluasi berupa Game edukasi (froggy jumps) yang dikembangkan melalui website educaplay. Tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui kelayakan media penilaian Game froggy jumps pada materi teks prosedur untuk peserta didik SMP kelas 7. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan namun peneliti membatasi penelitian hanya menggunakan tiga tahap yaitu Analysis (analisis), Design (desain/perancangan), dan Development (pengembangan) dikarenakan keterbatasan baik materi dan waktu. Hasil penelitian ini adalah bahwa 1) guru membutuhkan media penilaian yang lebih interaktif untuk menambah motivasi siswa untuk mengerjakan soal dan menambah fokus siswa, 2) bentuk pengembangan media penilaian berupa "Game froggy jumps" melalui studi pendahuluan dan pengembangan 3) Hasil uji kelayakan media penilaian "Game froggi Jumps" diuji berdasarkan: a) penilaian ahli materi dinilai berdasarkan relevansi media dengan mendapatkan skor presentase 94,44% atau termasuk "sangat layak" untuk digunakan, b) penilaian ahli media dinilai dari beberapa aspek dengan mendapatkan skor presentase dan 77.78% atau termasuk "sangat layak" digunakan, c) pada penelaian praktisi ahli materi memperoleh skor rata-rata 91,67% dan 88.89% atau masuk kategori "sangat layak" digunakan, d) pada penilaian praktisi ahli media memperoleh rata-rata 75% termasuk "layak" digunakan.

**Kata Kunci:** Game Froggy Jumps, Sekolah Menengah Pertama, Teks Prosedur.

### PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan ilmu dasar yang berperan penting dalam kehidupan bermasyarakat serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akan tetapi,

dalam kenyataannya banyak siswa yang menganggap Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sulit karena terlalu luas cakupan materi dan memerlukan kefokuskan, serta kejelian dalam memahaminya yang terkadang siswa juga kesulitan memahami istilah kata dan juga isi dalam suatu bacaan. Dampak yang ditimbulkan oleh hal tersebut ialah motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia kurang. Akibatnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kurang memuaskan. Salah satu materi pokok dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah materi teks prosedur. Materi teks prosedur merupakan bagian dari materi pokok SMP kelas VII, menuntut siswa mempunyai pemikiran kreatif dan teliti dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan teks prosedur. Siswa diharapkan mampu memahami, dan memecahkan masalah yang terdapat dalam teks prosedur. Seiring berjalannya waktu, IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) berkembang sangat pesat. Pendidikan menjadi salah satu bidang yang sangat dipengaruhi oleh berkembangnya IPTEK. Bukti bahwa pendidikan sangat dipengaruhi oleh berkembangnya IPTEK adalah munculnya konsep e-learning (electronic learning). E-learning adalah semua bentuk pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan internet untuk seluruhnya atau sebagian (Darin E. Hartley 2015).

Konsep M-Learning muncul karena perangkat seluler M-Learning yang digunakan sebagai media pembelajaran dianggap lebih fleksibel karena mereka dapat membawa perangkat ini kapan saja, di mana saja tanpa masalah. Contoh perangkat seluler yang digunakan dalam pembelajaran M adalah PDA, ponsel, laptop, dan PC tablet. Hanphone adalah perangkat yang mudah dipakai di mana saja, seluler adalah perangkat seluler untuk media pembelajaran m-learning. Di masa "pendidikan" tahun ini oleh sains dan teknologi, hampir semua siswa memiliki ponsel, tetapi sedikit orang yang masih menggunakannya untuk belajar media. Sebagian besar siswa menggunakan ponsel mereka hanya untuk, SMS, Game/video, akses media sosial, obrolan dan permainan.

Penilaian dalam Kurikulum Merdeka dan Kurikulum sebelumnya tidak hanya digunakan sebagai alat untuk mengukur seberapa baik siswa belajar, tetapi juga digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk mendorong partisipasi aktif siswa dan memberikan umpan balik yang bermanfaat. Banyak guru yang masih menggunakan model pembelajaran dan penilaian ekspositori, yang berarti mereka hanya memberikan siswa materi secara lisan. Saat ini masih banyak pembelajaran di sekolah yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dan menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 01 Buay Bahuga. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 01 Buay Bahuga, siswa diajarkan pelajaran Bahasa Indonesia, dengan materi teks prosedur.

Berdasarkan hasil wawancara guru Bahasa Indonesia kelas VII siswa lebih antusias saat guru menggunakan metode atau media yang unik saat proses pembelajaran, perlu adanya inovasi media penilain audiovisual yang dimuat dalam sistem android untuk meningkatkan minat, fokus, Serta pemahaman peserta didik tentang materi teks prosedur dengan capain pembelajaran yaitu siswa mampu menganalisis informasi, gagasan, pikiran, pandangan, pesan dalam teks prosedur yang dapat dengan mudah diakses melalui smartphone android.

Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat dalam proses pembelajaran. Sedangkan media evaluasi (penilaian) juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan sebagai proses pengambilan nilai. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mendukung dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran, hal ini selaras dengan pendapat Arief, dkk (2014) menjelaskan bahwa media pendidikan dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik agar merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta

perhatian sehingga proses belajar terjadi. Media evaluasi bisa sangat membantu meningkatkan keefektifitasan dalam proses penilaian. Penyajian media penilaian yang dibuat dan dikembangkan dengan menarik dan seefektif akan membuat motivasi dan minat belajar siswa meningkat. Pemanfaatan media sudah seharusnya mendapatkan perhatian dalam setiap proses pembelajaran.

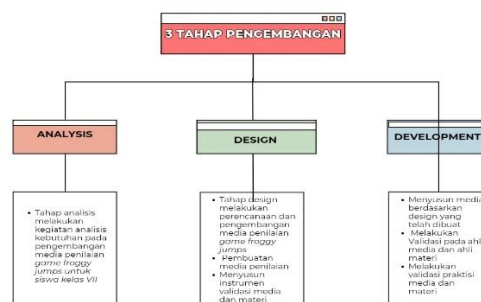
Media evaluasi yang akan diberikan berupa Game edukasi. Game dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran dengan harapan siswa menjadi lebih berminat dan menghabiskan banyak waktu untuk belajar dan bermain. Game mempunyai daya tarik yang membuat pemainnya menjadi kecanduan. Jenis Game yang akan dirancang adalah quiz animasi. Game edukasi dibuat menggunakan website Game educaplay, dan hasilnya ialah Game edukasi dengan nama foggy jumps.

Penggunaan Educaplay dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik terhadap materi tertentu. Penggunaan materi penilaian online selain memudahkan penilaian juga meningkatkan minat siswa. Guru juga dapat menyempurnakan ide kreatifnya dengan membuat alat penilaian, karena dapat menyertakan gambar yang diinginkan dan lampiran. Selain itu, guru dan siswa dapat mengetahui skor, urutan, dan jawaban benar atau salah setelah menyelesaikan penilaian. Sebagai bentuk penilaian, educaplay sangat bermanfaat karena memudahkan guru melihat skor atau nilai yang dicapai siswa, karena pada layar hasil akan terlihat jumlah soal yang dijawab.

Media penilaian yang akan dihasilkan dalam penelitian ini mengikuti prosedur penelitian pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), karena model pengembangan tersebut sangat sesuai dengan prosedur pengembangan produk pembelajaran. Hasil pengembangan media penilaian Bahasa Indonesia berbasis Android ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan pemaparan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media penilaian Game froggy jumps pada materi teks prosedur untuk peserta didik SMP kelas 7.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE dari Robert Maribe Branch yang mempunyai lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Rangkuti 2015:2014). Namun peneliti membatasi penelitian dilakukan hanya pada 3 tahap yaitu tahap analisis, tahap design/pengembangan produk, dan tahap validasi produk.



Tabel 1. Empat Tahapan Pengembangan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Media Pembelajaran

Prosedur pengembangan media penilaian berupa Game edukasi froggy jumps tersebut peneliti korelasikan dengan model pengembangan ADDIE, namun peneliti

membatasi penelitian yang dilaksanakan hanya pada tahap ke-3 yaitu pengembangan, karena keterbatasan waktu. Tahapan model tersebut sebagai berikut :

### **1) Analysis (Analisis)**

Tahap analisis merupakan tahap pertama dari pengembangan ADDIE, yaitu tahap untuk melakukan analisa kebutuhan dan mengidentifikasi masalah untuk menjawab rumusan masalah yang pertama. Tahap analisis ini yaitu observasi dan wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 01 Buay Bahuga, berdasarkan hasil analisis di ketahui bahwa banyak siswa kelas VII yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal, malas membaca, dan kurang bersemangat dengan pembelajaran, tidak fokus, dan bosan dengan media penilain yang digunakan.

Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII membutuhkan suatu trobosan media penilaian baru yang lebih menarik minat, meningkatkan fokus, dan praktis dapat dikerjakan dimana saja, maka dari itu peneliti mengembangkan media penilaian Game froggy jumps untuk meningkatkan motivasi belajar khususnya pada saat penilaian, menambah fokus, mempermudah pemahaman dan bahan penyaluran pesan yang menyenangkan kepada peserta didik.

### **2) Design (Desain)**

Setelah menyelesaikan serangkaian langkah analisis, langkah berikutnya adalah desain. Tahap desain bertujuan untuk merancang materi penilaian menggunakan permainan edukatif. Tahap desain meliputi:

#### **a. Pemilihan Media (Media Selection)**

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi media penilaian yang sesuai dengan karakteristik materi teks prosedur dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang dipilih yaitu Game froggy jumps menggunakan website educaplay. Langkah awal yang harus dilakukan yaitu melakukan pemilihan format.

#### **b. Pemilihan Format (Format Selection)**

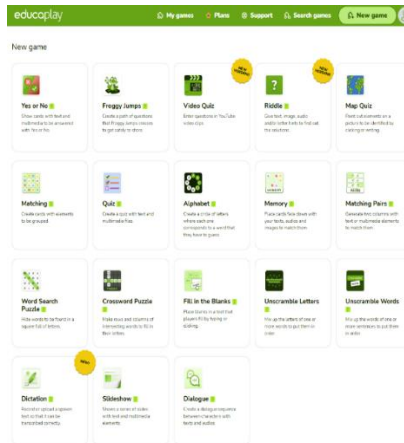
Pada tahap ini, harus memperhatikan dan memastikan bahwa format yang dipilih relevan dengan materi teks prosedur. Bentuk penyajian yang pada akhirnya dipilih ditentukan oleh media penilaian Game froggy jumps yang akan diterapkan. Pemilihan format selama pengembangan bertujuan untuk merancang konten pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengembangan media penilaian (evaluasi). Konten ini bisa berbentuk visual maupun adiuvisual.

#### **c. Rancangan Awal (Initial Design)**

##### **1) Desain Pemilihan Jenis Game**

Langkah awal yang harus dilakukan dalam merancang Game froggy jumps ialah login ke (<https://www.educaplay.com>), setelah masuk dalam platfrom educaplay pastikan untuk mendaftar untuk membuat akun educaplay terlebih dahulu agar terdaftar dalam pengguna educaplay, di dashboard utama, klik opsi Create Activity. Dalam create activity pengguna akan disuguhkan berbagai pilihan template Game yang dapat dimanfaatkan untuk merancang Game yang relevan dengan kebutuhan.

Pada penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan Game froggy jumps. Tampilan froggy jumps digambarkan dengan karakter katak (froggy) yang melompat-lompat (jumps) diatas daun sesuai dengan intruksi yang dijalankan pemain. Intruksi pemain berupa jawaban dari pertanyaan yang tertera di atas layar dan terdapat waktu dalam penyelesain persoalnya 20 detik, jika pertanyaan berhasil dijawab dengan tepat oleh pemain maka karakter katak akan melompat dengan tepat diatas daun dengan panel jawaban yang dipilih dan berhasil mendapatkan poin, akan tetapi jika jawaban yang diberikan kurang tepat atau habis waktu yang sudah ditentukan maka karakter katak akan gugur dan tidak mendapat point.




Gambar 1 Desain Pemilihan Game froggy jumps

## 2) Desain Pembuatan Froggy Jumps




Penyusunan froggy jumps yang mencakup instruksi dan ilustrasi untuk siswa SMP di kelas VII, dengan tujuan mengembangkan Game instruksional yang dapat diakses melalui perangkat yang ada, berdasarkan topik teks prosedur, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Desain Pembuatan Froggy Jumps

No	Desain Tampilan	Keterangan
1.	<b>A. Tampilan Awal</b> 	<b>Halaman Menu Awal</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat simbol garis 3</li> <li>2. Terdapat simbol potongan <i>puzzle</i> dan kaca pembesar: untuk mencari jenis Game</li> <li>3. Terdapat <i>make your</i>: untuk membuat Game</li> <li>4. Terdapat simbol <i>puzzle</i> dan tanda <i>+</i> untuk menambah Game baru</li> <li>5. Tampilan setelah mempunyai akun dan berhasil membuat salah satu Game seperti gambar ke 2.</li> <li>6. Item <i>My Game</i>: berisi Game yang sudah dibuat</li> <li>7. Di bawah Game yang sudah dibuat terdapat tanda pena: untuk mengedit atau bisa untuk menambah soal.</li> <li>8. Terdapat tanda sampah: untuk menghapus.</li> <li>9. Di bawah <i>published</i> terdapat Game yang sudah di <i>upload</i> dan siap dijamin.</li> <li>10. Di bawah yang sudah <i>diupload</i> ada tanda titik 3 birisi: membuat tantangan, mengedit <i>duplikat</i>, <i>download</i>, <i>print</i>, mengatur ulang <i>rating</i>, menghapus.</li> <li>11. Terdapat tanda kertas sampling: berisi informasi Game yang telah dibuat</li> <li>12. Terdapat tanda untuk membagikan</li> </ol>

2.	<p><b>B. Halaman Pembuatan Soal</b></p>	<p><b>Halaman pada Menu</b></p> <p><b>Meliputi:</b></p> <p><b>A. Item create:</b> untuk merancang soal. Dalam pembuatan soal terdapat 2 langkah yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Question</i> (untuk pembuatan pertanyaan/soal).</li> <li>2. <i>Answer</i> (untuk jawaban) dalam pembuatan jawaban terdapat beberapa opsi bisa berupa esai atau pilihan ganda, jika pilihan ganda masukan semua jawaban lalu centang jawaban yang benar sesuai keinginan perancang. Jika jawaban berupa esai maka tinggal menuliskan jawaban di kolom yang sudah di sediakan.</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Terdapat tanda pena = untuk mengedit soal.</li> <li>b) Terdapat tanda kotak sampah = untuk menghapus.</li> <li>c) Terdapat tanda cetang hijau untuk jawaban benar.</li> <li>d) Terdapat tanda x = untuk jawaban salah.</li> <li>e) Terdapat <i>qualiti indek</i> = untuk mengukur soal yang sudah dibuat, terdapat skalanya yaitu 0%-100% semakin banyak soal yang dibuat maka semakin bagus indek kualitasnya. Dan bisa melanjutkan untuk meng <i>upload</i>nya.</li> <li>f) Setelah pembuatan soal selesai dan qualiti indek telah mencapai 100% maka <i>Game</i> siap di <i>upload</i>.</li> <li>g) Kemudian akan muncul seperti gambar ke.3 (dapat dibagikan secara langsung ke <i>class room</i>, <i>microsof</i> <i>group</i> <i>IT</i> dan juga bisa <i>menycopy link</i> yang telah tersedia untuk bisa dibagikan ke perangkat lainya seperti <i>whatsapp</i> dan lain-lain.</li> </ol> <p><b>B. <i>Item Options</i></b>(pilihan)= berisi bagian yaitu bagian gratis dan premium.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pilihan gratis berisi beberapa pengaturan <i>Game</i> di antaranya:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tetapkan jumlah kesalahan maksimum</li> <li>b. Jumlah nyawa</li> <li>c. Waktu pengerjaan</li> <li>d. Detik pertanyaan</li> <li>e. Acak urutan pertanyaan</li> </ol> </li> <li>2) Pilihan premium diantaranya:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Siapasaja yang dapat melihat aktivitas yang telah dibuat</li> <li>b) Pengguna harus mengidentifikasi dirinya sendiri sebelum bermain</li> <li>c) Sembunyikan tombol ulangi (pemain tidak bisa mengulangi)</li> </ol> </li> </ol>
----	---	--



		<p>d) Sembunyikan jawaban</p> <p>e) Sembunyikan media sosial (pemain tidak bisa membagikan hasil pengerjaan di media sosial)</p> <p>f) Sembunyikan hasil jawaban (layar akhir tidak menampilkan jawaban)</p> <p>g) Peringkat 10 terbaik tidak akan ditampilkan di layar</p> <p>h) Pesan akhir (pemain akan melihat pesan yang dibuat oleh pembuat)</p> <p>i) Logo (untuk menambahkan logo)</p> <p>C. <u>Item Information</u> = berisi tentang informasi <u>Game</u> yang telah dibuat seperti:</p> <p>a) Pemilihan bahasa soal</p> <p>b) Judul atau tema <u>Game</u></p> <p>c) Deskripsi isi <u>Game</u></p> <p>d) Disarankan untuk siapa saja</p> <p>e) Pengaturan bahasa yang digunakan</p> <p>f) Deskripsi tema</p> <p>D. <u>Item Preview (pratinjau)</u> = berisi <u>Game</u> yang siap dimainkan</p>
3.	<p><b>Halaman Game</b></p> 	<p><b>Tampilan Game</b></p> <p>a) Terdapat tema <u>Game</u> (contoh soal evaluasi kelas 7)</p> <p>b) Terdapat logo <u>educaplay</u> (e)</p> <p>c) Karakter katak (froggy jumps)</p> <p>d) Terdapat nama pemain yang akan memainkannya</p> <p>e) Tombol mulai = untuk memulai <u>Game</u>nya</p> <p>f) Tombol pengaturan</p> <p>g) Terdapat tombol memperbesar halaman jika dimainkan di laptop, chrome book atau pc.</p>
4.	<p><b>Halaman Soal</b></p> 	<p><b>Tampilan Soal</b></p> <p>1) Soal (terdapat 20 soal pilihan ganda)</p> <p>2) Pilihan A</p> <p>3) Pilihan B</p> <p>4) Pilihan C</p> <p>5) Terdapat batas waktu untuk 1 soal 20 detik, jika pemain tidak menjawab sesuai dengan waktu yang telah ditentukan maka pemain dianggap gagal dan katak akan gugur.</p> <p>6) Karakter katak akan meloncat sesuai arahan pemain</p>
	<p><b>Halaman Akhir Game</b></p> 	<p><b>Tampilan Akhir Game</b></p> <p>1. Terdapat no pin <u>Game</u></p> <p>2. Terdapat total skor</p> <p>3. Terdapat item untuk membagikan hasil</p> <p>4. Terdapat nama pemain</p> <p>5. Dan top 10 pemain dengan skor tertinggi</p>

### 3) Development (Pengembangan)

Proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Setelah media dikembangkan serta memilih media pendukung, terlebih dahulu dilakukan validasi ahli untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal yang telah didesain dan telah dinilai berdasarkan pandangan peserta didik. Terdapat validasi produk yang di validasi 5 orang, masing-masing 1 ahli media , 1 ahli materi, 1 praktisi media, dan 2 praktisi materi untuk memperoleh validitas. Penilaian validasi produk meliputi: Hasil validasi berupa data kuantitatif, perolehan data tersebut selanjutnya akan diolah untuk mengetahui tingkat kevalidan produk. Berikut adalah klarifikasi data validasi :

Tabel 3. Penilaian Validasi Produk

Presentase	Kriteria Penilaian
0% - 25%	Kurang Layak (KL)
26% - 50%	Kurang (K)
51% - 75%	Layak (L)
76% - 100%	Sangat Layak (SL)

Sumber : ( Sugiono, 2020 )

#### a. Uji Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi merupakan suatu uji validitas terkait dengan materi atau konten yang akan dibahas yaitu materi mengidentifikasi informasi dan struktur kebahasaan teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan tujuan untuk menyesuaikan antara media yang dikembangkan dengan materi. Pendidiksn Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nurul Huda OKU Timur. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif, data tersebut diperoleh melalui angket penilaian. Berikut data validasi ahli materi pembelajaran :

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Pernyataan	Validator
		Hj. Niar Arianto,M.Pd
1.	Ketelitian materi mengidentifikasi informasi dan struktur teks prosedur	4
2.	Ketepatan soal dengan materi mengidentifikasi informasi dan struktur teks prosedur	4
3.	Keteraturan dalam penyajian soal mengidentifikasi informasi dan struktur teks prosedur	4
4.	Ketepatan dalam tingkatan detail soal materi mengidentifikasi informasi dan struktur teks prosedur	4
5.	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah di pahami	4
6.	Soal sesuai dengan tujuan yang di kembangkan	4
7.	Cakupan soal berkaitan dengan permasalahan yang di bahas	3
8.	Soal jelas dan spesifik	3
9.	Soal mampu memotivasi dan menarik perhatian peserta didik	4
Jumlah		34
Skor		94,44%



Dengan hitungan sesuai rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Berdasarkan penilaian ahli materi yaitu Hj. Niar Arianto, M.Pd. memperoleh presentase sebesar 94.44%. Perolehan presentase dari ahli tersebut dikriteriakan sangat layak.

b. Uji Validitas Ahli Media

Uji validitas ahli media merupakan suatu uji validitas terkait dengan desain Game froggy jumps yang telah dikembangkan. Adapun validator ahli media dilakukan oleh Bapak Uli Riski, M.Kom. Berikut data hasil validasi ahli media pembelajaran :

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

NO	Pernyataan	Validator
		Uli Riski, M.Kom.
1.	Tampilan <i>Game froggy jumps</i> yang menarik	3
2.	Ukuran teks dan jenis huruf	3
3.	Huruf dapat terbaca dengan baik	3
4.	Komposisi warna dan tampilan media penilain <i>Game froggy jumps</i>	3
5.	Keseimbangan (ukuran tampilan media <i>Game froggy jumps</i> yang disajikan)	3
6.	Kemampuan media untuk memfasilitasi siswa dalam belajar	3
7.	Kemampuan media untuk memfasilitasi guru	3
8.	Fungsi yang di harapkan sebagai penunjang pembelajaran	3
9.	Kemudahan untuk di pahami	4
Jumlah		28
Skor		77.78%

Dengan hitungan sesuai rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{28}{36} \times 100\% = 77.78\%$$

Berdasarkan penilaian ahli materi yaitu Uli Riski, M.Kom. memperoleh presentase sebesar 77.78%. Perolehan presentase dari ahli tersebut di kriteriakan sangat layak.

c. Uji Validitas Praktisi Ahli Media dan Ahli Materi

Guru Bahasa Indonesia SMP kelas VII juga menjadi praktisi untuk materi dan praktisi media.

Tabel 6. Hasil Praktisi Ahli Media

NO	Pernyataan	Praktisi Materi	
		Ali Usman, S.Pd.	Marijan, S.Pd.
1.	Tampilan <i>Game froggy jumps</i> yang menarik	4	4
2.	Ukuran teks dan jenis huruf	4	4
3.	Huruf dapat terbaca dengan baik	4	3
4.	Komposisi warna dan tampilan	4	4

	media pembelajaran roda pintar		
5.	Keseimbangan (ukuran tampilan media <i>Game foggy jumps</i> yang disajikan).	3	3
6.	Kemampuan media untuk memfasilitasi siswa dalam belajar	4	4
7.	Kemampuan media untuk memfasilitasi guru	4	4
8.	Fungsi yang di harapkan sebagai penunjang pembelajaran	3	3
9.	Kemudahan untuk di pahami	3	3
	Jumlah	33	32
	Skor	91.67	88.89%

Dengan hitungan sesuai rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{36} \times 100\% = 91.67\%$$

$$P = \frac{32}{36} \times 100\% = 88.89\%$$

Berdasarkan penilaian praktisi materi yaitu Ali Usman, S.Pd. dan Marijan, S.Pd. memperoleh presentase sebesar 91.67% dan 88.89%. Perolehan presentase dari praktisi tersebut di kriteriakan sangat layak.

Tabel 7. Hasil Praktisi Ahli Media

NO	Pernyataan	Praktisi
		Mahlida Pukuk Kusuma, S.Kom
1.	Ketelitian soal mengidentifikasi informasi dan struktur kebahasaan teks prosedur	3
2.	Ketepatan soal denga materi mengidentifikasi informasi dan struktur kebahasaan teks prosedur	3
3.	Keteraturan dalam penyajian soal	3
4.	Ketepatan dalam tingkatan detail soal mengidentifikasi informasi dan struktur kebahasaan teks prosedur	3
5.	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah di pahami	3
6.	Materi sesuai dengan tujuan yang di kembangkan	3
7.	Cakupan soal yang berkaitan dengan permasalahan yang di bahas	3
8.	Soal jelas dan spesifik	3

9.	Soal mampu memotivasi dan menarik perhatian peserta didik	3
Jumlah		27
Skor		75%

Dengan hitungan sesuai rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{36} \times 100\% = 75\%$$

Berdasarkan penilaian praktisi ahli media dari Mahlida Pukuk Kusuma, S.Kom memperoleh persentase 75%. Perolehan dari praktisi tersebut dikategorikan layak.

### **Pembahasan**

Proses pengembangan media Game froggy jumps ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tiga langkah yaitu Analysis, design, and development. Tahap pertama yang dilaksanakan peneliti saat proses perancangan produk ialah melaksanakan kegiatan observasi ke sekolah. Observasi menghasilkan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran sudah cukup beragam, akan tetapi belum banyak media penilaian yang digunakan, media penilaian yang digunakan masih condong manual dan monoton, oleh karena itu media penilaian dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Langkah selanjutnya dalam membuat media froggy jumps pada Bahasa Indonesia Materi Menganalisis Informasi dan Struktur Kebahasaan Teks Prosedur adalah menyiapkan alat dan bahan yang digunakan seperti, laptop, jaringan wifi, google chrome, website educaplay, soal tentang teks prosedur. Game froggy jumps di desain dengan bentuk seperti katak yang dapat melompat-lompat sesuai keinginan pemainnya.

Pemilihan pengembangan Game froggy jumps oleh peneliti, karena penggunaan media membantu peserta didik lebih fokus, dan tertantang untuk memainkannya, dikarenakan siswa bisa belajar sambil bermain dan tidak membuat siswa cepat bosan dengan pelajaran tersebut, disitu juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap pengembangan (development) desain produknya dikembangkan berdasarkan tahap-tahap yaitu 1) menggabungkan bahan-bahan media, 2) membuat angket validasi ahli materi dan ahli media, 3) validasi desain media roda pintar, 4) melakukan validasi praktisi materi dan praktisi media.

Tahap selanjutnya validator ahli materi memperoleh skor rata-rata 94.44%, dan validator ahli media memperoleh skor rata-rata 77.78%, kemudian pada praktisi ahli materi memperoleh skor rata-rata 91,67% dan 88.89% serta praktisi ahli media memperoleh rata-rata 75%, dari 5 hasil presentase tersebut 4 hasil di kriteriakan “Sangat Layak”, dan 1 hasil “Layak”.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Game froggy jumps pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengidentifikasi Informasi dan Struktur Kebahasaan Teks Prosedur di SMP yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media penilaian Game froggy jumps pada tahap ini yaitu dengan menganalisis CP (capaian pembelajaran), memilih materi dan membuat soal dalam bentuk Game, tahap ini dilakukan untuk merancang tampilan dan kesesuaian media yang cocok untuk siswa SMP, dan pemilihan jenis Game yang mempunyai karakter unik pada Game yang digunakan dalam media yang akan dikembangkan nantinya.

2. Media Game froggy jumps didesain menggunakan website educaplay yang dapat diakses melalui android dan dapat dimainkan kapan dan dimanapun yang akan menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain.
3. Hasil validasi media Game froggy jumps pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menganalisis Informasi dan Struktur Kebahasaan Teks Prosedur dinyatakan sangat valid atau sangat layak untuk digunakan. Kevalidan media Game froggy jumps berdasarkan ahli materi memperoleh presentase sebesar 94.44%, dan validator ahli media memperoleh skor rata-rata 77.78%, kemudian pada praktisi ahli materi memperoleh skor rata-rata 91,67% dan 88.89% serta praktisi ahli media memperoleh rata-rata 75%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. 3. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=ptPT&user=qZGHV4gAAAJ&citation\\_for\\_view=qZGHV4gAAAAJ:ux6o8ySG0sC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=ptPT&user=qZGHV4gAAAJ&citation_for_view=qZGHV4gAAAAJ:ux6o8ySG0sC)
- Cahya, R. D., & Anshori, I. F. (2023). Perancangan Game Edukasi Tebak Hewan Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *eProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 4(1), 194-205.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika siswa SMP berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43-52.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/204383/metodepenelitian-pendidikan-pendekatan-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya (P. Latifah (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- Widjaya, A., & Chrisna. (2015). Seluk-beluk tunanetra & strategi pembelajarannya atau penyusun, Ardhi Widjaya; penyunting, Chrisna. <https://balaiyanpus.jogjapro.go.id/opac/detail-opac?id=305901>