

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME INTERNET EDUCANDY SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DARING

by Miftahul Mufid

Submission date: 12-Feb-2024 04:35PM (UTC+0700)

Submission ID: 2292717870

File name: 2._Jurnal_2.pdf (542.61K)

Word count: 3702

Character count: 23392

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME INTERNET EDUCANDY SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DARING

Miftahul Mufid

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro
miftahul.mufid@gmail.com

Ahmad Farid Utsman

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro
utsman@sunan-giri.ac.id

Abstract: In the era of the pandemic, schools are required to carry out online learning. This resulted in the development of an online-based Arabic learning evaluation to be made. The purpose of this research is to develop an online-based learning evaluation media using the educandy platform and test it on class X MA Sunatunnut Senori Tuban students. This research uses the Borg and Gall R&D method. The research shows the results that the average score from the aspects of usability, display, interactive and learning shows the results of 3.25% this value is in the good category so it can be concluded that this Arabic learning evaluation media can be used as online media and is able to provide benefits. to class X MA Sunatunnur Senori Tuban as an independent learning medium.

Keywords: Development, Learning Evaluation Media, online, Educandy, online

Pendahuluan

Pada bulan Maret tahun 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim melalui Surat Edaran Nomor 20 Tahun 2020 menyatakan bahwa bahwa Pembelajaran dilaksanakan secara daring. Hal

2

Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 6, Nomor 2, September 2022; p-ISSN 2579-4191; e-ISSN 2580-6963; 251-265

ini dilakukan untuk mencegah penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) yang semakin meningkat. Dari peraturan ini maka Sekolah harus melakukan adaptasi dalam pelaksanaan pembelajaran yang awalnya melalui tatap muka menjadi dalam jaringan (daring).

Guru yang sebelumnya sudah terbiasa dengan model pembelajaran face to face bertemu dan berinteraksi langsung dengan para siswa, sekarang harus bertemu melalui media internet.¹ Bagi sebagian guru hal ini menjadi masalah sekaligus tantangan baru yang harus dihadapi.

Menurut hasil survei yang dirilis oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) menunjukkan bahwa 58% anak punya perasaan tidak menyenangkan selama menjalani belajar secara daring dari rumah.² Selain itu dari data ini menunjukkan bahwa 38% anak memberikan pernyataan bahwa sekolah belum memiliki program yang baik dalam penerapan program belajar dari rumah.



Gambar 1.1 Data PPPA tentang belajar dari rumah

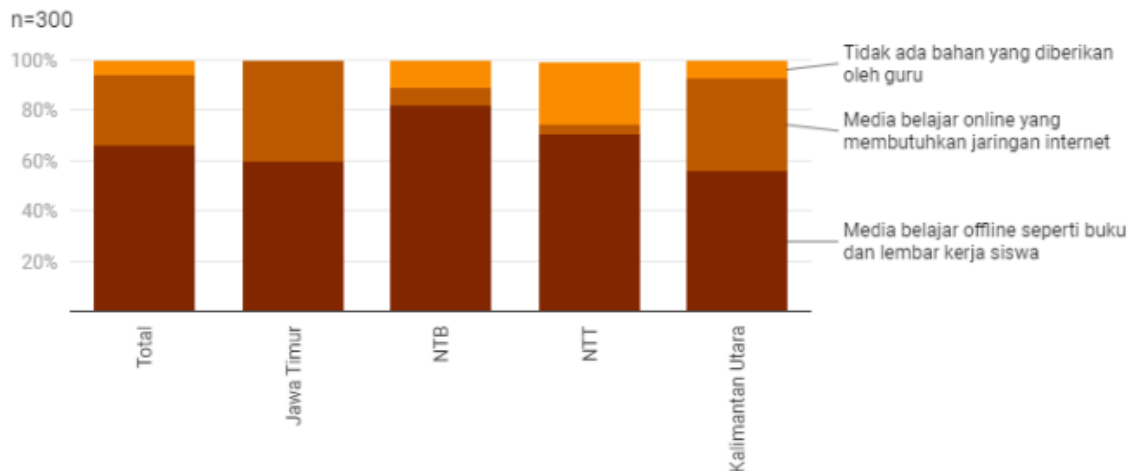
Menurut penelitian yang dilakukan dalam Jurnal ELSE menyebutkan bahwa ada tiga problem yang terjadi dalam pembelajaran daring yakni ketersediaan koneksi internet, penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran.³ Media Pembelajaran disini meliputi media yang digunakan dalam penyampaian materi dan media yang digunakan dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

¹ Firman Rahman and Sari Rahayu, "Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi Covid-19," *Indonesia Journal of Educational Science (IJES)* 2, no. 2 (2020).

² Ramadani, "Belajar Dari Rumah Tanpa Terbebani," *Harian Nasional*, 2020.

³ Arif Widodo and Nursaptini Nursaptini, "Problematika Pembelajaran Daring Dalam Perspektif Mahasiswa," *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 4, no. 2 (August 30, 2020): 100.

Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran



Gambar 1.2. Gambar grafik prosentase metode belajar online

Dari data yang dirilis oleh *The Conversation* yang ditulis oleh menunjukkan bahwa hanya sekitar 28% siswa menggunakan media daring.⁴ Media daring disini menggunakan media konferensi dan aplikasi belajar online. Selebihnya para siswa masih menggunakan media konvensional seperti buku dan lembar kerja siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih belum menggunakan media evaluasi berbasis internet dan masih menggunakan media konvensional.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab maharah qira'ah (keterampilan membaca) memiliki urgensi tersen⁵ dalam pembelajarannya. Lebih lanjut menyebutkan bahwa membaca mencakup dua hal yakni dari aspek mekanis yang mencakup respon fisiologis terhadap simbol tulis dan aspek kognitif yang mencakup pemahaman sebuah makna.⁵

Lebih lanjut menurut Naqah Evaluasi pembelajaran pada maharah qira'ah menitik beratkan pada aspek pemahaman makna kosa kata, menangkap makna umum dari sebuah teks, dan menganalisis teks. Dari sini evaluasi pembelajaran maharah qira'ah menjadi sangat sulit untuk diterapkan pada saat daring.⁶

5

⁴ Senza Arsendy, George Adam Sukoco, and Rasita Ekawati Purba, "Riset Dampak COVID-19: Potret Gap Akses Online 'Belajar Dari Rumah' Dari 4 Provinsi," *https://Theconversation.com*, no. April (2020).

⁵ Yazid Hady, "Pembelajaran Mahārat Al-Kalām Menurut Rusdy Ahmad Thu'aimah Dan Mahmud Kamil Al-Nâqah," *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2019).

2

⁶ Baiq Tuhfatul Unsi, "PEMBELAJARAN MUFRADAT BAHASA ARAB MELALUI PENERAPAN METODE DRILL". *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.4, No.1, (2020)

Oleh sebab itu pengembangan media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis internet dalam maharah qira'ah sangat penting dilakukan sebagai media daring. Dan dalam penelitian peneliti akan mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi internet menggunakan platform educandy.

Setelah peneliti berhasil membuat media evaluasi pembelajaran berbasis game internet kemudian peneliti akan menguji media evaluasi ini. Peneliti memilih Madrasah Aliyah Sunnatunnur Senori sebagai tempat untuk melakukan uji coba.

Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi adalah pokok dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran yang ideal adalah ketika pembelajaran dilakukan dengan skema yang sistematis dan terencana. Dalam hal ini guru dapat melakukan evaluasi dengan menempatkan satu kesatuan materi pembelajaran. Bagian penting dari seorang guru adalah bahwa guru perlu melibatkan peserta didik dalam evaluasi sehingga guru mampu mengenali capaian hasil pembelajaran.⁷ Jika merujuk pada UU RI Sisdiknas No.20 Tahun 2003 fungsi dari evaluasi pembelajaran adalah untuk membantu proses kemajuan dan perkembangan suatu hasil belajar siswa dengan berkesinambungan.⁸

Bersamaan dengan hal ini Ngalim Purwanto menyebutkan bahwa fungsi dari evaluasi pembelajaran adalah untuk menganalisis sejauh mana penguasaan kemampuan telah tercapai oleh siswa terkait materi sekaligus ketrampilan yang telah diterimanya.⁹

Melalui dua penedapat ini mampu dipahami bahwa evaluasi menjadi hal yang harus dilakukan oleh seorang guru ketika melakukan pembelajaran. Oleh sebab itu pembelajaran dan evaluasi merupakan satu rangkaian yang tidak boleh dipisahkan.

Pembahasan tentang Evaluasi Hamdani lebih memabagi fungsi evaluasi pembelajaran menjadi empat antara lain: (1) evaluasi memiliki fungsi selektif artinya melalui evaluasi guru mampu memilih apakah siswa ini masuk ke kelas tinggi atau sebaliknya, (2) evaluasi memiliki diagnostik artinya melalui evaluasi guru mampu mengetahui kelemahan seorang siswa sehingga bisa digunakan sebagai bahan untuk meningkatkan

⁷ Idrus L, "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran", ADARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Vol 9, No.2 (2019)

⁸ <http://www.google.com>, dengan judul, Kebijakan pendidikan. tanggal 12 Mei 2019.

⁹ M. Ngalim Purwanto, Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis (Cet. I; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005)

kemampuan, (3) evaluasi berfungsi sebagai penempatan artinya melalui evaluasi seorang siswa mampu mengetahui mana-mana materi yang telah dikuasai, (4) evaluasi memiliki fungsi sebagai alat ukur keberhasilan artinya guru mampu melihat sejauh mana program yang telah diterapkan berhasil diterapkan.¹⁰

Pembelajaran Daring

Pengertian Pembelajaran Daring /Internet Learning

Kata daring adalah akronim dari “dalam jaringan” yakni suatu kegiatan yang dilakukan dengan sistem daring yang menggunakan internet. Qomarudin mendefinisikan Pembelajaran daring sebagai program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas.¹¹ Sedangkan Thorme dalam Kuntarto menyebutkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi, dan video streaming online.

Dalam Permendikbu²² No. 109/2013 menggunakan istilah pembelajaran daring dengan pendidikan jarak jauh. Pendidikan jarak jauh yang dimaksud adalah proses belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh lewat pemakaian berbagai media komunikasi.

Dari beberapa pengertian yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah suatu pembelajaran yang menggunakan teknologi dengan pemanfaatan internet dalam proses belajar mengajar.

Karakteristik Pembelajaran Daring

Mustofa menyebutkan beberapa karakteristik pembelajaran daring diantaranya:¹²

1. Menggunakan media komunikasi berbasis internet dalam kegiatan belajar mengajar
2. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di waktu tempat yang maya

¹⁰ Hamdani Ihsan dkk, Filsafat Pendidikan Islam, (Cet. III. Pustaka Setia Bandung. 2007)

¹¹ Burhan Qomarudin, “Esensi Pengembangan Pembelajaran” (Yogyakarta: Deepublish. 2015)

¹² Mustofa, M.I. , Chodzirin M., & Sayekti, “Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi” *Journal of Information Technology*, Vol 1, No.1, (2018)

3. Menggunakan bentuk komunikasi streaming melalui media video conference, chat rooms, atau discussion forum
4. Sumber belajar yang lebih luas dan beragam karena memanfaatkan media internet.

Selain itu menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 109 tahun 2013 menyebutkan beberapa ciri pembelajaran daring diantaranya:

1. Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.
2. Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (e-learning), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.
3. Pendidikan jarak jauh memiliki karakteristik bersifat terbuka, belajar, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi.

Pentingnya Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Online

Pengembangan media evaluasi menjadi penting untuk dilakukan hal ini bertujuan untuk menyesuaikan pada bidang IPTEK pada saat ini.¹³ Menurut Sa'ud terdapat beberapa aspek pembelajaran yang harus mendapatkan fokus pengembangan yakni peserta didik, tujuan Pendidikan, isi pembelajaran, media, evaluasi pembelajaran dan hasil Pendidikan.¹⁴

Prawiradilaga menyebutkan bahwa ada beberapa aspek yang harus diperhatikan Ketika melakukan inovasi media evaluasi yakni aspek kebaruan, yang berarti bahwa produk media evaluasi pembelajaran belum ada dalam sosial masyarakat, aspek temuan ulang, yakni inovasi media evaluasi yang dikembangkan merupakan hasil daur ulang yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat agar mudah dalam penggunaannya, aspek kebermanfaatan yakni inovasi media evaluasi pembelajaran ini mampu memberikan keuntungan ekonomis sekaligus menaikkan pandangan masyarakat yang hendak menggunakan media ini, Aspek Kesuaian yakni inovasi ini dibuat untuk disesuaikan sesuai

17

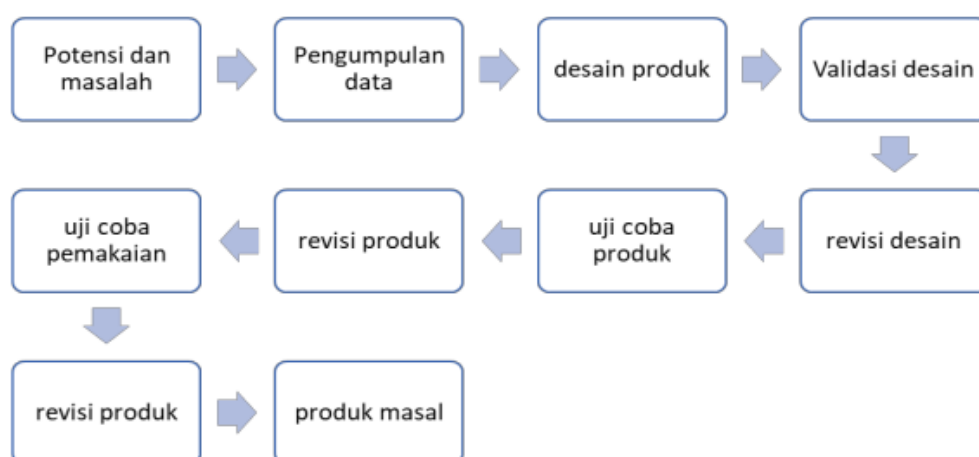
¹³ Ashif Zafi, "EFEKTIFITAS PLATFORM QUIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 1 KUDUS," *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2021).

¹⁴ Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, (2020. Bandung: Alfabeta)

kebutuhannya, aspek kerumitan yakni pengembangan ini akan diterima oleh masyarakat jika cukup mudah di dengarkan, aspek uji coba yakni hendaknya inovasi ini dilakukan studi kelayakan sebelum dilepas ke masyarakat.¹⁵

8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektifitasnya.¹⁶ Model penelitian ini akan mengacu pada model yang dilakukan oleh Borg⁹ and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, model ini meliputi: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk media, validasi desain media, revisi desain media, uji coba produk, revisi Produk media, uji coba pemakaian, revisi produk, produk



massal.

Gambar 1. Rencana Penelitian dan Pengembangan Produk Media

Penjelasan langkah penelitian dan pengembangan, yakni sebagai berikut:

a. Potensi dan masalah

Sebelum melakukan pengembangan terhadap media evaluasi pembelajaran berbasis game internet pada maharah qira'ah ini maka tahap pertama yang dilakukan adalah melaksanakan observasi analisis kebutuhan. Observasi ini akan dilaksanakan di MA Sunatunnur Senori

¹⁵ Nurdyansyah dan Widodo A, "Inovasi Teknologi Pembelajaran" (2015, Sidoarjo: Nizamia Learning Ceter)

¹⁶ Sugiyono, "Desain Penelitian," in *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2014.

Tuban. Observasi ini dilakukan dengan menyebarkan angket pada guru mata pelajaran Bahasa Arab.

b. Pengumpulan informasi

Setelah memperoleh hasil analisis kebutuhan secara lengkap dan komprehensif, maka tahap selanjutnya yakni mengumpulkan sumber referensi seperti hasil angket, jurnal dan buku-buku yang menunjang pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis internet.

c. Desain produk

Setelah terkumpul beberapa informasi, maka langkah berikutnya adalah membuat desain produk awal berupa media evaluasi berupa game soal dalam bentuk link website. Tahapan yang akan dilakukan, adalah sebagai berikut:

1. Menentukan topik pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa
2. Merancang soal evaluasi berbasis game internet yang interaktif dan atraktif melalui platform educandy.
3. Menyusun soal evaluasi pembelajaran berbasis internet melalui platform Educandy

d. Validasi desain

Setelah produk awal berhasil dibuat, maka akan memasuki tahap berikutnya yakni uji validitas kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain media evaluasi, dan coding game learning. Tujuan dari sini adalah untuk menghasilkan produk soal game berbasis internet yang layak untuk dipakai. Validasi ini merupakan validasi rasional dikarenakan validasi ini masih bersifat penilaian menurut pemikiran rasional karena belum melalui fakta lapangan.

e. Perbaikan desain

Setelah divalidasi oleh ahli, selanjutnya media evaluasi pembelajaran akan direvisi sesuai dengan masukan dari para ahli. Jika media yang telah divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisikan maka media evaluasi pembelajaran akan diimplementasikan di lapangan.

f. Uji coba produk

Setelah media evaluasi pembelajaran interaktif dinyatakan layak oleh para ahli, maka langkah berikutnya dilakukan uji coba. Dalam penelitian ini dilaksanakan di sekolah MA Sunnatunnur Senori Tuban. Produk evaluasi pembelajaran ini akan diujicobakan kepada siswa, setelah siswa melaksanakan uji coba kemudian siswa memberikan tanggapan. Uji coba dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba ini dilaksanakan untuk

melihat media evaluasi pembelajaran berbasis game internet ini menarik dan layak untuk dipakai.

g. Revisi produk

Setelah diujicobakan kepada siswa sebagai responden, maka dilaksanakan perbaikan sesuai dengan masukan dari siswa.

Adapun metode dan instrumen pengumpulan data dilakukan dengan teknik antara lain:

- Berkaitan dengan aspek bentuk kemanfaatan, tampilan, penggunaan, materi dan interaksi penggunaan media, dilalui dengan melakukan review oleh ahli media pembelajaran dan ahli pembelajaran untuk mereview media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan.
- Pengukuran kualitas media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan ini dilakukan dengan bentuk angket.

Pada proses uji coba atau validasi media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dalam kelompok kecil ini, diberikan pengumpul data yakni berupa angket dengan skala likert. Skor yang diperoleh dengan menggunakan skala likert kemudian dijadikan rerata hal ini bertujuan untuk kepentingan analisis kualitatif, oleh sebab itu masing-masing jawaban yang didapat diberikan skor berikut:

Kriteria	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1
Sangat kurang	0

Hasil Penelitian dan Pembahasan

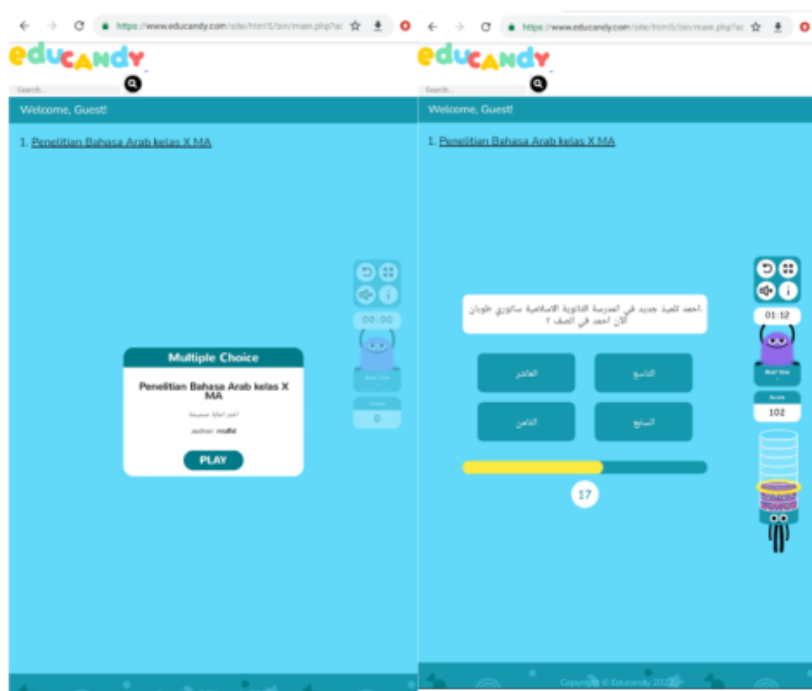
Media Evaluasi Pembelajaran Online Educandy

Hasil awal penelitian ini adalah tersusunnya produk media evaluasi pembelajaran berbasis online yang interaktif menggunakan platform Educandy pada mata pelajaran Bahasa Arab di kelas X dengan materi *at tabiyah wa at ta'aruf*. Media ini evaluasi pembelajaran ini berisi soal-soal Bahasa Arab dengan KD (Kompetensi Dasar) “memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema : *at tabiyah wa at ta'aruf*”.

Indikator capaian dari kompetensi pada evaluasi ini antara lain: menjelaskan fungsi sosial teks deskriptif dengan tema *al bayanat al syakhsyiyah*; Menjelaskan struktur teks deskriptif; Mengemukakan

kosakata dan ungkapan yang berkaitan dengan tema; Menemukan fakta dari teks yang didengar tentang; Mengidentifikasi fakta dari teks yang dibaca tentang *at tabiyah wa at ta'aruf*; Menemukan fakta dari teks yang dibaca tentang *al bayanat al syakhsbiyyah*; Menyusun kata menjadi kalimat; Membuat kalimat dengan pertanyaan yang tersedia; Membuat kalimat tentang mengenalkan diri dengan menggunakan kata yang tersedia.

Pada media evaluasi pembelajaran online ini terdapat beberapa menu antara lain: *play*, *refresh*, *resize*, *sound*, *information*, *best time*, dan *score*. Pada tampilan awal akan ada menu *play* menu ini berfungsi untuk membawa siswa kepada soal-soal yang telah dibuat oleh guru. Memasuki soal terdapat empat menu yang bisa di klik dan dua menu yang hanya bersifat tampilan. Empat menu adalah *refresh*, *resize*, *sound* dan *information*. Menu *refresh* berfungsi untuk mengembalikan ke menu jika terjadi error dalam pengerjaan soal. Menu *resize* berfungsi untuk mengubah ke ukuran yang lebih besar atau sebaliknya sedangkan menu *information* berfungsi untuk melihat informasi nama penulis soal dan tema yang akan diujikan. Ada yang menu gimmick dalam platform educandy ini yang sangat unik yakni menu *score* dan menu *best time*.





Gambar 3. Tampilan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan platform educandy

Untuk memperoleh masukan dalam menyempurnakan evaluasi pembelajaran ini. Maka peneliti melakukan validasi ahli oleh ahli materi dan media ahli media kemudian diajukan secara terbatas kepada 1 orang guru Bahasa Arab kelas X dan 39 siswa MA.

Penyajian Data Validasi Ahli

Data dari validasi media evaluasi pembelajaran berbasis online menggunakan platform educandy ini diambil mulai tanggal 23 Oktober 2021 dan berakhir pada 16 November 2021, pengambilan data ini melalui hasil dari validasi ahli dan uji lapangan. Pengambilan data validasi didapat dari tiga validator ahli yakni ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran guru bidang studi Bahasa Arab di

6 A Sunatunnur Senori.

Data yang didapat merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator.

Validasi oleh ahli media pembelajaran ini dengan mekanisme memberikan link soal hasil produk yang sudah jadi kemudian para ahli memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat dalam bentuk angket dan komentar. Jumlah ahli media pembelajaran yang memberikan penilaian terhadap media ini sebanyak tiga orang. Angket kepada ahli media ini berisi tentang (1) Tampilan, (2) penggunaan (3) materi dan (4) interaksi.

No	Aspek	Jumlah Butir	Rata-rata skor	Prosentase
1	Tampilan	4	3,49	86,57
2	Penggunaan	5	3,85	90,54
3	Materi	7	3,84	87,67
4	Interaktif	3	3,77	89,96
	Total	19	3,73	89,96

Tabel 1. Penilaian ahli media pembelajaran

Tabel 1 menunjukkan bahwa skor persentase aspek tampilan yang diberikan oleh validator adalah 86,57%. Untuk aspek penggunaan mendapatkan skor persentase sebesar 90,54%. Aspek materi mendapatkan skor persentase 87,67% dan aspek interaktif validator memberikan skor persentase sebesar 89,96%.

Berdasarkan skala likert skor prosentase aspek tampilan, penggunaan, materi dan interaktif adalah sebesar 86,57%, 90,54%, 87,67%, 89,96%, maka media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis online menggunakan platform educandy dapat dikategorikan sangat baik sehingga layak untuk digunakan sebagai pendukung evaluasi pembelajaran online.

Ujicoba Kepada mahasiswa

Setelah media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis online menggunakan platform ini mendapatkan validasi dari ahli maka mekanisme selanjutnya adalah melakukan uji coba media pembelajaran ini kepada siswa kelas X MA Sunatunnur Senori Tuban. Mekanisme yang dilakukan adalah dengan cara memberikan media evaluasi pembelajaran berbasis online menggunakan platform educandy ini kepada siswa lalu siswa mencoba menjawab seluruh pertanyaan yang telah diberikan.

Setelah siswa mencoba media evaluasi pembelajaran berbasis online ini kemudian dilaksanakan pengukuran terhadap media evaluasi pembelajaran ini. Pengukuran ini dilakukan dengan menyebarkan angket yang berisi tanggapan atas media evaluasi pembelajaran. Dari hasil angket yang telah disebarkan didapatkan hasil rata-rata siswa menyatakan ketertarikannya untuk menggunakan media evaluasi pembelajaran ini dan menyatakan media ini sangat bermanfaat terlebih untuk membantu belajar siswa yang dilakukan secara mandiri selama pembelajaran daring.

No	Aspek	Jumlah Butir	Rata-rata skor	Prosentase
1	Kemanfaatan	5	3,4	81%
2	Tampilan	4	3,2	82%
3	Interaktif	6	3,1	77%

4	Belajar Mandiri	7	3,3	80%
total		22	3,25%	80%

Table 2. Nilai angket siswa

Kriteria yang diberikan meliputi aspek kemanfaatan, aspek tampilan, aspek interaksi dan aspek belajar mandiri. Skor rata-rata yang didapatkan yakni sebesar 3,25% atau sebesar 80%. Berdasarkan kriteria pada skala likert skor rata-rata ini maka dapat dikategorikan baik sehingga mampu diambil kesimpulan bahwa media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis online menggunakan platform educandy ini memberikan manfaat kepada siswa kelas X MA Sunatunnur Senori Tuban.

Pembahasan

Media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis online menggunakan platform educandy untuk memfasilitasi evaluasi pembelajaran secara daring sudah dapat diimplementasikan sebagai salah satu alternatif media evaluasi secara daring. Dari data yang telah didapatkan melalui angket diketahui bahwa skor rata-rata aspek tampilan, penggunaan, materi, dan interaktif sebesar 3,73 atau 89,96%. Dari sini menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis online menggunakan platform educandy mampu menjadi nilai tambah yang signifikan khususnya pada siswa kelas X MA Sunatunnur Senori Tuban selain sebagai sarana pembelajaran daring akan tetapi juga menjadi media untuk belajar secara mandiri Ketika pembelajaran daring.

Berdasarkan survey dan uji coba penelitian terhadap 49 siswa keberadaan media evaluasi pembelajaran ini sangat membantu siswa dalam mengasah kemampuannya dalam pembelajaran Bahasa Arab pada BAB *at tahiyyat wa at ta'aruf* pada *maharah qira'ah* (keterampilan membaca).

Catatan Akhir ¹³

Pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa Media Evaluasi pembelajaran berbasis online dengan menggunakan platform educandy dengan pokok materi at tahiyyat wa at ta'aruf. Produk ini telah memenuhi komponen sebagai media yang baik. Hasil pengembangan ini mampu menjadi wadah untuk melakukan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.

Hasil penilaian dari pengembangan media evaluasi pembelajaran pada pokok materi bahasan materi at tahiyyat wa at ta'aruf ini memiliki tingkat kevalidan dan kemenarikan yang tinggi sesuai dengan hasil tanggapan dan penilaian para ahli materi atau isi, ahli desain, guru mata pelajaran Bahasa

Arab dan kelompok terbatas yakni siswa uji coba lapangan dengan 42 siswa kelas X MA Sunatunnur Senori Tuban.

Daftar Pustaka

- al-Naqah, M. K. (1985). *Ta'lim al-Lugho al-Arobiyah li al-Natiqin bi Lughot Uhro*. Makkah : Jami'ah Umul Qura.
- Arsendy, S. (2020). Riset dampak COVID-19: potret gap akses online 'Belajar dari Rumah' dari 4 provinsi. Jakarta: The Conversation.
- Ashif Zafi. (2021). EFEKTIFITAS PLATFORM QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 1 KUDUS. *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 2
- Baiq Tuhfatul Unsi, (2020) PEMBELAJARAN MUFRADAT BAHASA ARAB MELALUI PENERAPAN METODE DRILL. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.4, No.1,
- Burhan Qomarudin, (2015) *Esensi Pengembangan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty In Games*, The MIT Press. Cambridge.
- Dwi Purwati, A. N. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH. *Istoria : Jurnal Pendidikan*.
- Hamdani Ihsan dkk, (2007) *Filsafat Pendidikan Islam*. Cet. III. Pustaka Setia Bandung.
- Idrus L, (2019) *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, ADARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Vol 9, No.2
- M. Ngalim Purwanto, (2005) *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Cet. I; Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustofa, M.I. , Chodzirin M., & Sayekti, (2018) *Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*. *Journal of Information Technology*, Vol 1, No.1.
- Nurdyansyah & Widodo A, (2015) *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Ceter.
- Nursaptani, A. W. (2020). *Problematika Pembelajaran Daring*. Surabaya: ELSE (Elementary School Education Jurnal) Volume 4, Nomor 2, 2020.

- Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York.
- Qomarudin, B. d. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahman, Y. I. (2020). ADAPTASI GURU DALAM IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI ERA PANDEMI COVID 19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol. 3, No.1, 2020*.
- Ramadani. (2020, April). (Harian Nasional) Dipetik Agustus 27, 2020, dari Belajar Dari Rumah Tanpa Terbebani: <http://www.harnas.co/2020/04/12/belajar-dari-rumah-tanpa-terbebani>
- Sa'ud (2020). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setemen, K. (2010). PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN ONLINE. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan. (2003). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME INTERNET EDUCANDY SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DARING

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.inobel.id Internet Source	1%
2	pkm.uika-bogor.ac.id Internet Source	1%
3	repository.iain-manado.ac.id Internet Source	1%
4	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.kampusmelayu.ac.id Internet Source	1%
6	journal.stitaf.ac.id Internet Source	1%
7	tsaqofiya.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
8	ejurnal.teknokrat.ac.id Internet Source	1%
9	Miswati Miswati, Ahmad Amin, Endang Lovisia. "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Macro Berbasis Problem Based Learning Materi Besaran dan Pengukuran Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X", SILAMPARI JURNAL PENDIDIKAN ILMU FISIKA, 2020 Publication	1%
10	ejournal.ikado.ac.id Internet Source	

		1 %
11	docs.google.com Internet Source	1 %
12	bahasaarab-ma.blogspot.com Internet Source	1 %
13	Faiz Hamzah. "Study on the Development of Science Learning Modules Based on Islamic Science Integration on the subject of Reproductive Systems for Grade 9 Madrasah Tsanawiyah", <i>Adabiyah: Jurnal Pendidikan Islam</i> , 2015 Publication	1 %
14	ejournal.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1 %
15	Desi Rahmawati, Sugito Sugito. "Evaluasi Program Home Care Taman Penitipan Anak (TPA) Selama Masa Pandemi Covid-19", <i>Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 2022 Publication	1 %
16	Uus Toharudin, Iwan Setia Kurniawan. "Improving Student Learning Outcomes Using Powtoon Media Apps", <i>International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM)</i> , 2023 Publication	1 %
17	ejournal.yasin-alsys.org Internet Source	1 %
18	madrasahdigital.co Internet Source	1 %
19	www.jurnal.iain-bone.ac.id Internet Source	1 %
20	Submitted to KYUNG HEE UNIVERSITY Student Paper	1 %

21

journal.binadarma.ac.id
Internet Source

1 %

22

www.kompasiana.com
Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 17 words

Exclude bibliography On