

Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah

E. Erawati¹, Zulfa², Meldawati³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Sumatera Barat

E-Mail: ernierawati509@gmail.com¹, zulfa@Upgrisba.ac.id²,
meldawati@Upgrisba.ac.id³

Abstrak

Penelitian Ini Dilatar Belakangi Oleh Belum Maksimalnya Pemanfaatan Teknologi Terutama Pada Saat Penilaian Hasil Belajar Sejarah. Tujuan Dari Penelitian Ini Adalah Untuk Mendeskripsikan Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah Kelas XI IPS 3 SMA N 1 Timpeh Kabupaten Dharmasraya. Metode Penelitian Yang Digunakan Dalam Penelitian Ini Adalah Kualitatif Yang Bersifat Deskriptif. Hasil Penelitian Ini Menunjukkan Bahwa: Pemanfaatan Aplikasi *Game Edukasi Wordwall Maze Chase* Ini Meliputi Dua Tahap, Yaitu Tahap Perancangan Dan Tahap Pelaksanaan Aplikasi *Game Edukasi Wordwall Maze Chase*. Berdasarkan Hal Diatas Dapat Disimpulkan Bahwa Pemanfaatan Aplikasi *Game Edukasi Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 2 Terdiri Dari Dua Tahap Yaitu: Perancangan Dan Pelaksanaan. Aplikasi *Game Edukasi Wordwall Maze Chase* Ini Memberi Manfaat Dalam Penilaian Hasil Belajar Baik Dari Segi Waktu Dan Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Kata Kunci: *Game Edukasi, Wordwall Maze Chase, Penilaian, Hasil Belajar*

Abstract

This Research Is Motivated By The Not-Yet-Optimal Use Of Technology, Especially When Assessing History Learning Outcomes. The Purpose Of This Study Was To Describe The Use Of The Educational Application *Wordwall Maze Chase* In Assessing The Results Of Learning History In Class XI IPS 3 SMA N 1 Timpeh, Dharmasraya Regency. The Research Method Used In This Study Was Descriptive-Qualitative In Nature. The Results Of This Study Indicate That: The Use Of The *Wordwall Maze Chase* Educational Game Application Includes Two Stages, Namely The Design Stage And The Implementation Stage Of The *Wordwall Maze Chase* Educational Game Application. Based On The Above, It Can Be Concluded That The Use Of The *Wordwall Maze Chase* Educational Game Application In Assessing Student Learning Outcomes In Class XI IPS 2 Consists Of Two Stages, Namely: Design And Implementation. The *Wordwall Maze Chase* Educational Game Application Provides Benefits In Assessing Learning Outcomes Both In Terms Of Time And Improving Student Learning Outcomes.

Keywords : *Educational Games, Wordwall Mze Chse, Evaluation, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Selama Beberapa Tahun Terakhir Ini, Teknologi Informasi Telah Berkembang Dengan Kecepatan Yang Luar Biasa. Kemajuan Ini Telah Mengubah Cara Orang Mencari Dan Mendapatkan Informasi. Mereka Sekarang Tidak Lagi Terbatas Pada Membaca Koran, Surat Kabar, Atau Elektronik, Tetapi Juga Menggunakan Sumber Informasi Lainnya Seperti Internet. Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Memberi Pengaruh Yang Sangat Besar Pada Dunia Keguruan (Liza Husnita., 2021). Hal Ini Mendorong Lembaga Guruan Untuk

Terus Memperbarui Dan Menggunakan Teknologi Saat Ini Dalam Proses Pembelajaran. Guru Juga Dapat Menggunakan Kemajuan Ini Untuk Menilai Hasil Belajar (Sriwahyuni & Mardono, 2016).

Menurut Magdalena (2020), Penilaian Hasil Belajar Merupakan Penyetaraan Hasil Belajar Peserta Didik. Hal Ini Dilakukan Melalui Dua Kegiatan Pokok: Evaluasi Dan Asesmen. Evaluasi Mengumpulkan Hasil Belajar, Dan Asesmen Mengolahnya. Berdasarkan Permendikbud No. 53 Tahun 2015, Penilaian Hasil Belajar Oleh Guru Adalah Proses Mengumpulkan Informasi Atau Bukti Mengenai Bagaimana Guru Mengajar Peserta Didik Serta Sikap Spiritual, Sikap Sosial, Pengetahuan, Dan Keterampilan, Baik Selama Maupun Setelah Proses Pembelajaran. Observasi, Penilaian Diri, Penilaian Antar Peserta Didik, Ulangan, Penugasan, Tes Praktik, Proyek, Dan Portofolio Dimanfaatkan Untuk Menilai Kompetensi (Rina Febriana, 2019)

Saat Pembelajaran Selesai, Seorang Guru Akan Menilai Hasil Belajar Peserta Didik. Penilaian Hasil Belajar Merupakan Salah Satu Metode Yang Dapat Dilakukan Pengajar Untuk Mengetahui Ketercapaian Proses Pembelajaran. Selain Itu, Penilaian Dalam Pembelajaran Juga Penting Dilakukan Sebagai Indikator Keberhasilan Pengajar Dalam Memberikan Materi Dan Pemahaman Kepada Anak Didiknya. Grondlund & Linn (1990) Dalam Ratnawulan & Rusdiana (2014) Mengungkapkan Bahwa Penilaian Merupakan Proses Mengumpulkan, Menganalisis, Serta Menginterpretasi Informasi Secara Sistematis Demi Menetapkan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (Savitri, 2021). Guru Memiliki Wewenang Untuk Menentukan Jenis Penilaian Yang Akan Dilakukan Pada Akhir Kelas. Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Tidak Selalu Harus Dilakukan Dalam Bentuk Ujian; Peserta Didik Dapat Mengerjakan Tugas Dalam Bentuk Soal Elektronik Dan Dilakukan Melalui Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game.

Menurut Zulfa (2021) Bentuk Evaluasi Yang Menarik Bagi Peserta Didik Adalah Berupa Kuis. Perkembangan Aplikasi Berbasis Edukasi Telah Banyak Menciptakan Fitur Kuis Online Dalam Bentuk Game. Saat Ini *Game* Dan *Phone Cell* Telah Menjadi Bagian Dari Keseharian Peserta Didik. Kuis *Game* Berbasis Android Ini Dikembangkan Bagi Peserta Didik Dapat Meningkatkan Pemahamannya Selama Mempelajari Materi Sejarah Dengan Cara Yang Lebih Menyenangkan Dan Menarik, Dari Pada Kuis Tertulis Ataupun Langsung Yang Dianggap Konvensional Dan Terlalu Menegangkan.

Game Edukasi Adalah Salah Satu Genre Game Yang Digunakan Untuk Memberikan Pengajaran Serta Menambah Pengetahuan Penggunaannya Melalui Suatu Media Unik Dan Menarik. Game Edukasi Memberikan Banyak Manfaat Bagi Pemainnya Antara Lain Dapat Meningkatkan Daya Pikir Pemain Dan Meningkatkan Motivasi Bagi Pemainnya Serta Dalam Game Edukasi Disisipkan Pembelajaran Maka Banyak Ilmu Yang Didapat Dalam Game Edukasi, Study Sebelumnya Menunjukkan Kemudahan Dalam Penggunaan Dan Kegunaan Game Edukasi Dalam Pembelajaran (Purnomo, 2020). Teknologi Ini Tidak Terbatas Dalam Penggunaan *Software* Atau Aplikasi Yang Digunakan Sebagai Alat Bantu Dalam Proses Pelaksanaan Asesmen. Saat Ini, Terdapat Banyak Aplikasi Yang Dapat Dimanfaatkan Dalam Penilaian, Baik Yang Berdiri Sendiri Maupun Berbasis Web. Contoh Aplikasi Berbasis Web Seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Tesmoz*, *Pro Profs Quiz Maker*, Dan *Google Forms*, Dan Lain-Lain.

Sebagai Sesuatu Yang Baru Adalah Wajar Terjadi Perbedaan Sudut Pandang Dan Pemahaman Yang Belum Utuh Terhadap Kurikulum 2013. Namun Jika Mencermati Esensi Kurikulum 2013, Sangat Menjanjikan Dalam Menyiapkan Peserta Didik Di Abad ini. Oleh Karena Itu Untuk Mensukseskan Implementasi Kurikulum 2013, Perlu Dilakukan Melalui Berbagai Upaya, Salah satunya Dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK). Keragaman Bentuk TIK Dengan Karakteristiknya Dapat Mengatasi Berbagai kendala Yang Dihadapi Dalam Implementasi Kurikulum 2013. Dalam Mengimplementasikan Kurikulum 2013 tersebut, Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dapat Memberikan Banyak Peran (Oos M. Anwas, 2014).

Berdasarkan Hasil Observasi Di SMA N 1 Timpeh Diperoleh Informasi Bahwa Terdapat Permasalahan Terkait Dengan Proses Pembelajaran Sejarah Yaitu (1) Sebagian Besar Guru Masih Menggunakan Lembar Kertas Untuk Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Khususnya

Dalam Pembelajaran Sejarah (2) Guru Masih Belum Memaksimalkan Pemanfaatan Teknologi Terutama Pada Saat Penilaian Hasil Belajar, Hal Ini Tentu Dirasa Kurang Menarik Dan Dalam Pengerjaan Soal Penilaian Hasil Belajar Memerlukan Waktu Yang Cukup Lama .(4) Guru Belum Memanfaatkan Media Berbasis Teknologi Dalam Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Dan Guru Masih Menggunakan Media Cetak Yaitu Kertas. Hal Ini Dibuktikan Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Lembar Kertas Yang Diperoleh Dari Guru Sejarah SMA N 1 Timpeh Sebagai Berikut.

Tabel 1. Peserta Didik Kelas XI IPS Yang Memperoleh Nilai Mencapai KKM Menggunakan Lembar Kertas

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas	Jumlah Peserta Didik Yang Tidak Tuntas	KKM
1.	XI IPS 1	21	17	4	78
2.	XI IPS 2	24	16	8	
3.	XI IPS 3	23	11	12	

Sumber: Data Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Sejarah Kelas XI IPS

Berdasarkan Tabel Diatas Dapat Disimpulkan Bahwa Data Yang Diperoleh Untuk Mata Pelajaran Sejarah Dapat Diketahui Bahwa Jumlah Peserta Didik Yang Memperoleh Ketuntasan Setiap Kelas Pada Mata Pelajaran Sejarah Cukup. Nilai Pada Kelas XI IPS 1 Peserta Didik Yang Memperoleh Nilai Tuntas Sebanyak Tujuh Belas (17) Dan Tidak Tuntas Sebanyak Empat (4) Peserta Didik, Kemudian Kelas XI IPS 2 Dengan Enam Belas (16) Peserta Didik Yang Memperoleh Ketuntasan Dan Delapan (8) Peserta Didik Tidak Tuntas, Peserta Didik Yang Paling Sedikit Memperoleh Nilai Ketuntasan Yaitu Kelas XI IPS 3 Dengan Jumlah Sebelas (11) Peserta Didik Tuntas Dan 12 Peserta Didik Yang Tidak Tuntas. Dari Perolehan Data Tersebut, Maka Diperlukan Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Yang Inovatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 3 Dalam Pembelajaran Sejarah Karena Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Belajar Sejarah Adalah 78.

Berdasarkan Uraian Diatas Menjelaskan Bahwa Guru Masih Belum Memanfaatkan Teknologi Dalam Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Dan Masih Menggunakan Lembaran Kertas. Sehingga Peserta Didik Cenderung Malas Dan Tidak Bersemangat Dalam Mengerjakan Soal-Soal Yang Diberikan Oleh Guru. Sedangkan Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Sangat Berpengaruh Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Belajar Peserta Didik. Oleh Karena Itu Guru Harus Menggunakan Media Pembelajaran Dan Memanfaatkan Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Yang Inovatif Sehingga Membuat Peserta Didik Lebih Tertarik Dalam Mengerjakan Soal Penilaian Hasil Belajar.

Terdapat Banyak Aplikasi Yang Memudahkan Guru Dalam Membuat Soal Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Yang Lebih Menarik. Aplikasi Berbasis Web Serta Aplikasi Android Yang Dapat Diunduh. Menurut (Nadia, 2022) *Wordwall* Adalah Salah Satu Perangkat Lunak Online Yang Digunakan Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Game Untuk *Kahoot*, Kuis, Dan Tugas Lain. *Wordwall* Memiliki Banyak Templat, Jenis, Dan Model.

METODE

Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan Kualitatif. Menurut Kirk Dan Miller Dalam (Moleong, 2010), Istilah "Penelitian Kualitatif" Awalnya Berasal Dari Pengamatan Kualitatif Yang Bertentangan Dengan Pengamatan Kuantitatif. Pengamatan Kualitatif Mengukur Tingkat Suatu Karakteristik Tertentu. Tipe Penelitian Ini ialah Penelitian Deskriptif Yaitu Mengumpulkan Konsep Dan Fakta-Fakta Tetapi Tidak Menguji Hipotesis. Teknik Pengumpulan Dalam Penelitian Ini Menggunakan Observasi, Wawancara Dan Dokumentasi. Sumber Data Yang Diperoleh Dalam Penelitian Ini Meliputi Data Primer Yang Berasal Dari Hasil Observasi Dan Wawancara Serta Data Sekunder Yang Berasal Dari Dokumen Sekolah, RPP Dan Sebagainya. Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif, Analisis Data

Dilakukan Selama Proses Pengumpulan Data Berlangsung. Menurut Miles Dan Huberman (Sugiyono, 2015), Data Sudah Jenuh Karena Analisis Data Kualitatif Dilakukan Secara Interaktif Dan Terus-Menerus Sampai Selesai. Model Analisis Interaktif Tersebut Terdiri Dari Tiga Tahapan: Reduksi Data, Penyajian Data, Dan Penarikan Kesimpulan Atau Verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Mengenai Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah Kelas XI IPS 3 SMA N 1 Timpeh Kabupaten Dharmasraya Dilakukan Pada 22 Mei Sampai 03 Juni 2023, Untuk Memperoleh Data Dari Informan Penelitian, Salah Satunya Adalah Dengan Melakukan Pengamatan Di Dalam Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Timpeh Kabupaten Dharmasraya. Pada Penelitian Terkait Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Dilakukan Dengan Langkah-Langkah Sebagai Berikut :

Tahap Perancangan Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah

Pada Hari Senin 22 Mei 2023, Peneliti Terlebih Dahulu Melakukan Diskusi Dengan Guru Sejarah Terkait Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 3 SMA N 1 Timpeh Kabupaten Dharmasraya Yang Akan Dilaksanakan Pada Hari Selasa 23 Mei 2023, Dengan KD 3.10. "Persamaan Dan Perbedaan Strategi Pergerakan Nasional". Sebelum Melaksanakan Penilaian, Peneliti Dan Guru Sejarah Terlebih Dahulu Merancang Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* Yang Sebelumnya Sudah Dilakukan Oleh Anisa Aulia (2021) Dengan Judul *Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran IPA SMP KELAS VII*. Hasil Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Wordwall* Untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII Diperoleh Hasil Uji Kelayakan Dari Validasi Ahli Materi, Media Dan Bahasa Sebesar 80,4%, 98,6% Dan 96% Dengan Kategori Sangat Layak, Sedangkan Untuk Hasil Uji Kepraktisan Di Dapat Hasil Rata-Rata Angket Respons Siswa Sebesar 87,9% Dengan Kategori Sangat Praktis. Berdasarkan Pengembangan Media *Wordwall* Tersebut, Peneliti Dan Guru Merancang Soal Penilaian Sejarah Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Wordwall* Yang Sudah Teruji Kepraktisannya. Terdapat Tujuh Soal Penilaian Yang Akan Dimasukan Ke Dalam Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* Berikut Langkah-Langkah Yang Dilakukan Peneliti Dan Guru Sejarah Untuk Merancang Soal Penilaian Dengan Memanfaatkan Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase*.

1. Langkah Pertama, Peneliti Terlebih Dahulu Menjelaskan Kepada Guru Mengenai Aplikasi Web Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* "Aplikasi Web Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* Merupakan Aplikasi Pembuat Kuis Berbasis Game.
2. Langkah Kedua, Mendaftar Terlebih Dahulu Untuk Membuat Akun Dan Jika Sudah Membuat Akun Bisa Langsung Masuk Ke *Wordwall* Dengan Memasukkan Email Dan Kata Sandi.
3. Langkah Ketiga, Yaitu Setelah Selesai Membuat Akun Kita Dapat Langsung Masuk Ke *Wordwall* Dan Sudah Bisa Membuat Aktivitas.
4. Langkah Keempat, Yaitu Setelah Menekan Fitur "Buat Aktivitas" Aplikasi Web *Wordwall* Ini Menyediakan Beragam Templat Yang Dapat Dipilih Untuk Dimanfaatkan Dalam Pembuatan Soal Penilaian Hasil Belajar.
5. Langkah Kelima, Pada Tahap Ini Terdapat Templat Untuk Memberi Judul Aktivitas Yang Dibuat Dan Memasukan Instruksi Mengenai Cara Mengerjakan Soal Penilaian Dengan Aplikasi *Wordwall Maze Chase*.
6. Langkah Keenam Yaitu, Tahap Menginput Soal Penilaian Ke Dalam Templat Pertanyaan Yang Sudah Tersedia Pada Aplikasi *Wordwall Maze Chase*. Soal Berbentuk Objektif, Untuk Jawaban Yang Benar Diberi Tanda Ceklis Dan Jawaban Yang Salah Di Beri Tanda Silang.
7. Langkah Ketujuh, Pada Tahap Ini Dapat Ditentukan Tema Permainan Yang Akan Dipilih. Terdapat Tiga Pilihan Tema Yaitu Angkasa, Seram Dan Papan Tulis. Permainan Ini Dapat

- Ditentukan Berapa Lama Waktu Yang Digunakan Untuk Mengerjakan Soal Penilaian, Selain Itu Tingkat Kesulitan Permainan Ini Dapat Diatur Sesuai Dengan Kebutuhan.
8. Langkah Kedelapan, Yaitu Tahap Pengaturan Tugas Untuk Peserta Didik.
 9. Langkah Kesembilan, Setelah Semua Selesai Diatur Maka Penugasan Siap Dibagikan Kepada Peserta Didik Dalam Bentuk Link.

Tahap Pelaksanaan Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar

Setelah Dilakukan Tahap Perancangan Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* Yang Dimanfaatkan Dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah, Kemudian Peneliti Melakukan Observasi Terkait Pelaksanaan Penilaian Yang Dilakukan Oleh Ibu SN Dengan Memanfaatkan Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase*. Pelaksanaan Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah Dilakukan Pada Hari Selasa, 23 Mei 2023, Dikelas XI IPS 3 SMA N 1 Timpeh Kabupaten Dharmasraya. Berikut Disajikan Langkah-Langkah Pemanfaatan Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Yang Dilakukan Oleh Ibu SN Dikelas.

1. Langkah Pertama Yang Dilakukan Oleh Guru Adalah Menampilkan Aplikasi *Wordwall Maze Chase* Di Depan Kelas Dengan Menggunakan *Lcd Proyektor* Kemudian Memberi Tahu Peserta Didik Bahwa Akan Dilakukan Tes Dengan Memanfaatkan Aplikasi Web *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dan Soal Dikerjakan Menggunakan Handphone Masing-Masing. Kemudian Guru Memberi Penjelasan Terlebih Dahulu Kepada Peserta Didik Mengenai Peraturan Mengerjakan Tes Dengan Memanfaatkan Aplikasi Web *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase*.
2. Langkah Kedua Guru Memberikan Instruksi Kepada Peserta Didik Untuk Mengeluarkan Handphone Masing-Masing Dan Link Soal Dikirim Melalui *Group Whatsapp* Kelas.
3. Langkah Ketiga, Pada Tahap Ini Peserta Didik Mengakses Link Yang Sudah Dibagikan Oleh Guru Sebelumnya Dan Mengetik Nama Masing-Masing. Agar Dapat Mengakses Tes Berbasis *Game* Ini Peserta Didik Harus Memiliki Kuota Internet Dan Jaringan Yang Stabil, Karena Aplikasi Ini Hanya Bisa Di Akses Secara *Online*. Setelahnya Peserta Didik Langsung Dapat Mengerjakan Tes Dengan Memanfaatkan Aplikasi Web *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase*.
4. Langkah Keempat, Guru Berjalan Mengelilingi Kelas Untuk Melihat Kerja Peserta Didik Ketika Mengerjakan Soal Penilaian Dengan Memanfaatkan Aplikasi Web *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase*. Guru Bertanya Kepada Peserta Didik Apakah Ada Kendala Yang Dihadapi Oleh Peserta Didik Ketika Mengerjakan Tes.
5. Langkah Kelima, Setelah Semua Peserta Didik Menyelesaikan Tes Guru Menampilkan Papan Peringkat. Pada Papan Peringkat Ini Tertera Nama Peserta Didik Yang Mendapat Peringkat Satu Sampai Peringkat Terakhir. Peringkat Ini Di Peroleh Berdasarkan Kecepatan Waktu Ketika Peserta Didik Mengerjakan Soal Penilaian Dengan Memanfaatkan Aplikasi Web *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase*. Peringkat Pertama Diraih Oleh Peserta Didik Inisial SN Dengan Waktu 2.33 Menit Dan Peringkat Terakhir Diperoleh Peserta Didik Inisial FS Dengan Waktu 7.54 Menit.

Berdasarkan Hasil Observasi Pemanfaatan Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Ini Menjadikan Pengerjaan Soal Penilaian Menjadi Lebih Cepat Daripada Penilaian Dengan Menggunakan Lembar Kertas, Selain Itu Juga Nilai Peserta Didik Meningkat, Biasanya Hanya Beberapa Peserta Didik Yang Memperoleh Nilai Di Atas KKM, Namun Setelah Pelaksanaan Pemanfaatan Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Cukup Banyak Peserta Didik Yang Memperoleh Nilai Di Atas KKM. Hal Ini Dibuktikan Dengan Tabel Di Bawah Ini :

Tabel 7. Jumlah Peserta Didik Yang Memperoleh Nilai Ketuntasan Sebelum Dan Sesudah Memanfaatkan Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase*

Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas Sebelum Memanfaatkan Wordwall	Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas Sesudah Memanfaatkan Wordwall	KKM
11	17	78

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023)

Memperkuat Data Tabel Diatas Peneliti Menyajikan Gambar Papan Peringkat *Wordwall Maze Chase* Dibawah Ini :



Rank	Name	Score	Time
1st	Satrio noveri	7	2:33
2nd	Dirga rivaldo	7	2:53
3rd	Mellania Ananta	7	3:03
4th	Hamid Zaki	7	3:20
5th	Listyanaa	7	3:47
6th	Zunisca	7	3:56
7th	Nia Ramadhani	7	4:01
8th	Insanul adli	7	4:08
9th	Dila afrianika	7	4:37
10th	Wahyu	7	4:47
11th	Ratna pita dewi	7	4:53
12th	Refadilla	7	4:54
13th	Dekta	7	5:14
14th	Aji	7	5:28
15th	Selfia Rahmadani	7	6:18
16th	Larasati	7	7:14
17th	Flora saputri	7	7:54

Gambar 1. Papan Peringkat Peserta Didik Pada Wordwall Aze Chase (Sumber : Erni Erawati S, 2023)

Berdasarkan Gambar Di Atas, Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Sangat Bermanfaat Dalam Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Terutama Dalam Dalam Segi Waktu. Biasanya Dalam Mengerjakan Tes Dengan Lembar Kertas Peserta Didik Membutuhkan Waktu Yang Cukup Lama, Karena Harus Menulis Jawaban Pada Kertas. Setelah Memanfaatkan Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Waktu Yang Digunakan Peserta Didik Tidak Sampai Sepuluh Menit. Selain Itu Juga Jumlah Peserta Didik Yang Memperoleh Nilai Ketuntasan Lebih Meningkat. Jika Biasanya Hanya 11 Peserta Didik Yang Memperoleh Nilai Ketuntasan, Kini Terdapat 17 Peserta Didik Yang Memperoleh Nilai Tuntas.

Hasil Penelitian Pemanfaatan Aplikasi *Game Edukasi Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPS 3 SMA N 1 Timpeh Kabupaten Dharmasraya Telah Sesuai Dengan Teori *Stimulus Respon*. Ketika Guru Melaksanakan Penilaian Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Game Edukasi Wordwall Maze Chase* Di Kelas, Peserta Didik Memberikan Respon Yang Cukup Baik, Hal Ini Terlihat Dari Peserta Didik Yang Lebih Antusias Dalam Mengerjakan Soal Penilaian Hasil Belajar Dengan Aplikasi *Game Edukasi Wordwall Maze Chase*, Selain Itu Tes Yang Biasanya Dikerjakan Peserta Didik Membutuhkan Waktu Yang Lama, Kini Dapat Diselesaikan Dengan Waktu Yang Lebih Cepat Dan Peserta Didik Yang Memperoleh Nilai Ketuntasan Meningkat. Penilaian Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Game Edukasi Wordwall Maze Chase* Merupakan Sesuatu Hal Yang Baru Bagi Peserta Didik Dan Cukup Menyenangkan Karena Selain Belajar Peserta Didik Dapat Bermain *Game*.

Proses Penilaian Hasil Belajar Biasanya Dilakukan Oleh Guru Dengan Memberikan Tes Tertulis Kepada Peserta Didik. Tes Tertulis Dengan Lembaran Kertas Memerlukan Waktu Yang Cukup Lama Dalam Pengerjaannya Sehingga Peserta Didik Merasa Kurang Berminat Dalam Mengerjakan Tes. Penilaian Akan Semakin Efektif Dan Berkualitas Jika Ditunjang Dengan Teknologi. Kemajuan Di Bidang Teknologi Dapat Memberikan Inovasi Baru Dalam Pelaksanaan Penilaian. Penilaian Dapat Dilakukan Melalui Aplikasi *Game* Edukasi Yang Menyenangkan Salah Satu Aplikasi *Game* Edukasi Yang Dapat Dimanfaatkan Dalam Penilaian Hasil Belajar Adalah *Wordwall Maze Chase*.

Pelaksanaan Penilaian Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Ini Memberikan Manfaat Dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah Dikelas Dikelas XI IPS 3 SMA N 1 Timpeh Kabupaten Dharmasraya. Aplikasi *Game* Edukasi Memiliki Kebermanfaatan Diantaranya Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Lebih Menyenangkan Karena Belajar Sambil Bermain *Game*, Pelaksanaan Penilaian Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Lebih Menghemat Waktu Dibandingkan Tes Tertulis Dengan Lembaran Kertas. Kemudian Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Dapat Mempermudah Pekerjaan Guru Dalam Menentukan Skor Yang Di Capai Oleh Peserta Didik Karena Secara Langsung Sudah Tertera Pada Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase*,. Sehingga Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Pelaksanaan Penilaian Yang Dilakukan Oleh Guru Menjadi Lebih Menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan Hasil Penelitian Diatas Mengenai Pemanfaatan Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah Kelas XI IPS 3 SMA N 1 Timpeh Kabupaten Dharmasraya , Kesimpulan Yang Ditarik Adalah Pada Pemanfaatan Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Terdapat Dua Tahapan Yang Dilakukan Oleh Peneliti Dan Guru Yaitu Perancangan Soal Dan Pelaksanaan. Aplikasi *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase* Sangat Bermanfaat, Diantaranya Yaitu Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Menjadi Lebih Menyenangkan, Menghemat Waktu Dibandingkan Tes Tertulis Dengan Tertulis Lembaran Kertas, Kemudian Mempermudah Pekerjaan Guru Dalam Menentukan Skor Yang Di Capai Oleh Peserta Didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Edriati, S., Husnita, L., Amri, E., Samudra, A. A., & Kamil, N. (2021). Penggunaan Mit App Inventor Untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(4), 652–657. <https://doi.org/10.26877/E-Dimas.V12i4.6648>
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 244–257. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Moleong, L. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SELAMA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12, 33–43.
- Oos M. Anwas, O. M. A. (2014). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Teknodik*, 493–504. <https://doi.org/10.32550/Teknodik.V0i0.62>
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/Tji.V11i2.2784>
- Rina Febriana. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh *Game* Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76. <https://doi.org/10.24114/Ph.V6i2.28828>

- Savitri, A. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi. *Isolec Proceedings*, 5(1), 159–166. [Http://isolec.um.ac.id/proceeding/index.php/issn/article/view/95](http://isolec.um.ac.id/proceeding/index.php/issn/article/view/95)
- Sriwahyuni, N. A., & Mardono. (2016). JPE-Volume 9, Nomor 2, 2016. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 133–142.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development*. Alfabeta.