

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PEMANFAATAN APLIKASI WONDERSHARE QUIZCREATOR

Yamanto Isa<sup>1</sup>, Edi Sutiono<sup>2</sup>, Mohamad Salman Rusdi<sup>3</sup>

Universitas Baturaja<sup>1,2,3</sup>  
yamantoisa12@gmail.com<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare QuizCreator* pada mata pelajaran Biologi Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah metode rekayasa prosedural dengan menggunakan teknik pengumpulan data berjenis survei. Hasil penelitian menunjukkan, ahli media menilai produk ini 85,3 dengan kategori “Baik”. Pakar desain memberikan nilai 82 dengan kategori “baik”, dan ahli material memberikan nilai 82,1 dengan kategori “baik”. Uji coba produk secara personal oleh tiga orang responden siswa kelas XI IPA semester II memperoleh nilai sebesar 81,5 poin dengan kategori “Baik”. Eksperimen kelompok kecil dengan enam responden menghasilkan skor 83,5 dengan kategori “baik”. Kemudian dilakukan pengujian skala besar dan 26 responden memperoleh nilai 81,7 poin dengan kategori “Baik”. Simpulan, produk media penilaian pembelajaran ini valid dan layak digunakan di dunia nyata.

**Kata Kunci:** Biologi, Evaluasi, Media, Pengembangan

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to develop assessment media for learning using the Wondershare QuizCreator application in the Biology subject for Class XI Science at SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur. The research method used is the procedural engineering method employing survey-type data collection techniques. The research results show that media experts rated this product 85.3 in the "good" category. Design experts gave it a score of 82, also in the "good" category, while material experts rated it 82.1, again in the "good" category. Personal trials of the product by three respondents from the XI IPA class in the second semester yielded a score of 81.5 points, categorized as "good." A small group experiment with six respondents resulted in a score of 83.5, also categorized as "good." Subsequently, a large-scale test was conducted, and 26 respondents received a score of 81.7 points, categorized as "good." In conclusion, this media product for learning assessment is valid and suitable for use in the real world.*

**Keywords:** Biology, Evaluation, Media, Development

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah sebuah aktivitas interaktif. Dalam kegiatan interaktif ini, pendidik atau guru berperan mendidik para siswa (Purnanto, 2016). Tujuan ini dapat dicapai melalui pelatihan pendidikan yang sistematis dan berbasis kurikulum. Pendidikan merupakan upaya manusia untuk meningkatkan pengetahuan yang diperoleh dari lembaga formal dan informal untuk mendukung proses transformasi guna mencapai kualitas yang diinginkan. Dunia pendidikan terus berkembang secara dinamis berkat kemajuan sistem teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sehingga diperlukan upaya nyata untuk meningkatkan kualitas sumber daya tersebut (Nurgiyantoro, 2010).

Salah satu cara untuk meningkatkan mutu dan proses pendidikan adalah dengan mengembangkan materi pembelajaran. Menurut Rusman (2012), media adalah sarana penyampaian pesan dari pengirim pesan kepada penerima, maka dari itu komunikasi merupakan alat penyampaian pesan dari komunikator. Komunikasi dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat. Pemilihan bahan pembelajaran dapat didasarkan pada tujuan, materi, karakteristik pembelajaran, dan dukungan nyata terhadap efektivitas, efisiensi proses pembelajaran dan hasil pembelajaran.

Materi penilaian pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa, merangsang minat belajar, dan menunjang belajar mandiri berdasarkan kemampuan dan minat siswa (Anas, 2018). Pengembangan materi penilaian pembelajaran sendiri merupakan kegiatan di bidang teknologi pendidikan (TP), khususnya bidang desain dan pengembangan (Warsita, 2008).

Desain lapangan adalah proses penentuan kondisi pembelajaran. Tujuan desain adalah untuk menciptakan strategi dan artefak tingkat makro seperti program dan kurikulum. Meskipun bidang pengembangan berakar pada produksi media, pengembangan adalah proses mengubah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (Sugiyono, 2020). Ada hubungan kompleks antara teknologi dan teori yang menentukan baik desain sistem pembelajaran maupun desain pembelajaran, pesan dan strategi pengembangannya (Rusman, 2021).

Biologi merupakan sarana peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap dan tanggung jawab terhadap lingkungan. Biologi adalah penemuan dan pemahaman sistematis tentang alam dan organisme hidup. Oleh karena itu, mempelajari biologi bukan sekadar menyerap sekumpulan fakta, melainkan juga proses penemuan. Selain itu biologi juga bersifat pendidikan, membantu anak mengetahui dan memahami konsep tentang alam untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir secara menyenangkan. peran aktif dalam penerapan ilmu pengetahuan di seluruh dunia.

SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur khususnya berdasarkan observasi pada kelas XI IPA tahun ajaran 2019/2020. Sarana dan prasarana yang tersedia seperti ruang kelas, laboratorium komputer, laboratorium biologi, laboratorium fisika, laboratorium kimia, laboratorium bahasa, perpustakaan, dll. cukup untuk proses pembelajaran. Guru juga menggunakan materi pembelajaran seperti PowerPoint,

buku cetak, komputer, proyektor LCD, dan papan tulis. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.

Namun pada saat menilai pembelajaran pada mata pelajaran biologi, guru menggunakan metode penilaian manual. Artinya guru menggunakan buku cetak untuk melakukan penilaian. Akibatnya memiliki kelemahan seperti proses evaluasi yang panjang dan tidak akurat (Purwanto, 2021). Untuk itu peneliti ingin mengembangkan materi penilaian pembelajaran yang dapat diakses secara *online*.

Ciri-cirinya meliputi soal ganda seperti soal benar/salah, soal pilihan ganda, soal pilihan ganda, soal isian, soal menjodohkan, soal berurutan, soal kartu klik, dan kuis pengembangan penelitian biologi, memprogram, dan membantu siswa mewujudkan kemampuannya sendiri. Materi penilaian pembelajaran juga dilengkapi dengan fitur-fitur seperti teks, audio, gambar, dan tombol navigasi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru, menguji efektivitas produk yang sudah ada, serta mengembangkan dan memproduksi produk baru. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi penilaian pembelajaran berupa soal pilihan ganda yang dihasilkan komputer, dibuat dengan menggunakan aplikasi *Wondershare QuizCreator* dan dapat digunakan oleh guru sebagai bahan penilaian pembelajaran di kelas.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan bersifat sadar dan sistematis serta melibatkan penemuan, perumusan model komputer tertentu, metode/strategi, layanan dan prosedur dalam proses pembelajaran melalui pengembangan penilaian. Selama perancangan fase, peneliti melakukan observasi untuk menilai kebutuhan, mengidentifikasi kesenjangan yang muncul, dan meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Hasil observasi guru biologi mengungkapkan beberapa kebutuhan media penilaian pembelajaran otomatis dalam proses penilaian hasil belajar siswa. Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh, peneliti mulai membuat ringkasan isi media (GBIM) dan deskripsi materi (JM).

Ini merupakan bahan referensi terpenting pada tahap pengembangan media evaluasi. GBIM Setelah membuat peta konten media dan deskripsi materi (JM), langkah selanjutnya adalah membuat storyboard yang mencakup aturan produksi berbeda tergantung pada jenis media. Peneliti pertama-tama membuat produk dan menggunakannya sebagai sarana evaluasi.

Dalam pembuatan suatu produk dengan menggunakan aplikasi *Wondershare QuizCreator*, peneliti melakukan instalasi aplikasi *Wondershare QuizCreator*, membuat kuis, memasukkan data outline, mendesain template dan melakukan perhitungan. Saat membuat media review, saya beralih dari halaman atas ke

halaman terakhir. Pada tahap evaluasi, produk yang dihasilkan dievaluasi oleh ahli media, ahli konten, dan ahli desain.

Peneliti kemudian menguji produk sesuai dengan saran/masukan yang diberikan sebelum akhirnya memulai pengujian produk, baik pengujian produk individual, pengujian produk skala kecil, maupun pengujian produk skala besar untuk mengoreksi. Modifikasi lebih lanjut dilakukan pada produk akhir. Berikut langkah-langkah yang peneliti gunakan dalam merancang uji coba produk.

#### **Penilaian Kelemahan Media oleh Konsultan Ahli untuk Perbaikan**

Penilaian ini dilakukan oleh konsultan seperti ahli media, ahli desain, dan ahli bahan untuk mengidentifikasi kelemahan media yang digunakan. Kelemahan-kelemahan inilah yang menjadi dasar perbaikan.

#### **Penilaian Individu SM (Penilaian Individu)**

Penilaian Individu SM merupakan proses evaluasi yang dilakukan secara khusus untuk menilai kinerja, kemampuan, atau kelemahan individu dalam suatu sistem atau konteks tertentu, yang memerlukan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.

#### **Penilaian Kelompok Kecil (*Small Group Assessment*)**

Penilaian diberikan kepada sejumlah kecil siswa dalam satu waktu. Dalam penilaian kelompok kecil, penguji secara bersamaan meminta informasi dari sekelompok kecil siswa di lokasi tertentu. Jika masalah atau kesalahan masih berlanjut, kami akan memperbaikinya.

#### **Pengujian Lapangan**

Pengujian lapangan memastikan bahwa program dan fasilitas yang Anda kembangkan benar-benar berfungsi sesuai harapan. Evaluasi produk dilakukan oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli media. Tujuannya untuk mengecek apakah produk tersebut layak digunakan oleh pelajar.

Setelah ditinjau oleh pakar desain SM, pakar konten, dan pakar komunikasi, dilakukan evaluasi individu dengan menggunakan tiga mahasiswa IPA Semester 2 2011 sebagai subjek. Selanjutnya dilakukan penilaian kelompok kecil dengan enam mahasiswa IPA semester 2. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji lapangan produk dengan 26 subjek, total 11 mahasiswa IPA semester dua. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah alat yang dirancang khusus oleh peneliti untuk mengukur kesesuaian, kualitas dan kegunaan produk dalam bentuk kuis dan kuesioner.

Data dikumpulkan melalui berbagai metode antara lain wawancara, pembagian angket, dan tes kelas. Data ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif.

## HASIL PENELITIAN

### Deskriptif Pengembangan Produk Awal

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk membuat media evaluasi pembelajaran. Dalam pengembangan produk media penilaian pembelajaran ini, peneliti melalui beberapa tahapan yaitu menganalisis dan mengorganisasikan bahan ajar serta menerapkannya dalam bentuk media penilaian pembelajaran. Pengujian validasi produk terdiri dari beberapa halaman menu yang dijelaskan di bawah ini sebelum dilakukan oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli media (Purwanto, 2021).

### Hasil Validasi Produk

Validasi produk dilakukan dengan tujuan untuk menentukan kesesuaian produk, berdasarkan penilaian para ahli seperti ahli komunikasi, ahli desain, ahli materi dan lain-lain. Validasi produk ini memberikan informasi kepada peneliti yang dapat dijadikan dasar untuk memperbaiki atau memodifikasi produk.

### Hasil Validasi Ahli Media

Validasi produk oleh ahli media dilakukan pada hari Senin, tanggal 10 Agustus 2020 dengan menggunakan instrumen penelitian berupa survei. Setelah diverifikasi oleh ahli media, peneliti mendapat rating sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media oleh Ahli Media**

No	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian penggunaan jenis huruf pada media evaluasi pembelajaran	86
2	Kesesuaian penggunaan ukuran huruf pada media evaluasi pembelajaran	86
3	Kejelasan kalimat pada media evaluasi pembelajaran	85
4	Ketajaman penggunaan gambar pada media evaluasi pembelajaran	85
5	Tata letak gambar pada media evaluasi pembelajaran menarik	85
6	Kesesuaian penggunaan tema pada media evaluasi pembelajaran terhadap materi pelajaran Biologi	84
7	Kesesuaian penggunaan gambar pada media evaluasi pembelajaran	85
8	Kesesuaian pewarnaan pada media evaluasi pembelajaran menarik	85
9	Media evaluasi pembelajaran menjadikan minat peserta didik lebih meningkat	86
10	Media evaluasi pembelajaran memiliki keunggulan dibanding media evaluasi manual/konvensional	86
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>853</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>85,3</b>
<b>Keterangan</b>		<b>B</b>
<b>Predikat</b>		<b>Baik</b>

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, total skor dari 10 pernyataan adalah 853 dengan rata-rata skor 85,3. Oleh karena itu, rata-rata persentase survei uji ahli media adalah 85,3 dengan kategori “baik”. Berdasarkan angket yang telah diisi, ahli komunikasi akan memberikan komentar/saran terhadap materi penilaian pembelajaran yang disusun oleh peneliti. Komentar/saran tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. Komentar/Saran Validasi Ahli Media**

No	Komentar/saran
1	Menambahkan tanda pilihan pada soal <i>click map</i>
2	Berikan petunjuk dalam soal menjodohkan
3	Berikan petunjuk dalam soal mengurutkan

**Hasil Validasi Ahli Desain**

Validasi produk oleh ahli desain dilakukan pada hari Rabu, 19 Agustus 2020 dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli desain, peneliti menjalani evaluasi secara detail sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Desain**

No	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian produk media evaluasi pembelajaran dengan tujuan/kompetensi pembelajaran	80
2	Tampilan desain produk media evaluasi pembelajaran mampu mencerminkan tujuan/ kompetensi pembelajaran	80
3	Penggunaan gambar media evaluasi pembelajaran sesuai dengan tujuan/ kompetensi pembelajaran	78
4	Produk media pembelajaran disajikan secara terstruktur	85
5	Penyajian media evaluasi pelajaran tersusun sesuai dengan kurikulum	85
6	Produk media evaluasi pembelajaran efektif digunakan untuk mencapai kompetensi	86
7	Produk media evaluasi pembelajaran efisien digunakan untuk mencapai kompetensi	86
8	Desain dan tampilan yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran sesuai dengan peserta didik kelas XI	78
9	Kesesuaian gambar yang digunakan untuk peserta didik kelas XI	80
10	Kesesuaian pewarnaan yang digunakan untuk peserta didik kelas XI	78
11	Penyajian evaluasi dalam bentuk media evaluasi sesuai dengan kompetensi pembelajaran	86
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>902</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>82</b>
<b>Keterangan</b>		<b>B</b>
<b>Predikat</b>		<b>Baik</b>

Berdasarkan validasi ahli desain, total skor 11 pernyataan adalah 902 dengan rata-rata 82. Oleh karena itu, persentase rata-rata seluruh kuesioner Tes Profesional Desain adalah 82 pada skala “baik”. Berdasarkan angket yang telah diisi, ahli desain memberikan komentar/saran terhadap media penilaian pembelajaran yang dibuat oleh peneliti komentar/saran tersebut adalah:

**Tabel 4. Komentar/Saran Validasi Ahli Desain**

No	Komentar/ Saran
1	Jarak antara petunjuk umum soal dengan butir petunjuk dirapatkan lagi
2	Ukuran huruf butir petunjuk umum soal di buat 13

### Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi produk oleh ahli materi dilakukan pada hari Selasa, tanggal 24 Agustus 2020 dengan menggunakan alat penelitian berupa angket. Setelah mendapat konfirmasi dari ahli materi, peneliti mendapat penilaian dengan rincian sebagai berikut.

**Tabel 5. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi**

No	Pernyataan	Skor
1	Keakuratan media evaluasi pada produk sesuai dengan pembelajaran Biologi Kelas XI	81
2	Media evaluasi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Biologi Kelas XI	82
3	Kedalaman dan keluasan cakupan media evaluasi telah sesuai dengan pembelajaran Biologi Kelas XI	82
4	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan KI dan KD	83
5	Kesesuaian penggunaan gambar pada media evaluasi pembelajaran terhadap materi Biologi	83
6	Kesesuaian penggunaan pewarnaan pada media evaluasi pembelajaran biologi	82
7	Kecakupan isi media evaluasi memadai dalam pencapaian kompetensi	82
8	Penjabaran isi media evaluasi mampu memperjelas pembelajaran biologi	82
9	Pemberian evaluasi telah sesuai dengan penjabaran isi materi biologi	81
10	Media evaluasi pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan guru	83
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>821</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>82,1</b>
<b>Keterangan</b>		<b>B</b>
<b>Predikat</b>		<b>Baik</b>

Berdasarkan hasil penilaian dokumen, total skor dari 10 pernyataan adalah 821 dengan rata-rata skor 82,1. Dengan demikian rata-rata persentase seluruh soal pada Tes Ahli Materi adalah 82,1 dengan kriteria “baik”.

### Hasil Uji Lapangan

#### Uji Skala Individual

Peneliti melakukan uji skala individual setelah mengkaji ahli media, ahli desain, dan ahli materi.

#### Pelaksanaan

Uji dilakukan pada hari Selasa, 25 Agustus 2020. Di mulai dari pukul 07.00 sampai dengan selesai yang berlokasi di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur.

#### Responden

Responden percobaan lapangan individu ini adalah tiga orang siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur yang dipilih berdasarkan kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Data responden disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 6. Data Responden Uji Coba Skala Perorangan**

No	Nama Peserta didik	Jenis Kelamin	Kelas
1	IR	Perempuan	XI IPA 2
2	RY	Perempuan	XI IPA 2

3	MD	Perempuan	XI IPA 2
---	----	-----------	----------

### Analisis data Uji Coba Skala Perorangan

Setelah setiap responden mengisi kuesioner, langkah selanjutnya adalah analisis data. Untuk menentukan masing-masing persentase setiap instrumen dan rata-rata seluruh instrumen, terlebih dahulu peneliti menentukan skor dasar ideal setiap item instrumen dan skor ideal instrumen secara keseluruhan. Dengan kata lain: Skor ideal tiap item instrumen = skor tertinggi x jumlah responden numerik = 100 Tabel .

Jumlah nilai produk keuangan ideal = nilai jawaban tertinggi x jumlah produk keuangan x jumlah responden = 100 x 12 x 3 = 3,600. Rangkuman hasil perhitungan data nilai jawaban responden pada skala penilaian individu dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Skala Perorangan**

No	Pernyataan	Nilai	
		Jumlah	%
1	Produk media evaluasi pembelajaran efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.	249	83%
2	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	249	83%
3	Media evaluasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pelajaran	245	81,6%
4	Media evaluasi pada media pembelajaran mudah di pahami.	242	80,6%
5	Media evaluasi pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara aktif	248	82,6%
6	Media evaluasi pembelajaran mudah dioperasikan oleh peserta didik.	240	80%
7	Media evaluasi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.	241	80,3%
8	Menu petunjuk pada media evaluasi pembelajaran mudah dimengerti oleh peserta didik	248	82,6%
9	Tombol-tombol yang digunakan dalam media evaluasi mudah digunakan	247	82,3%
10	Kemenarikan penggunaan warna produk sesuai dengan tampilan media evaluasi pembelajaran.	242	80,6%
11	Kemenarikan penggunaan jenis dan ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca oleh peserta didik.	242	80,6%
12	Kemenarikan desain tampilan yang digunakan pada produk.	242	80,6%
<b>Jumlah</b>		<b>2.935</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>81,5</b>	
<b>Keterangan</b>		<b>B</b>	
<b>Predikat</b>		<b>Baik</b>	

Total skor seluruh item instrumen pada ketiga responden adalah 2.935 poin. Dengan demikian, rata-rata penilaian produk multimedia pembelajaran pada tingkat “baik” adalah 81,5 poin. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan sangat cocok untuk pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran biologi di kelas Timur.

## Uji Coba Skala Kelompok Kecil

### Pelaksanaan

Uji dilakukan pada hari Rabu, 26 Agustus 2020. Di mulai dari pukul 07.00 sampai dengan selesai yang berlokasi di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur.

### Responden

Responden untuk eksperimen lapangan kelompok kecil ini adalah enam siswa sains di kelas tersebut. Data responden disajikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 8. Data Responden Uji Coba Skala Kelompok Kecil**

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin	Kelas
1	F	Perempuan	XI IPA 1
2	SS	Perempuan	XI IPA 1
3	AP	Laki-laki	XI IPA 1
4	PB	Perempuan	XI IPA 1
5	MA	Perempuan	XI IPA 1
6	CC	Laki-laki	XI IPA 1

### Analisis Data Uji Coba Skala Kelompok Kecil

Setelah setiap responden mengisi kuesioner, langkah selanjutnya adalah analisis data. Untuk menentukan masing-masing persentase setiap instrumen dan rata-rata seluruh instrumen, terlebih dahulu peneliti menentukan skor dasar ideal setiap item instrumen dan skor ideal instrumen secara keseluruhan. Dengan kata lain, Setelah melakukan percobaan individu, peneliti melakukan percobaan dalam kelompok kecil.

Untuk menentukan persentase setiap item instrumen, peneliti menggunakan rumus persentase. 6 Jumlah responden dibagi skor ideal masing-masing instrumen dikalikan 100%. Total skor seluruh item instrumen adalah 7,515 untuk enam responden. Artinya rata-rata persentase penilaian produk media pembelajaran sebesar 83,5 pada skala “baik”.

Berdasarkan angket yang telah diisi, siswa akan dibagi dalam kelompok-kelompok kecil untuk memberikan komentar/saran terhadap media penilaian pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

**Tabel 9. Komentar/Saran Validasi Kelompok Kecil**

No	Komentar/saran
1	Memberikan tanda Tanya pada kalimat perintah

Berdasarkan rekomendasi yang diterima, peneliti memperbaiki bagian-bagian tertentu sesuai saran skala kelompok kecil. Perubahan berikut dilakukan sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Halaman Soal *Click Map* Sebelum Direvisi



Gambar 2. Tampilan Halaman Soal *Click Map* Sesudah Direvisi

### Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Setelah melakukan percobaan skala kecil, percobaan selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah percobaan lapangan. Akibat merebaknya infeksi virus corona baru (COVID-19), peneliti melakukan survei *door-to-door* kepada siswa sehingga melakukan percobaan lapangan dalam dua sesi, pada hari Kamis dan Jumat.

Setelah setiap responden mengisi kuesioner, langkah selanjutnya adalah analisis data. Untuk menentukan masing-masing persentase setiap instrumen dan rata-rata seluruh instrumen, terlebih dahulu peneliti menentukan skor dasar ideal setiap item instrumen dan skor ideal instrumen secara keseluruhan. Dengan kata lain: Skor ideal tiap item instrumen = skor tertinggi x jumlah responden numerik =  $100 \times 26 = 2600$  Nilai ideal seluruh instrumen = nilai respons tertinggi x jumlah instrumen x jumlah responden =  $100 \times 15 \times 26 = 39.000$ . Rekapitulasi hasil perhitungan data nilai dari jawaban responden pada evaluasi uji coba lapangan (*field test*) dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan (Field Test)**

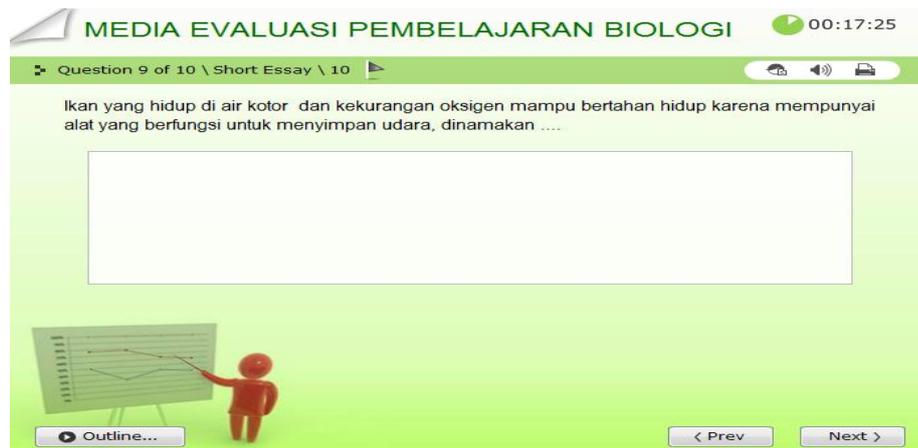
No	Pernyataan	Nilai	
		Jumlah	%
1	Produk media evaluasi dapat dioperasikan dengan mudah dimanapun dan kapanpun.	2.121	81,57%
2	Produk media evaluasi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.	2.130	81,92%
3	Petunjuk pada media evaluasi dimengerti oleh peserta didik.	2.131	81,96%
4	Tombol-tombol pada media evaluasi mudah digunakan.	2.050	78,84%
5	Media evaluasi yang disajikan mudah dipahami.	2.135	82,11%
6	Media evaluasi dapat berjalan dengan baik.	2.12	81,69%
7	Media evaluasi pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	2.142	82,38%
8	Kesesuaian peletakan antara gambar dan teks.	2.138	82,23%
9	Kesesuaian jenis huruf pada media evaluasi pembelajaran.	2.138	82,23%
10	Kesesuaian ukuran huruf pada media evaluasi pembelajaran	2.133	82,03%
11	Produk media evaluasi pembelajaran membuat peserta didik menjadi lebih antusias dalam belajar.	2.143	82,42%
12	Kemenarikan penggunaan warna produk sesuai dengan karakteristik peserta didik.	2.128	81,84%
13	Kemenarikan penggunaan jenis huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca.	2.125	81,73%
14	Kemenarikan penggunaan ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca.	2.122	81,61%
15	Kemenarikan desain tampilan yang digunakan pada produk.	2.124	81,69%
<b>Jumlah</b>		<b>31.884</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>81,75</b>	
<b>Keterangan</b>		<b>B</b>	
<b>Predikat</b>		<b>Baik</b>	

Untuk menentukan persentase setiap item instrumen, peneliti menggunakan rumus persentase yaitu jumlah 26 responden dibagi skor ideal setiap instrumen dikalikan 100%. Total skor seluruh item instrumen oleh 26 responden adalah 31,884. Berdasarkan angket yang telah diisi, kelompok besar memberikan komentar/saran terhadap media penilaian pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Komentar/saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 11. Komentar/Saran Validasi Kelompok Besar**

No	Komentar/saran
1	Menambahkan kalimat penjelas pada soal <i>short essay</i>

Berdasarkan rekomendasi yang diperoleh, peneliti melakukan perbaikan pada bagian tertentu sesuai dengan saran yang diberikan oleh skala kelompok besar. Perubahan yang dilakukan adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Tampilan Soal *Short Essay* Sebelum Direvisi



Gambar 4. Tampilan Soal *Short Essay* Sesudah Direvisi

### Hasil Produk Akhir

Produk akhir dari kegiatan pengembangan materi penilaian pembelajaran adalah program pembelajaran berupa materi penilaian, yang pada setiap dokumennya terdapat pertanyaan-pertanyaan untuk memudahkan tugas guru dan siswa pada saat proses penilaian. Program ini mencakup halaman-halaman yang saling berhubungan, serta tampilan produk akhir.

### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil verifikasi ahli media, total skor dari 10 elemen alat adalah 853 poin, dan rata-rata skor adalah 85,3 poin, sesuai dengan kriteria “baik”. Peneliti kemudian menerima masukan berupa saran untuk menambahkan penanda yang dipilih pada pertanyaan *ClickMap*, instruksi untuk memetakan pertanyaan, dan instruksi untuk menyusun ulang pertanyaan. Tes adalah perintah kerja yang mencantumkan instruksi yang harus diikuti untuk memecahkan suatu masalah (Nurgiyantoro, 2010).

Contoh yang dilakukan adalah mengulas, melingkari, memberikan jawaban singkat, dan sebagainya. Rekomendasi yang direvisi berdasarkan masukan dari pakar media antara lain menambahkan penanda pilihan pada pertanyaan *ClickMap*,

memberikan panduan pertanyaan, dan memberikan panduan dalam mengurutkan pertanyaan berdasarkan saran.

### **Tahap Uji Validasi oleh Ahli Desain**

Verifikasi oleh ahli bahan ajar memastikan bahwa produk media penilaian pembelajaran yang dikembangkan mempunyai mutu baik ditinjau dari keakuratan evaluasi pembelajaran, kedalaman dan keluasan evaluasi bahan ajar, serta kesesuaian evaluasi. Pengujian produk menghasilkan skor rata-rata 82,1 pada skala “baik”.

### **Tahap Uji Validasi oleh Ahli Materi**

Tinjauan ahli terhadap materi pembelajaran memastikan bahwa produk media penilaian pembelajaran yang dikembangkan mempunyai kualitas yang tinggi baik dari segi keakuratan penilaian pembelajaran, kedalaman dan keluasan penilaian materi, serta kesesuaian penilaian. Pengujian produk menghasilkan nilai rata-rata 82,1 pada skala “Baik”.

### **Uji Coba Lapangan**

Eksperimen ini dilakukan untuk mengukur reaksi siswa terhadap materi evaluasi pembelajaran dan untuk memastikan bahwa materi evaluasi yang dikembangkan merupakan produk unggulan dari segi kemudahan penggunaan, efektivitas produk, efisiensi produk, dan daya tarik produk. Eksperimen Skala Tunggal Eksperimen skala tunggal dilakukan terhadap tiga siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan 12 instrumen. Berdasarkan data yang ada, hasilnya menunjukkan rata-rata penilaian “baik” sebesar 81,5%.

### **Eksperimen Kelompok Kecil**

Eksperimen kelompok kecil dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 15 instrumen. Berdasarkan data yang tersedia, kami menemukan bahwa rata-rata persentase ulasan “baik” adalah 83,5. Komentar yang diterima peneliti berupa usulan yang menentang bahasa peraturan.

### **Eksperimen di luar ruangan**

Eksperimen skala besar dilakukan dengan 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrumen sebanyak 15 instrumen. Berdasarkan data yang ada, hasil menunjukkan rata-rata penilaian “Baik” sebesar 81,75%.

Dari hasil pengujian produk, peneliti mendapat saran berupa saran untuk melengkapi soal skripsi dengan teks deskriptif, mulai dari mendiskusikan hasil pengujian dengan ahli informasi dan komunikasi, mulai dari ahli desain, ahli materi, hingga tes personal tua dan muda. Dapat kita simpulkan bahwa produk penilaian pembelajaran dirancang untuk pembelajaran mata pelajaran biologi dengan menggunakan aplikasi.

## **SIMPULAN**

Produk yang dikembangkan adalah alat pendukung penilaian belajar siswa di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur, sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Model Warsita digunakan dalam pengembangannya, dan hasil evaluasi menunjukkan penilaian positif dari para ahli dalam komunikasi, desain, dan materi. Tes individu, kelompok kecil, dan ujian praktik juga menunjukkan hasil yang baik. Penelitian menyimpulkan bahwa produk multimedia ini efektif dan cocok untuk digunakan di kelas, menggantikan buku cetak yang lebih lama dalam proses evaluasi.

## **DAFTAR ISI**

- Anas, S. (2017). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPF.
- Purnanto, A. W. (2016). Pelatihan pembuatan soal interaktif dengan program *wondershare quizcreator* bagi guru sekolah dasar di Kota Magelang. *Jurnal Warta LPM*, 19(2). 141-148. <https://journals.ums.ac.id/warta/article/view/2748/2171>.
- Purwanto, P. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman, R. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.