

## 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

### 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 yang digunakan pada penelitian ini adalah metode rekayasa prosedural dengan menggunakan teknik pengumpulan data berjenis survei. Berdasarkan hasil pengujian, 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. Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa produk media penilaian pembelajaran ini valid dan layak digunakan di dunia nyata.

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

### ABSTRACT

*The aim of this research is to develop learning assessment media using the Wondershare QuizCreator application in the Biology subject Class XI Science at SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur. The method used in this research is a procedural engineering method using survey-type data collection techniques. Based on test results, media experts rated this product 85.3 in the good category. Design experts gave a score of 82 in the good category and material experts gave a score of 82.1 in the good category. Personal trials of the product by three respondents from class XI IPA students in the second semester received a score of 81.5 points in the good category. The small group experiment with six respondents produced a score of 83.5 in the good category. Then a large-scale test was carried out and 26 respondents obtained a score of 81.7 points in the good category. Therefore, researchers can conclude that this learning assessment media product is valid and suitable for use in the real world.*

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

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah aktivitas interaktif, dan 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, n.d.). 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. Guru dalam kegiatan pembelajaran, 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). Oleh karena 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. Menurut Warsita (2008), penelitian dan pengembangan bersifat sadar dan sistematis serta melibatkan penemuan, perumusan model komputer tertentu, metode/strategi/metode, 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 (Anas, 2017).

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 (Sugiyono, 2020).

### **Penilaian Individu**

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 Kelompok Kecil (*Small Group Assessment*)**

Penilaian diberikan kepada sejumlah kecil siswa dalam satu waktu. Penguji dalam penilaian kelompok kecil, 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. Data dikumpulkan melalui berbagai metode antara lain wawancara, pembagian angket, dan tes kelas. Data ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif.

1. Tujuannya untuk mengecek apakah produk tersebut layak digunakan oleh pelajar.
2. Setelah ditinjau oleh pakar desain SM, pakar konten, dan pakar komunikasi, dilakukan evaluasi individu dengan menggunakan tiga mahasiswa IPA Semester 2 2011 sebagai subjek.
3. Selanjutnya dilakukan penilaian kelompok kecil dengan enam mahasiswa IPA semester 2, 11 orang.
4. Setelah melakukan evaluasi kelompok kecil, kami melakukan uji lapangan produk ini dengan 26 subjek, total 11 mahasiswa IPA semester dua.
5. 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.

## **HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN**

### **Deskriptif Pengembangan Produk Awal**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk membuat media evaluasi pembelajaran. Peneliti dalam pengembangan produk media penilaian pembelajaran ini, 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.

#### **1. 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 hasil seperti pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Validasi Produk 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 tertera pada tabel 2.

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

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

## 2. 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 seperti pada tabel 3.

**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

No	Pernyataan	Skor
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 tertera pada tabel 4.

**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

### 3. 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 tertera pada tabel 5.

**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

No	Pernyataan	Skor
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.

#### 4. Hasil Uji Lapangan

Uji skala individual peneliti melakukan uji skala individual setelah mengkaji ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Uji ini dilaksanakan di SMA N 1 Cempaka OKU Timur pada hari Selasa, tanggal 25 Agustus 2020, pukul 07.00 s.d. selesai. 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 6.

**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

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 tertera pada tabel 7. 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.

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>	

Uji Skala kelompok kecil dilaksanakan di SMA N 1 Cempaka OKU Timur pada hari Rabu, tanggal 26 Agustus 2020, pukul 07.00 s.d. selesai. Responden percobaan lapangan individu ini adalah tiga orang siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur. Responden untuk eksperimen lapangan kelompok kecil ini adalah enam siswa sains di kelas tersebut. Data responden disajikan pada tabel 8.

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

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.

$$\begin{aligned} \text{Skor ideal tiap item instrumen} &= \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden numerik} \\ &= 100 \times 6 = 600 \end{aligned}$$

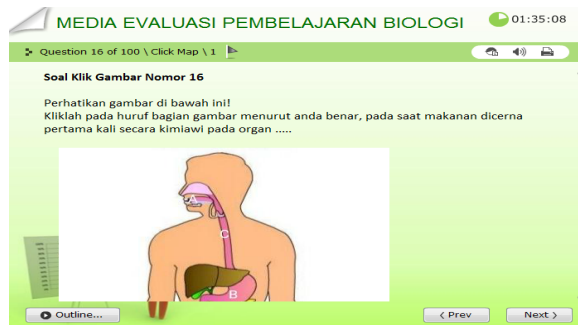
$$\begin{aligned} \text{Nilai ideal seluruh instrumen} &= \text{nilai respons tertinggi} \times \text{jumlah instrumen} \times \text{jumlah responden} \\ &= 100 \times 15 \times 6 = 9.000 \text{ responden jawaban penilaian} \\ &\text{kelompok kecil.} \end{aligned}$$

Peneliti menggunakan rumus persentase untuk menentukan persentase setiap item instrumen yaitu 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 10. 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 terlihat dari gambar 1 dan 2.



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



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

## 5. 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. Analisis data uji coba lapangan (*Field Test*). 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 11.

Tabel 11. 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>	

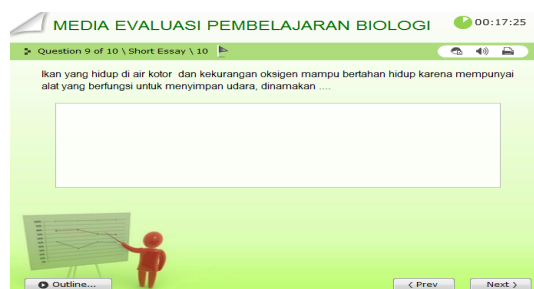
Untuk menentukan persentase setiap item instrumen, peneliti menggunakan rumus persentase yaitu jumlah 26 responden dibagi skor ideal setiap instrumen dikalikan 100%. Total skor seluruh item instrumen oleh 26 responden adalah

31,884. Berdasarkan angket yang telah diisi, kelompok besar memberikan komentar/saran terhadap media penilaian pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Komentar/saran dapat dilihat pada tabel 12.

**Tabel 12. 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, berikut adalah perubahan yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 3 dan 4.



**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. Nurgiyantoro (2010) menyatakan salah satu komponen hasil belajar. Tes adalah perintah kerja yang mencantumkan instruksi yang harus diikuti untuk

memecahkan suatu masalah. Contohnya yaitu 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.

### **1. 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.

### **2. 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.

### **3. 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 Masuk. 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%.

#### **1) 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.

#### **2) 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 dihasilkan berupa alat pendukung penilaian belajar siswa di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur, yang dikembangkan sesuai kurikulum SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur tempat penelitian dilakukan. Untuk mengembangkan pendukung penilaian pembelajaran ini, peneliti mengambil langkah-langkah tertentu. Secara khusus model Warsita digunakan sebagai model. Adapun hasil evaluasi diperoleh rata-rata penilaian baik bagi ahli komunikasi sebesar 85,3, rata-rata penilaian baik bagi ahli desain sebesar 82, dan rata-rata penilaian baik bagi ahli materi sebesar 85,3. Hasil tes individu (1:1) mencapai rata-rata persentase 81,5 dan dinilai baik. Hasil tes skala kecil (kelompok kecil) mencapai rata-rata penilaian baik sebesar 83,5%. Pada ujian praktik, siswa memperoleh nilai rata-rata 81,75 poin dan mendapat penilaian baik. Berdasarkan tinjauan dan pembahasan literatur mengenai penilaian pembelajaran, peneliti berpendapat bahwa produk penilaian pembelajaran multimedia ini efektif dan cocok untuk digunakan di kelas. Buku cetak sudah tidak digunakan lagi dan proses evaluasinya memakan waktu lebih lama.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anas, S. (2017). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (BPFE (ed.)).
- Purnanto, A. W. (2016). Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Dengan Program Wondershare QuizCreator Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Magelang. *Jurnal Warta LPM*, 19(7).
- Purwanto. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- Rusman. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Warsita, B. (n.d.). *No Teknologi Pembelajaran* (R. Cipta (ed.)).