



Vol 6 No 1 Juni 2022 : 348-353

Jurnal BaJET

(Baturaja Journal of Educational Technology

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET>



PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN MENGUNAKAN APLIKASI WONDERSHARE QUIZCREATOR PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI

Edi Sutiono, M.Pd.¹

¹ Dosen Prodi Teknologi Pendidikan

Email : edi_sutiono@fkip.unbara.ac.id

Dr. Yamanto Isa, M.Pd.²

² Dosen Prodi Teknologi Pendidikan

Email : yamanto_isa@fkip.unbara.ac.id

Mohamad Salman Rusdi³

³ Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan

Email : salmanrusdi89@yahoo.com

Kata Kunci

*Pengembangan, Media,
Evaluasi.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare QuizCreator Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D). Metode yang digunakan adalah metode prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Dari hasil uji coba, ahli media memberikan nilai 85,3% dengan kategori "Baik". Ahli desain memberikan nilai 82% dengan kategori "Baik". Dan ahli materi memberikan nilai 82,1% dengan kategori "Baik". Pada uji coba produk skala perorangan dengan objek penelitian 3 orang responden yaitu peserta didik kelas XI IPA semester II diperoleh nilai 81,5% dengan kategori "Baik". Uji coba kelompok kecil dengan objek penelitian 6 orang responden memperoleh nilai 83,5% dengan kategori "Baik". Kemudian dilakukan uji coba skala besar dengan objek penelitian 26 orang responden memperoleh nilai 81,7% dengan kategori "Baik". Maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk media evaluasi pembelajaran ini valid, dan layak untuk digunakan di lapangan.

© 2022 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan sistem Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK), dunia pendidikan senantiasa bergerak maju secara dinamis. Untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya tersebut perlu adanya upaya yang nyata. Salah satu yang dapat dilakukan dalam meningkatkan mutu, kualitas dan proses pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran.

Menurut Dimiyati & Mudjiono [2013:7] “Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri”.

Menurut Rusman [2012:85] “Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu”.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai akibat dari adanya interaksi stimulus dan respon yang dilakukan secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Sedangkan Pembelajaran ialah suatu proses dimana untuk membelajarkan siswa atau peserta didik berdasarkan dasar-dasar pendidikan dan teori belajar untuk mencapai keberhasilan belajar di dalam pendidikan.

Menurut Rusman [2012:93] “Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain”.

Menurut Winkel [1991] dalam Daryanto & Mulyo Rahardjo [2012:212] “Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik”.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan untuk membantu peserta didik agar dapat merubah tingkah laku, ataupun juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

Menurut Rusman [2012:160] “Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran”.

Menurut Gagne' & Briggs [1975] dalam Arsyad [2014:4] mengatakan bahwa “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*,

video recorder, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”.

Dari definisi dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber yaitu manusia, kejadian, buku, modul dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu siswa, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien dan menyenangkan. Selain itu juga media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. Sebagai sarana dalam pembelajaran, pemilihan media juga sangat penting.

Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik pembelajaran dan ketepatan waktu, akan sangat menunjang efisiensi serta efektifitas proses dan hasil belajar. Peranan sebuah media evaluasi dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, karena alat evaluasi pembelajaran dapat mengukur kemampuan peserta didik, sehingga dapat melihat sebatas mana kemampuan peserta didik dalam proses belajar di kelas, memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Mata Pelajaran Biologi merupakan wahana untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, keterampilan sikap serta bertanggung jawab kepada lingkungan. Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam dan makhluk hidup secara sistematis sehingga pembelajaran biologi bukan hanya penguasaan dari kumpulan fakta tetapi juga proses penemuan.

Menurut Purnanto & Mahardika [2016:142] “*Software Wondershare QuizCreator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes. Tampilan yang sederhana sangat membantu setiap orang dalam penggunaan *Wondershare QuizCreator*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya”.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Menurut Putra [2013:67] “R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna”.

Langkah-langkah yang akan digunakan peneliti untuk mendesain uji coba produk seperti yang terdapat dalam Warsita [2008:240] adalah sebagai berikut:

- Evaluasi ahli (*expert evaluation*). Evaluasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelemahan media yang dikembangkan dengan meminta pendapat para ahli, yaitu ahli media, ahli desain dan ahli materi.
- Evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*). Dikatakan orang per orang, karena dilakukan secara orang per orang (satu per satu) terhadap peserta didik.
- Evaluasi kelompok kecil (*Small Group evaluation*). Evaluasi dilakukan terhadap sekelompok kecil peserta didik secara bersamaan.
- Uji coba lapangan (*field test*). Uji coba lapangan dilakukan untuk melihat apakah program media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan benar-benar sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.
- Reproduksi. Apabila media yang telah melalui tahap evaluasi sudah sesuai dengan yang diharapkan maka media dapat di reproduksi dan disebarakan.

Alat pengumpulan data atau instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan intrumen non-tes berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan angket.

- Menghitung *persentase* dari tiap-tiap instrumen dengan rumus distribusi frekuensi yang mengacu pada pendapat Sudijono [2017:43] sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Angka *persentase*

f = *frekuensi* yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (banyaknya individu)

Mencari persentase rata-rata butir instrument secara keseluruhan

$$\frac{\text{Total skor butir instrumen secara keseluruhan}}{\text{Skor ideal rata-rata butir instrumen secara keseluruhan}} \times 100\%$$

- Untuk dapat mengambil keputusan digunakan ketentuan menurut Tegeh [2014:83].

Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
75%-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak Revisi
0 - 54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur. Media evaluasi dalam penelitian ini adalah sebuah kombinasi dari teks, dan gambar.

Produk akhir dari kegiatan pengembangan media evaluasi pembelajaran ini terdiri dari beberapa halaman soal, berikut tampilan dari produk akhir.

- Halaman mengisi biodata siswa

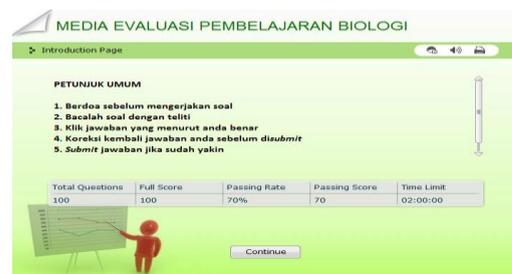
Halaman mengisi biodata siswa merupakan tampilan awal produk saat pertama kali dibuka.



Gambar 1.1 Halaman mengisi biodata siswa

- Halaman petunjuk soal

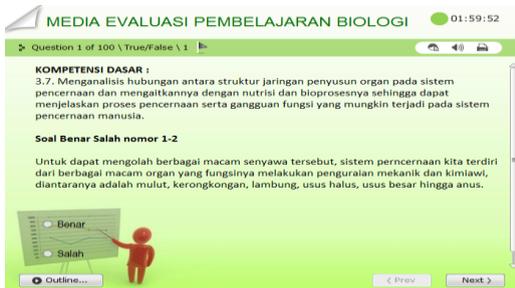
Halaman petunjuk soal merupakan tampilan produk setelah tampilan mengisi biodata siswa, tampilan ini berisi petunjuk pada saat mengerjakan evaluasi.



Gambar 1.2 Halaman petunjuk soal

- Halaman soal *True/false*

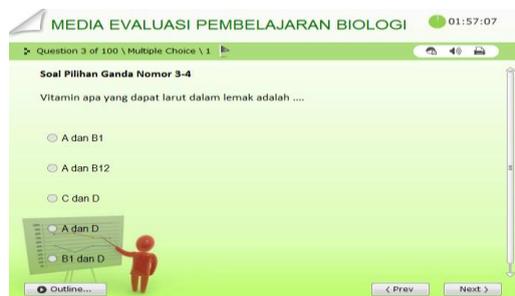
Halaman menu soal *true/false* berisi soal yang memuat pernyataan kemudian pilihan jawabannya benar dan salah.



Gambar 1.3 Halaman soal *True/false*

d. Halaman soal *multiple choice*

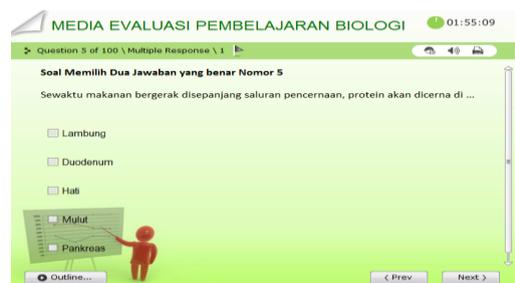
Halaman soal *multiple choice* merupakan tampilan yang berisi soal pilihan ganda.



Gambar 1.4 Halaman soal *multiple choice*

e. Halaman soal *multiple response*

Halaman soal *multiple response* merupakan tampilan yang berisi soal memilih dua jawaban yang benar.



Gambar 1.5 Halaman soal *multiple response*

f. Halaman soal *fill in the blank*

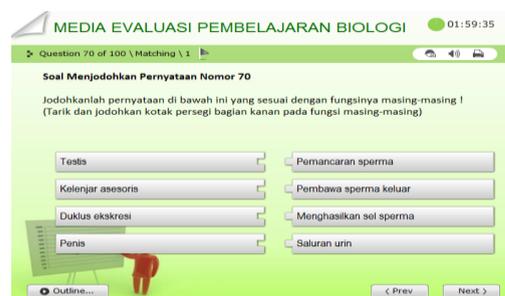
Halaman soal *fill in the blank* merupakan tampilan yang berisi soal mengisi kolom yang kosong.



Gambar 1.6 Halaman soal *fill in the blank*

g. Halaman soal *matching*

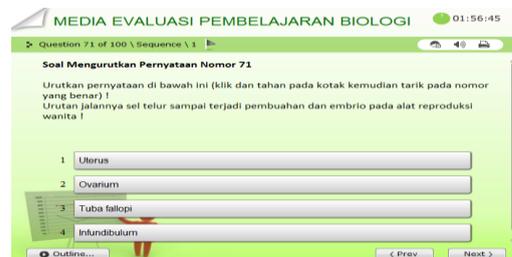
Halaman soal *matching* merupakan tampilan yang berisi soal menjodohkan pernyataan.



Gambar 1.7 Halaman soal *matching*

h. Halaman soal *sequence*

Halaman soal *sequence* merupakan tampilan yang berisi soal mengurutkan pernyataan.



Gambar 1.8 Halaman soal *sequence*

i. Halaman soal *click map*

Halaman soal *click map* merupakan tampilan yang berisi soal klik pada gambar.



Gambar 1.9 Halaman soal *click map*

j. Halaman soal *short essay*

Halaman soal *short essay* merupakan tampilan yang berisi soal *essay* singkat.



Gambar 1.10 Halaman soal *short essay*

k. Halaman hasil jawaban

Halaman hasil jawaban merupakan tampilan hasil jawaban yang berisi nilai angka dan *review* jawaban.



Gambar 1.11 Halaman hasil jawaban

Produk media evaluasi ini juga sudah melalui tahap validasi oleh ahli yaitu ahli media, ahli desain, ahli materi, serta sudah dilakukan uji coba lapangan yaitu uji coba perorangan, skala kecil, dan uji coba skala besar. Untuk lebih jelasnya data hasil uji coba produk media evaluasi dari pengujian tahap awal hingga pengujian lapangan skala besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, jumlah nilai adalah 853 dan persentasenya adalah 85,3% dengan kriteria “Baik”.
- Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, jumlah nilai adalah 902 dan persentasenya adalah 82% dengan kriteria “Baik”.
- Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, jumlah nilai adalah 821 dan persentasenya adalah 82,1% dengan kriteria “Baik”.
- Uji Coba Perorangan, berdasarkan data yang ada dapat diketahui hasil dengan persentase adalah 81,5% dengan kriteria “Baik”.
- Uji Coba Kelompok Kecil, berdasarkan data yang ada dapat diketahui hasil dengan adalah 83,5% dengan kriteria “Baik”.

- Uji Coba Kelompok Besar, berdasarkan data yang ada dapat diketahui hasil dengan adalah 81,75% dengan kriteria “Baik”.

Dapat disimpulkan bahwa produk media evaluasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Wondershare QuizCreator* pada mata pelajaran biologi kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur sudah mempunyai tingkat kelayakan yang baik.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam mengembangkan media evaluasi ini peneliti telah melakukan prosedur atau tahapan sesuai dengan model yang di pakai yaitu model Warsita. Hasil validasi dari ahli media dengan rata-rata persentase 85,3% dengan kriteria “Baik”, ahli desain dengan rata-rata presentase 82% dengan kriteria “Baik”, dan ahli materi dengan rata-rata persentase 82,1% dengan kriteria “Baik”. Hasil uji coba skala perorangan (*one-to-one*) mendapatkan rata-rata persentase 81,5% dengan kriteria “Baik”, hasil uji coba skala kecil (*small group*) mendapatkan rata-rata persentase 83,5% dengan predikat “Baik”, dan Hasil uji coba lapangan (*field test*) mendapatkan rata-rata persentase 81,75% dengan predikat “Baik”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media evaluasi pembelajaran maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk media evaluasi pembelajaran ini valid, dan layak untuk digunakan oleh peserta didik di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur, karena guru pada saat proses evaluasi tidak lagi menggunakan buku cetak yang mengakibatkan proses penilaian membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

- Penggunaan alat evaluasi lebih efisien jika digunakan dalam laboratorium yang dilengkapi dengan komputer terkoneksi dalam sebuah jaringan LAN.
- Penelitian ini hanya menggunakan beberapa jenis soal diantaranya *true/false*, *multiple choice*, *multiple response*, *fill in the blank*, *matching*, *sequence*, *click map*, dan *short essay*, untuk peneliti selanjutnya dapat membuat jenis soal yang lebih bervariasi.
- Selanjutnya disarankan untuk peneliti selanjutnya mengembangkan media evaluasi kiranya memberikan inovasi baru dalam produk. Selain itu perlu adanya materi pada media.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dimiyati & Mudijono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- [3] Daryanto & Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [4] Aryad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [5] Purnanto, A. W & Mahardika, A. 2016. *Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Dengan Program Wondershare QuizCreator Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Magelang*. Jurnal Warta LPM. Vol. 19 No. 2.
<https://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/download/937/725>
- [6] Putra, Nusa. 2013. *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [7] Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [8] Anas, Sudijono. 2017. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- [9] Tegeh, Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.