

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS ICT *QUIZMAKER* UNTUK PESERTA DIDIK SD KELAS III MATERI SATUAN BAKU

Asri Afifah

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (asri.18122@mhs.unesa.ac.id)

Wiryanto

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (wiryanto@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan proses validasi pada media evaluasi pembelajaran berbasis ICT *Quizmaker*. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media evaluasi pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*) menggunakan *Quizmaker* untuk peserta didik SD kelas III materi satuan baku. Penentuan produk ini dilatarbelakangi oleh masalah yang muncul pada peserta didik dan pendidik kelas III saat melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran melalui cara konvensional dengan mengandalkan kertas dan kurang efektif. Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Mendapatkan hasil presentase validasi dari para dosen ahli materi sebesar 79% (Cukup Valid), hasil validasi media sebesar 96% (Sangat Valid), dan hasil penerapan *quizmaker* pada peserta didik sebesar 98,3% (Sangat Praktis). Dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *quizmaker* sangat valid dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci: *quizmaker*, evaluasi, pengembangan, satuan baku

Abstract

The purpose of this research is to describe the development process and validation process of learning evaluation based on ICT with Quizmaker. The product in this research is media of evaluation of the ICT (Information and Communication Technologies) using Quizmaker for class III on standard unit material. Definition if this product was motivated by the problems that arose in grade III of students and teacher when evaluation activities using conventional methods that rely on paper was less effective. The type of this research is R&D (Research and Development) with development model of ADDIE. The percentage result obtained from material expert validator is 79% (Good Valid), the percentage result obtained from the media is 96% (Verry Valid), and the percentage result of implementation quizmaker to students is 98,3% (Verry Practice). It can be concluded the media of evaluation learning based ICT using quizmaker is very valid an very practice to use..

Keywords: *quizmaker, evaluation, development, standart unit*

PENDAHULUAN

UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 21 menyatakan bahwa evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban dari lembaga penyelenggara pendidikan. Dalam menentukan efektivitas pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pendidikan dapat menentukan hasil belajar peserta didik dan hasil mengajar pendidik. Pembelajaran senantiasa dimaknai sebagai aktivitas belajar dalam mencapai tujuan pendidikan.

Media pembelajaran saat ini mudah diciptakan dengan teknologi atau aplikasi belajar yang terkemuka

dan terbaharukan. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sering disebut sebagai *ICT (Information and Communication Technology)* yang dapat memberikan kemudahan bagi pendidik baik dalam penyampaian materi dan pelaksanaan evaluasi sebagai penentu hasil belajar peserta didik. Setiap pendidik tentu memiliki cara tersendiri dalam menyampaikan pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menarik perhatian peserta didik.

Carolin dan Trieb (2016) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis ICT dapat dijadikan sebagai alternative pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan daya pikir yang menyeluruh. Perkembangan teknologi atau ICT tersebut memiliki

pengaruh besar dalam dunia pendidikan, salah satunya kegiatan evaluasi pembelajaran.

Menurut Djemari Mardapi (2008), mendefinisikan tes sebagai salah satu cara dalam pelaksanaan evaluasi yang dapat mengukur kemampuan seseorang melalui pemberian stimulus dan pertanyaan. Dari berbagai tes yang diberikan kepada peserta didik sebagai evaluasi pembelajaran dapat menunjukkan kemampuan dalam bidang tertentu.

Benyamin S. Bloom (1956) menyatakan bahwa kemampuan dan hasil belajar peserta didik tergolong dalam 3 domain, yaitu domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotorik.

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh pendidik untuk menentukan hasil belajar peserta didik. *PBT (Paper Based Test)* adalah salah satu evaluasi pembelajaran yang menggunakan lembaran soal dan penilaian secara manual. Dibutuhkan waktu lebih untuk menilai jawaban pada lembar soal, sehingga pendidik tidak dapat secara langsung memberikan hasil belajar kepada peserta didik.

Rolisca dan Achadiyah (2014) berpendapat bahwa evaluasi berbasis ICT dapat memberikan beragam media evaluasi dan mampu mengurangi kelemahan evaluasi pada sistem konvensional berbasis PBT. Kelemahan tersebut dapat berupa kecurangan dalam pengerjaan dan dibutuhkannya waktu tambahan untuk mengoreksi. Teknologi dapat digunakan sebagai pilihan alternatif dalam mengurangi kelemahan pada sistem konvensional.

Perkembangan teknologi yang kian pesat pada era revolusi industri 4.0 memiliki dampak pada dunia pendidikan. Pembelajaran yang sebelumnya berbasis kertas atau lembaran-lembaran, saat ini mulai berganti memanfaatkan internet seperti *google classroom*. Evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan memudahkan pendidik dengan tanpa membagikan lembaran soal dan waktu tambahan dalam menilai.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan adanya media evaluasi pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Pada mata pelajaran usia sekolah dasar terdapat pembelajaran matematika yang kurang diminati karena peserta didik merasa cukup kesulitan dan jenuh. Di dalam mata pelajaran matematika kelas 3 terdapat Materi Satuan Baku yang masih cukup sulit untuk dimengerti oleh peserta didik.

Pada materi satuan baku peserta didik dituntut untuk dapat membaca dan menuliskan satuan pengukuran dengan tepat. Selain itu, ada pula tangga

ukuran yang harus dipahami penggunaan dan perhitungannya. Alat ukur yang digunakan dalam materi satuan baku juga bermacam-macam. Hal ini menjadi pekerjaan tersendiri bagi pendidik agar materi satuan baku mudah dipahami oleh peserta didik selama pembelajaran baik dilaksanakan secara *offline* maupun *online*.

Pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* saat ini tentu memiliki dampak buruk bagi pendidik dan peserta didik, pasalnya segala kegiatan belajar mengajar dilakukan dari rumah. Pembelajaran secara *online* tentu saja membuat pendidik mengalami hambatan dalam penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran secara *online* merupakan salah satu hambatan yang dirasakan oleh pendidik dalam menentukan hasil belajar, karena tidak dapat mengetahui secara langsung bagaimana cara peserta didik menyelesaikannya.

Dibutuhkannya media evaluasi pembelajaran yang memadai selama kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara *online*. Dengan memanfaatkan teknologi dapat memudahkan pendidik dalam penentuan hasil belajar dan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal evaluasi. Dengan tetap memperhatikan sifat peserta didik yang senantiasa menyukai hal baru dan menarik, peneliti memanfaatkan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran.

Hernawati (2009) yang dikutip oleh salah satu aplikasi evaluasi berbasis ICT adalah *quiz creator/quizmaker* yang memiliki kemampuan membuat soal secara online dan pengoreksian secara otomatis dengan tanpa memerlukan penguasaan bahasa pemrograman secara kompleks dalam penggunaannya. *Quizmaker* merupakan salah satu aplikasi yang dapat diakses tanpa mengunduh, yaitu dengan akses melalui web.

Selain mudah diakses oleh siapapun dengan berbagai kalangan, *quizmaker* memiliki dua kelebihan unggul yaitu pertanyaan dapat diacak untuk meminimalisir terjadinya kecurangan pada saat ujian dan perolehan skor evaluasi secara langsung. Dalam hal pengoreksian dan penilaian, *quizmaker* memiliki sistem tersendiri.

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yaitu, oleh Pratiwi tahun 2017 dengan judul "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan *Wondershare Quiz Creator* Pada Materi Penyusutan Aset Tetap" mendapatkan hasil validasi dari ahli materi sebesar 86% dengan rata-rata skor validasi dari ahli media sebesar 96% dan presentase pendapat

peserta didik sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Handriyanti tahun 2021 dengan judul “Pengenmbangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Melalui *Ispring Quizmaker* Materi Pengukuran Sudut di SD Kelas IV” mendapatkan hasil validasi dari ahli materi sebesar 88% dan ahli media sebesar 92,2% dengan kategori sangat valid serta presentase pessenger didik sebesar 93,75% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis ICT sangat baik dan praktis untuk digunakan peserta didik sekolah dasar.

Beberapa hal di atas dapat dibuktikan melalui studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2021 di SDN Asemrowo II/63 Surabaya kepada salah satu pendidik yang mengatakan bahwa pembelajaran masih dilaksanakan dari rumah atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Media teknologi yang digunakan adalah MS Teams sesuai arahan dinas pendidikan kota Surabaya. Sama seperti hal yang telah dipaparkan di atas, permasalahan pendidik terdapat pada penggunaan teknologi dan evaluasi.

MS Teams merupakan salah satu aplikasi yang dapat membentuk tim belajar. Berdasarkan pengalaman peneliti, MS Teams merupakan *platform* pendidikan yang sulit dipahami dan digunakan untuk pendidik dengan usia lanjut. Pendidik di sekolah dasar tidak sepenuhnya memiliki pendidik muda yang handal mengoperasikan teknologi. Pada penelitian ini, peneliti ingin memperkenalkan aplikasi *quizmaker* yang mudah digunakan pendidik untuk evaluasi pembelajaran.

Melalui uraian di atas, peneliti ingin mewujudkan suatu penelitian mengenai pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis ICT dan interaktif. Agar pendidik tidak merasa kesulitan dalam membuat evaluasi pembelajaran dan menentukan hasil belajar peserta didik, maka peneliti mengatasi dengan penelitian berjudul **“Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan *Quizmaker* Untuk Peserta Didik SD Kelas III Materi Satuan Baku”**.

Adapun batasan pada penelitian ini, yaitu terbatas pada mata pelajaran matematika SD kelas III Materi Satuan Baku, pengembangan media evaluasi pembelajaran menggunakan *quizmaker*, dan pengujian media secara terbatas sebab adanya pandemi covid-19.

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa tujuan yaitu untuk: (1) Mengetahui proses pengembangan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran matematika pada materi satuan baku

untuk peserta didik kelas III di SDN Asemrowo II/63 Surabaya (2) Mengetahui proses kevalidan dalam penentuan kepraktisan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi satuan baku untuk peserta didik kelas III di SDN Asemrowo II/63 Surabaya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah *Research and Development (R&D)* yang mana digunakan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *quizmaker* pada materi satuan baku untuk peserta didik kelas III di SD.

Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE dengan memiliki beberapa tahapan. Menurut Sezer (Handriyanti, 2021) model ADDIE ini memiliki beberapa tahapan yang harus dilaksanakan dalam penelitian pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

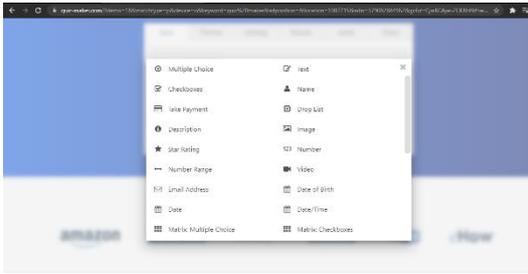
Tahap analisis, peneliti melakukan analisis di SDN Asemrowo II/63 Surabaya meliputi analisis kebutuhan dan mengumpulkan informasi serta menetapkan produk yang akan dikembangkan. Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah observasi dan menyertakan beberapa pertanyaan wawancara kepada pendidik. Pertanyaan yang diberikan adalah seputar kurikulum dan kegiatan evaluasi pembelajaran yang ada di SDN Asemrowo II/63 Surabaya

Tahap perancangan atau desain, proses perancangan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizmaker* yang akan berisi soal-soal materi satuan baku SD kelas III.

Pada tahap ini, peneliti merancang dan menyusun soal dengan memanfaatkan beragam fitur yang terdapat di *quizmaker*. Terdapat banyak pilihan bentuk soal pada *quizmaker* yang dapat diterapkan pada pilihan jawaban soal.

Bentuk soal yang diberikan kepada peserta didik pada materi satuan baku ini yaitu pilihan ganda dan benar-salah. Tema tampilan yang akan digunakan menyesuaikan tujuan evaluasi dan materi yang diberikan. Hal ini bertujuan agar menarik peserta didik melalui tampilan visual pada media evaluasi pembelajaran *quizmaker*.

Produk yang dikembangkan nantinya dapat diakses melalui internet atau web dengan media telepon genggam, komputer, laptop, dan tablet sebagai bahan penunjang. Penggunaan media tersebut sebagai bahan penunjang membuka link *quizmaker* adalah berdasarkan alat-alat elektronik yang ada di sekitar peserta didik dan mudah untuk ditemukan.



Gambar 1. Pilihan bentuk soal

Tahap pengembangan, produk *quizmaker* kemudian akan dikembangkan dan divalidasi oleh dosen ahli. Validasi ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk yang telah dirancang dan dikembangkan sehingga layak untuk diterapkan pada subjek penelitian. Peneliti menggunakan lembar validasi atau angket penilaian kevalidan produk *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria dosen ahli sebagai validator materi dan media adalah memiliki keahlian pada bidang matematika dan bidang teknologi atau TIK.

Tahap implementasi, pelaksanaan uji coba atau penerapan produk yang telah melalui tahap sebelumnya kepada subjek penelitian. Penerapan ini dilaksanakan secara terbatas melalui *online* karena masih dalam pandemi covid-19 dengan pembelajaran jarak jauh sehingga tidak dapat dilaksanakan secara langsung. Pada tahap ini, peneliti menerapkan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran setelah diberikan materi satuan baku dan memberikan angket respon kepada 20 peserta didik kelas III SDN Asemrowo II/63 Surabaya.

Tahap evaluasi, tahap akhir dari model pengembangan ADDIE yang dilakukan untuk mengoreksi dan memperbaiki produk pengembangan agar menjadi lebih layak digunakan kedepannya. Koreksi dan perbaikan yang dilakukan memperhatikan saran dari dosen ahli materi dan media.

Subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini dengan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT adalah dosen ahli materi, dosen ahli media, dan peserta didik kelas III SDN Asemrowo II/63 Surabaya. Dalam penerapannya penelitian ini melalui tahap validasi dan revisi terlebih dahulu. Kemudian akan diuji cobakan pada 20 peserta didik kelas III.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, dan instrument berupa angket validasi dan angket respon. Teknik wawancara dilakukan saat observasi dan diberikan beberapa pertanyaan seputar kurikulum serta evaluasi pembelajaran yang digunakan oleh sekolah. Instrument angket validasi memiliki 2 jenis yaitu, validasi materi dan media. Sedangkan pada

angket respon diberikan kepada peserta didik mengenai penggunaan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT.

Data yang diperoleh dari instrument angket validasi materi dosen ahli berupa skala likert dengan rentang skor 1-5 pada kategori seperti dibawah ini:

Tabel 1. Skor Penilaian Kevalidan

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

(Sugiyono,2015)

Data yang diperoleh dari angket respon peserta didik berupa skor 0-1 atau ya-tidak. Terdapat beberapa aspek atau indikator pernyataan yang akan dibaca dan dinilai menurut pendapat peserta didik masing-masing.

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis ICT ini memiliki 2 data yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui tahap wawancara dan uraian proses pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *quizmaker* serta menguraikan data kevalidan dan kepraktisan yang diperoleh.

Data kuantitatif merupakan salah satu teknik analisis data yang menggunakan metode statistika atau perhitungan berdasarkan rumus (Sugiyono,2015). Data kuantitatif diperoleh melalui perhitungan rumus dengan memanfaatkan skor validasi dosen ahli dan respon peserta didik. Analisis data kuantitatif dari peroleh skor validasi akan dihitung pada rumus (Arifin, 2010) dibawah ini:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Kemudian hasil perhitungan rumus akan menentukan presentase kriteria kevalidan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Presentase Kevalidan

Presentase	Kategori
85,01%-100%	Sangat Valid
70,01%-85,01%	Cukup Valid
50,01%-70,01%	Kurang Valid
01,00%-50,01%	Tidak Valid

(Akbar,2013)

Setelah mendapatkan hasil presentase dari dosen ahli mengenai validasi materi dan media. Kemudian, menganalisis respon peserta didik tentang penggunaan produk *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT. Data respon peserta didik diperoleh melalui angket yang disebar setelah diberikan pembelajaran seputar satuan baku dan penggunaan *quizmaker* sebagai evaluasi pembelajaran. Data yang diperoleh menggunakan skala Guttman dan terdiri atas jawaban “tidak-ya” dengan rentang skor “0-1” pada tiap aspek atau indikator yang direspon (Sugiyono,2015). Setelah data terkumpul akan dihitung pada rumus dibawah ini untuk menentukan presentase kepraktisan menurut (Basmallah,2013):

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Kemudian hasil presentase yang diperoleh akan dikategorikan tingkat kepraktisan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Presentase Kepraktisan

Presentase	Kategori
85,01%-100%	Sangat Praktis
70,01%-85,01%	Cukup Praktis
50,01%-70,01%	Kurang Praktis
01,00%-50,01%	Tidak Praktis

(Akbar,2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *quizmaker* yang ditujukan pada peserta didik sekolah dasar kelas III. Media evaluasi ini berguna untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik melalui soal-soal yang diberikan pada materi satuan baku. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT.

Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran ini adalah ADDIE. Tahapan-tahapan yang terdapat pada model ADDIE yaitu, tahap analisis, tahap desain atau perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Tahap analisis, kegiatan mengumpulkan informasi melalui analisis kebutuhan dan materi pembelajaran dengan cara observasi serta wawancara yang dilaksanakan pada 16 Agustus 2021 di SDN Asemrowo II/63 Surabaya.

Analisis atau identifikasi kebutuhan sekolah digunakan sebagai penentuan produk yang akan

dikembangkan agar sesuai sasaran. Analisis tersebut meliputi berbagai hal yang berhubungan dengan kurikulum dan pemanfaatan evaluasi pembelajaran yang digunakan.

Pada tahap analisis kebutuhan mengenai kurikulum dan pemanfaatan evaluasi pembelajaran menghasilkan bahwa SDN Asemrowo II/63 Surabaya menggunakan kurikulum pandemi selama masa penyebaran virus covid-19 dengan pengembangan isi RPP menyesuaikan peraturan kemendikbud yaitu RPP 1 lembar.

Sedangkan pada pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang digunakan saat ini adalah memanfaatkan sistem *online* yaitu menggunakan *microsoft formulir*. Selain itu, terdapat pula evaluasi pembelajaran secara *offline* yang dikerjakan di rumah masing-masing dengan cara mengambil soal evaluasi dan mengumpulkannya kembali di SDN Asemrowo II/63 Surabaya. Sehingga masih memerlukan waktu lebih dalam hal mengoreksi hasil pekerjaan evaluasi peserta didik.

Pada analisis materi pembelajaran meliputi penentuan materi yang akan digunakan dan diterapkan pada sistem evaluasi pembelajaran berbasis ICT berupa soal-soal pada materi satuan baku. Berdasarkan hasil analisis ini, peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami dan mengerjakan soal-soal evaluasi pada materi satuan baku. Sehingga peneliti menggunakan materi satuan baku sebagai bahan evaluasi pembelajaran.

Tahap perancangan, menghasilkan rancangan materi beserta soal-soal evaluasi yang siap dimasukkan atau diinput ke dalam program *quizmaker*. Materi dan soal evaluasi yang digunakan adalah satuan baku pada kelas III SD dengan menyesuaikan antara kompetensi dasar dan indikator pada tema 2 subtema 3 pembelajaran 1-3 kurikulum 2013.

Tabel 4. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Mencermati permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan hubungan antara satuan baku untuk panjang dan berat.
	3.7.2 Menentukan alat ukur yang digunakan dalam satuan baku untuk panjang dan berat.

4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	4.7.1 Mengubah satuan antar satuan lainnya, seperti kg (kilogram) ke g (gram)
	4.7.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan antara hubungan satuan baku

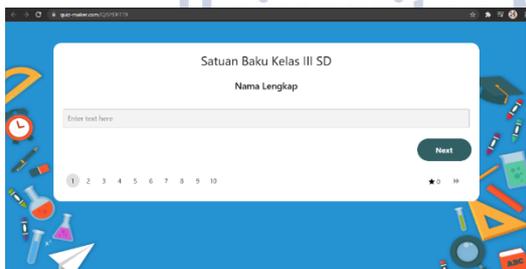
Kegiatan evaluasi pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi satuan baku berdasarkan target capaian kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Terdapat 10 butir soal yang diberikan pada peserta didik sebagai penentuan hasil belajar melalui evaluasi pembelajaran berbasis ICT dengan *quizmaker*. 10 butir soal tersebut terdiri atas 2 bentuk soal yaitu, pilihan ganda dan benar-salah. Penentuan bentuk dan pemahaman isi soal menyesuaikan kemampuan peserta didik yang masih berada di kelas bawah.

Adapun ciri khas soal yang digunakan pada penelitian ini yaitu, bersifat imajinatif. Imajinatif yang dimaksud adalah soal yang diberikan memanfaatkan imajinasi peserta didik. Misalnya, alat ukur apa yang digunakan untuk mengukur berat badanmu?.

Tahap pengembangan, disusun secara bertahap berdasarkan rancangan yang telah disiapkan sebelumnya. Tahap ini menghasilkan media evaluasi pembelajaran berbasis ICT yang akan diterapkan pada subjek penelitian. Proses yang dilalui pada tahap ini yaitu, membuat soal, memasukkan soal, menentukan, percobaan, dan uji ahli.

Penentuan tema visualisasi untuk menarik minat dan fokus siswa ada pada tahap ini yaitu dengan mempertimbangkan pemilihan warna dan penggunaan gambar sebagai tampilan belakang atau *background*.

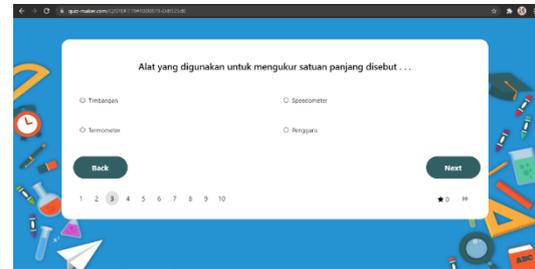


Gambar 2. Tampilan Awal

Pada tampilan awal terdapat identitas diri peserta didik dan kelas. Menurut Ahmad Susanto (2012) penggunaan warna yang cerah dapat mengembangkan kecerdasan dan kreatifitas anak. Tampilan dengan latar

belakang berwarna biru dipilih untuk memusatkan perhatian peserta didik.

Komposisi soal yang disusun menyesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kesulitan peserta didik. Indikator pembelajaran telah tercapai berdasarkan skor atau hasil evaluasi pembelajaran peserta didik sehingga materi yang disampaikan telah mendarat dengan tepat.

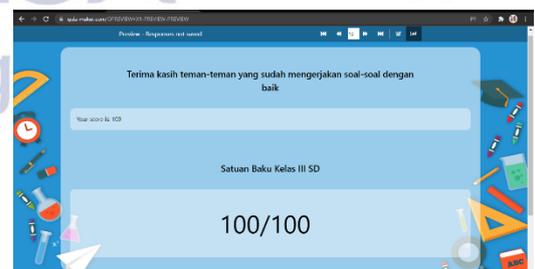


Gambar 3. Tampilan Soal

Kompetensi dasar dan indikator menjadi tolak ukur penentuan dan pembuatan soal yang kemudian akan diterapkan pada peserta didik sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Terdapat 10 soal yang disajikan dengan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada tahap pengembangan ini, peserta didik yang mengerjakan soal-soal evaluasi pembelajaran tidak dapat beralih ke soal selanjutnya sebelum dapat menyelesaikan soal sebelumnya. Soal atau pertanyaan yang dijawab dengan benar akan menunjukkan warna hijau dan warna merah pada jawaban yang salah.

Jika dalam pengerjaan soal-soal evaluasi pembelajaran telah selesai, akan terdapat tombol *finish* di akhir nomor soal. Setelah klik tombol tersebut akan otomatis terlihat skor akhir atau hasil evaluasi pembelajaran. Skor maksimal yang dapat diperoleh oleh peserta didik adalah 100 poin. Penetapan skor ini berdasarkan batas maksimal standar ketuntasan belajar ideal. Skor tersebut telah dirancang pada tahap



Gambar 4. Tampilan Skor

sebelumnya dengan 10 butir soal dan 10 skor pada tiap soal.

Apabila pada tahap pengembangan telalui melalui proses hingga pada percobaan, maka langkah selanjutnya adalah proses uji ahli. Proses uji ahli berguna untuk mendapatkan hasil tingkat kevalidan

dalam bentuk presentase melalui perhitungan rumus yang telah disebutkan sebelumnya.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Proses uji validasi ini melibatkan dosen ahli materi dengan kriteria: (1) Minimum lulusan S-2, (2) Memiliki keahlian dalam bidang mata pelajaran matematika. Sedangkan kriteria pada dosen ahli media yaitu: (1) Minimum lulusan S-2, (2) Memiliki keahlian dalam bidang teknologi atau TIK. Peneliti menggunakan angket lembar validasi untuk diberikan kepada validator materi dan media yang kemudian digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk pengembangan.

Hasil validasi pada tingkat kevalidan ini memiliki skor maksimal sebanyak 100 poin. Pada penelitian pengembangan ini, hasil validasi materi mendapatkan skor sebanyak 79 poin. Kemudian perolehan skor akan dimasukkan dan dihitung menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{79}{100} \times 100\% = 79\%$$

Hasil kevalidan materi pada produk pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *quizmaker* ini mendapatkan skor presentase sebesar 79%. Hasil ini menunjukkan tingkat kevalidan pada tabel 2 yaitu termasuk pada kriteria cukup valid.

Sedangkan pada validasi media, skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 50 poin. Pada penelitian ini, hasil validasi media mendapatkan skor sebanyak 48 poin. Kemudian perolehan skor tersebut akan dihitung menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Hasil kevalidan media pada produk pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizmaker* dari dosen ahli media adalah sebesar 96%. Hasil ini menunjukkan tingkat kevalidan media pada tabel 2 yaitu termasuk kriteria sangat valid.

Hasil kevalidan materi dan media akan menjadi dasar perbaikan produk pengembangan berdasarkan saran dari dosen ahli sebelumnya diterapkan atau diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap implementasi, merupakan tahapan tindak lanjut mengenai produk pengembangan yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya. Kemudian hasil validasi digunakan sebagai syarat kelayakan

penggunaan kepada subjek penelitian yaitu, 20 peserta didik kelas III SDN Asemrowo II/63 Surabaya.

Pada tahap pengembangan sebelumnya, produk yang dihasilkan dapat digunakan secara *online* dan dapat dikerjakan dari manapun melalui alat-alat elektronik yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik seperti, komputer, laptop, tablet, dan telepon genggam.

Penerapan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT dilakukan secara *online* dengan materi satuan baku. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran dimulai dengan ¹mengakses link, ²mengisi nama dan kelas, dan ³mengerjakan soal dengan pilihan jawaban yang telah tersedia. Sehingga pengerjaan dapat dilakukan di rumah masing-masing peserta didik dengan mengikuti prosedur pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizmaker*.

Setelah kegiatan evaluasi pembelajaran pada materi satuan baku telah berhasil dilalui oleh peserta didik. Langkah selanjutnya adalah membagikan link yang berisi angket tentang respon peserta didik dalam penggunaan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT. Angket respon tersebut menggunakan beberapa pertanyaan yang dapat dijawab oleh berupa peserta didik dengan pilihan “tidak” atau “ya” dengan memiliki rentang skor “0” atau “1”.

Perolehan data dari angket respon tersebut akan dihitung menggunakan rumus untuk menentukan kriteria kepraktisan penggunaan *quizmaker*. Berikut adalah tabel pertanyaan dan frekuensi perolehan skor berdasarkan pendapat peserta didik:

Tabel 5. Hasil Angket Respon

Pertanyaan	Frekuensi	
	0	1
Menurut kamu, apakah <i>quizmaker</i> mudah digunakan?	1	29
Menurut kamu, apakah penggunaan <i>quizmaker</i> sangat mudah untuk dipahami?	-	30
Apakah kamu menyukai tampilan soal pada <i>quizmaker</i> ?	-	30
Menurut kamu, apakah soal-soal di <i>quizmaker</i> mudah untuk dipahami?	-	30
Apakah kamu senang mengerjakan soal-soal yang tersedia di <i>quizmaker</i> ?	-	30
Apakah kamu dapat mengerjakan soal-soal di <i>quizmaker</i> tentang satuan baku dengan benar?	2	28

Skor akhir	3	177
-------------------	----------	------------

Berdasarkan skor akhir yang diperoleh dari data angket respon peserta didik, maka dilakukan perhitungan skor melalui rumus untuk menentukan tingkat kepraktisan penggunaan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT. Skor maksimal yang dapat diperoleh dari data tersebut sebanyak 180 poin.

Pada penelitian pengembangan ini mendapatkan skor respon peserta didik sebanyak 177 poin. Berikut perhitungan rumus yang digunakan:

$$P = \frac{177}{180} \times 100\% = 98,3\%$$

Skor pada angket respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 98,3%. Berdasarkan tabel 3 mengenai tingkat kepraktisan, *quizmaker* termasuk pada kriteria sangat praktis. Kriteria ini menunjukkan bahwa *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT mudah dan praktis untuk digunakan.

Tahap evaluasi, memperoleh hasil evaluasi materi dengan menggunakan soal atau pertanyaan yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Sedangkan pada evaluasi media, tidak ada evaluasi yang diberikan dan tidak memerlukan perbaikan pada tampilan *quizmaker*.

Setelah mendapatkan hasil evaluasi dari dosen ahli, peneliti melakukan proses penyempurnaan produk *quizmaker* pada materi atau pertanyaan yang digunakan. Proses ini bertujuan agar *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT menjadi lebih sempurna dan siap digunakan pada kegiatan evaluasi pembelajaran selanjutnya.

Selain itu, peneliti juga melakukan review kembali pada produk yang telah dikembangkan dan dihasilkan untuk mengoreksi beberapa kesalahan ketik agar sesuai dengan ejaan dan menjadi kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik. Tahap akhir pada penelitian ini adalah menghasil media evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *quizmaker* untuk peserta didik kelas III materi satuan baku.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Asemrowo II/63 Surabaya dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Pada model penelitian pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan yaitu, tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*desain*),

tahap pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Pada penelitian ini dengan model pengembangan ADDIE menghasilkan produk evaluasi pembelajaran berbasis ICT yaitu, *Quizmaker*. Produk pengembangan ini berguna untuk mengenalkan teknologi kepada peserta didik yang terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran serta memudahkan pendidik untuk membuat soal-soal evaluasi dengan waktu yang lebih singkat.

Said dan Hasanuddin (2019) mengemukakan bahwa komputer dapat menyampaikan informasi seputar pembelajaran secara langsung kepada peserta didik dengan cara memrogram mata pelajaran yang berkaitan ke dalam sistem.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai standar proses pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu prinsip pembelajaran dalam pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tersebut meliputi beberapa hal dalam pembelajaran yaitu, perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian hasil belajar.

Quizmaker telah diuji dan divalidasi oleh para dosen ahli materi dan media. Kriteria yang didapatkan berdasarkan hasil validasi dosen ahli materi adalah cukup valid. Sedangkan pada dosen ahli media menyatakan bahwa tampilan pada media evaluasi pembelajaran berbasis ICT *quizmaker* sangat valid. Selain itu, *quizmaker* juga dinyatakan sebagai media evaluasi pembelajaran sangat praktis berdasarkan hasil angket respon peserta didik.

Kemenerikan *quizmaker* ini seiring dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat menarik minat dan perhatian peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk menjadi aktif. Media evaluasi pembelajaran berbasis ICT dapat diartikan sebagai *platform* atau web ICT yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran seperti *quizmaker* dan *quizziz*.

Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh dari lembar validasi dan angket respon, diketahui bahwa *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT sangat praktis untuk digunakan oleh peserta didik dan mudah dalam mengoperasikannya. Cukup valid dalam materi yang diterapkan dan sangat valid pada media atau tampilan *quizmaker*.

Kevalidan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT untuk peserta didik kelas III SD materi satuan baku mendapatkan hasil validasi materi sebesar 79% dengan kategori “cukup valid” yang mana memiliki arti bahwa materi satuan baku yang digunakan dalam program evaluasi pembelajaran menggunakan *quizmaker* memenuhi aspek-aspek pernyataan yang telah ditentukan. Tetapi masih memerlukan perbaikan berupa soal-soal yang digunakan hendaknya lebih berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pada hasil validasi media memperoleh skor sebesar 96% dengan kategori “sangat valid”. Artinya, tema atau tampilan yang digunakan telah sesuai dan mudah untuk diakses. Selain itu, pilihan jawaban telah sesuai dengan soal dan skor atau hasil akhir pengerjaan evaluasi pembelajaran termasuk akurat. Dalam hal pengoperasian media *quizmaker* juga termasuk mudah untuk dimengerti dan dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai penggunaan teknologi internet dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Pada hasil respon peserta didik melalui angket yang diberikan setelah mengerjakan soal-soal evaluasi pembelajaran melalui *quizmaker* mendapat skor sebesar 98,3% dengan kriteria “sangat praktis”. Skor presentase tersebut menyatakan bahwa *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT sangat praktis digunakan baik dalam penggunaan, pengerjaan, kejelasan soal dan jawaban, serta perolehan skor. Hasil tersebut berdasarkan respon peserta didik melalui angket yang telah disiapkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil validasi pada penelitian yang telah dilakukan dan melalui beberapa tahapan model pengembangan ADDIE terdapat keterangan bahwa kegiatan evaluasi dapat membantu peserta didik dalam mengetahui hasil belajar dengan mengerjakan beberapa soal atau pertanyaan yang berkaitan dengan suatu materi pembelajaran, salah satunya materi satuan baku. Selain itu, media evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *quizmaker* juga dapat menarik minat dan fokus peserta didik dalam hal antusiasme mengerjakan serta menyelesaikan berbagai soal yang tersedia.

Pada proses uji coba produk *quizmaker*, peserta didik terlihat bersemangat dan antusias ketika diberikan pembelajaran matematika materi satuan baku dengan kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizmaker*. Keaktifan peserta didik dapat dilihat melalui hasil pengerjaan evaluasi pembelajaran yang langsung masuk ke dalam sistem dengan nilai yang baik.

Evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *quizmaker* menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi serta antusias dalam mengerjakan soal-soal evaluasi. Antusiasme peserta didik dalam menggunakan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran dapat terlihat dari skor yang diperoleh. Hal ini karena evaluasi pembelajaran yang dilakukan sejauh ini berbasis konvensional atau PBT (*Paper Based Test*) yang menurut peserta didik kurang menarik dan membutuhkan waktu lebih bagi pendidik untuk mengoreksi hasil evaluasi satu persatu.

Penelitian yang dilaksanakan secara keseluruhan berjalan dengan lancar meskipun ada keterbatasan dalam berinteraksi secara langsung dengan peserta didik dalam kegiatan belajar maupun evaluasi pembelajaran. Meski demikian, peserta didik tetap dapat melaksanakan kegiatan belajar dan evaluasi pembelajaran secara daring atau *online* dari rumah masing-masing dengan bantuan orang tua/ wali murid.

Peserta didik dan orang tua dapat belajar mengenai pengoperasian atau penggunaan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT. Akan tetapi, hal tersebut bukanlah menjadi kendala karena media atau teknologi seperti laptop atau telepon genggam yang digunakan tidak membutuhkan hal-hal yang rumit. Karena dalam penggunaannya cukup “klik” atau masuk ke dalam link *quizmaker* yang telah disediakan kemudian memasukkan identitas diri dan mengerjakan soal hingga akhir agar mendapatkan nilai atau skor evaluasi pembelajaran pada materi satuan baku.

Peserta didik memiliki pengalaman baru dan belajar hal baru tentang pemakaian teknologi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, karena mereka berhasil mengoperasikan *quizmaker* tanpa diberi langkah-langkahh penggunaan sebelumnya. Pada jaman teknologi seperti saat ini, bidang pendidikan perlu memanfaatkan hal tersebut guna menciptakan peserta didik yang tidak menutop mata akan teknologi. Selain itu, agar peserta didik dapat menggunakan teknologi atau internet sebagai kegiatan belajar alih-alih digunakan untuk bermain dan hal-hal lain yang dapat merusak kepribadian mereka.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Quizmaker* termasuk pada kategori sangat valid dan sangat praktis dalam penggunaannya. Sehingga *quizmaker* cocok dan layak untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi satuan baku kelas III di SD.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Quizmaker* untuk kelas III SD materi satuan baku dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pengembangan ADDIE dengan melalui beberapa proses atau tahapan yang ada yaitu, tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Proses kevalidan yang diperoleh pada penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi kepada dosen ahli dan angket respon kepada peserta didik untuk menentukan kepraktisan penggunaan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT.

Hal ini memperoleh hasil validasi materi sebesar 79% dengan kategori cukup valid dan hasil validasi media sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Sedangkan pada tingkat kepraktisan berdasarkan hasil respon penggunaan *quizmaker* oleh peserta didik memperoleh hasil sebesar 98,3% dengan kategori sangat praktis.

Dari hasil validasi yang telah diperoleh dalam penelitian pengembangan ini dapat diketahui bahwa kategori yang dimiliki pada setiap penilaian adalah berbeda. Pada uji validasi materi tergolong kategori cukup valid dan kategori sangat valid pada uji validasi media. Kemudian hasil respon angket peserta tergolong kategori sangat praktis, yang mana peserta didik menyatakan bahwa *quizmaker* termasuk media evaluasi pembelajaran berbasis ICT yang mudah dan praktis untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan *Quizmaker* Untuk Peserta Didik SD Kelas III Materi Satuan Baku” terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian berikutnya yaitu: (1) Perlunya penyempurnaan dalam hal penggunaan fitur batas waktu pengerjaan soal-soal pada *quizmaker*, dan (2) Perlunya dilakukan penelitian mengenai keefektifan penggunaan *quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis ICT kepada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar pada materi-materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Basmalah. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis

Multimedia Interaktif Menggunakan Software Swish Max dengan Pendekatan Realistik pada Pokok Bahasan Luas dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar. *Skripsi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*.

Carolin, & Trieb. (2016). Application of Learning Technologies to Promote Holistic Thinking and Consensus Building in Global Studies. *The International Journal of Information and Learning Technology*, Vol. 33 (5), Pp. 300-314.

Handriyanti, A. A. (2021). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Melalui Ispring Quizmaker Materi Pengukuran Sudut di SD Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA*, 2124-2134.

Hernawati. (2009, November). Membuat Quiz/Evaluasi dengan Wondershare Quiz Creator. *Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Interaktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu Wondershare Quiz Creator*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Magdalena, I. (2020). *Evaluasi Pembelajaran SD (Teori dan Praktik)*. Sukabumi: CV Jejak.

Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Teks dan Nonteks*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.

Maryana, Suaedi, & Nurdin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint dan Ispring Quizmaker Pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 2*, 53-61.

Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2017). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal PETIK Volume 3 Nomor 1*, 28-31.

Pratiwi, V. (2017). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret*, 1-7.

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic and Research Institute.

Rolisca, & Achadiyah. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran dalam Bentuk Online

- Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA Brawijaya Smart School. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia : Universitas Negeri Malang*.
- Rukajat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- S. Bloom, B. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives Vol.1 : Cognitive Domain*. New York: Mc Kay.
- Sa'dun, A. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Said, H., & Hasanuddin, M. I. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zaenal, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.

