

## Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Siswa Sekolah Dasar

Vena Ayunda Ramadhani Putri

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([vena.18047@mhs.unesa.ac.id](mailto:vena.18047@mhs.unesa.ac.id))

Delia Indrawati

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([deliaindrawati@unesa.ac.id](mailto:deliaindrawati@unesa.ac.id))

### Abstrak

Pada awal tahun 2020 kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Guru terhambat dalam proses evaluasi peserta didik sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah media bantu evaluasi pembelajaran menggunakan *wizer.me* yang bertujuan untuk (1). Mengukur kevalidan produk pengembangan media evaluasi pembelajaran *website wizer.me* materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga. (2). Mengukur kepraktisan produk pengembangan media evaluasi pembelajaran *website wizer.me* materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga. (3). Mengukur keefektifan produk pengembangan media evaluasi pembelajaran *website wizer.me* materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes hasil. Teknik analisis data menggunakan uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan media. Kevalidan media memenuhi kriteria "Sangat Valid" berdasarkan skor ahli materi 86% dan skor ahli media 80%. Kepraktisan media memenuhi kriteria "Sangat Praktis" berdasarkan persentase angket respon pendidik 100% dan angket respon peserta didik 92,9%. Keefektifan media memenuhi kriteria "Sangat Efektif" berdasarkan persentase ketuntasan belajar 95%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa media evaluasi menggunakan *website wizer.me* pada materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga untuk kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

**Kata Kunci:** media evaluasi, matematika, *website wizer.me*.

### Abstract

In early 2020, the learning process should be changed into online learning. Teachers are facing difficulties in the process of evaluation, therefore researchers want to develop a digital-based learning media uses *wizer.me* website. The purpose of this study is (1). to measure the validity of the product development evaluation media using *wizer.me* website (2) to measure the effectiveness of the product development evaluation media using *wizer.me* website. (3) to measure the practicality of the product development evaluation media using *wizer.me* website that provides material of the numbers cubed and cube root. Researcher uses research and development (R&D) type in ADDIE model. Research subjects are 5<sup>th</sup> grade students of Lidah Kulon Elementary School 1/464 Surabaya. Data collection techniques using observation, interview, questionnaire, and test. Data analysis techniques using validity, practically and effectiveness tests. The validity of the evaluation media meets "very valid" criteria with the validity value of 86% and media validity of 80%. The quality of the evaluation media meets "very practical" criteria it showed of value percentage of the educators response questionnaire of 100% and the students' response 92,9%. The quality of the effectiveness of the evaluation media meets "very effective" is seen from the percentage of completeness is about 95%. The results showed that the evaluation media using *wizer.me* website in the numbers cubed and cube root material for fifth grade elementary school was declared valid, practical, and effective to apply as a learning evaluation media.

**Keywords:** evaluation media, mathematics, *wizer.me* website.

### PENDAHULUAN

Matematika adalah bidang studi pokok yang wajib ada pada semua jenjang. Matematika adalah bidang studi yang sangat berguna dalam pengimplementasian kehidupan sehari-hari (Sidabutar, 2018). Matematika memberikan dampak positif sebagai kemampuan untuk berfikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan (Ulfa, 2019). Depdiknas (Susanto, 2016:184) berpendapat bahwa matematika

itu adalah suatu ilmu yang bersifat abstrak. Matematika sendiri berasal dari Bahasa latin yaitu *manthanein* atau *mathema* yang memiliki makna "belajar atau suatu hal yang dipelajari". Peneliti simpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu dimana didalamnya terdapat simbol dan angka yang bersifat abstrak yang dapat dipelajari dan berkaitan dengan penalaran yang sistematis.

Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 menyebutkan bahwa bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data merupakan ruang

lingkup bahasan mata pelajaran matematika dalam tingkat satuan Sekolah Dasar. Pembelajaran matematika sebaiknya tidak hanya sebatas mengetahui pengetahuan mengenai angka, simbol yang abstrak. Tetapi peserta didik juga dapat turut serta dalam mengetahui langsung bagaimana proses memperoleh pengetahuan itu. Sebagai contoh, peserta didik dapat mengalisis untuk mengetahui asal mula rumus-rumus yang akan membantunya dalam menyelesaikan suatu permasalahan kehidupan sehari-hari sehingga dapat menumbuhkannya sikap berpemikiran kritis, sistematis dan analitis dalam diri peserta didik.

Pembelajaran matematika ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir tinggi (HOTS) dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Kemampuan berpikir tinggi (HOTS) ini meliputi kemampuan *creativity* (kreatif), kemampuan *critical thinking* (berpikir kritis), kemampuan *collaboration* (bekerja sama), dan kemampuan *communication* (berkomunikasi) (Ulfa, 2019).

Proses pembelajaran matematika di sekolah juga perlu diwujudkan dengan pemberian pengalaman langsung, hal ini bisa dilakukan dengan pemberian obyek visual secara langsung sehingga peserta didik melibatkan seluruh pancainderanya dan kemampuan berpikir analisisnya sehingga pembelajaran matematika terutama di sekolah dasar berpusat pada peserta didik dan lebih menekankan pada pembelajaran yang aktif. Hal ini sependapat dengan Sidabutar (2018), pembelajaran matematika sangat melibatkan peserta didik yang aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuan matematika. Namun hal ini terhambat karena adanya pandemi. Kemendikbud mengeluarkan keputusan yang menyatakan bahwa pembelajaran sekolah dapat dilaksanakan secara daring dalam rangka mencegah penyebaran virus *covid-19* (Darmawan & Muniharti, 2020:133). Hal ini dikarenakan persebaran virus *covid-19* yang begitu cepat. Kebijakan ini berdampak pada bidang Pendidikan.

Proses belajar mengajar yang semula bertatap muka, kini diubah menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Menurut Daryanto dan Karim (2017:96) mengemukakan bahwa Pembelajaran Jarak Jauh yaitu sebuah pembelajaran yang menggunakan sebuah media untuk menghubungkan guru (pendidik) dan murid (peserta didik) tanpa harus bertatap muka dan datang ke sekolah.

Saat melakukan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya yang menerapkan PJJ, peneliti menemukan beberapa permasalahan di antaranya sebagian besar guru masih menggunakan media evaluasi ulangan harian menggunakan *g-form* (*Google Form*). Hal ini dirasa kurang menarik bagi siswa untuk mengetahui kemampuan penguasaan materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Anggi (2021), kekurangan *google form* menurut SD Islam Bani

Hasyim yaitu tidak bisa digunakan dengan dua arah, kurang menarik karena soal yang diberikan terlalu monoton, siswa yang tidak mempunyai android atau menggunakan android orangtuanya biasanya sering telat mengumpulkan tugas, dan juga materi-materi yang diajarkan kurang tersampaikan.

Pada umumnya evaluasi pembelajaran yang digunakan guru berupa lembaran kertas yang berisi soal-soal mengenai suatu materi yang harus dikerjakan siswa. Pengerjaan evaluasi bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan materi yang telah diajarkan. Namun pada saat pandemi ini tidak memungkinkan menggunakan selebaran kertas karena memiliki beberapa kendala di antaranya yakni membuat siswa berkerumun di sekolah untuk mengambil dan mengumpulkan lembar evaluasi. Hal ini sesuai dengan pendapat oleh Harefa dan Muniharti (2021), salah satu kendala ketika guru membuat evaluasi berupa lembar evaluasi yang berisi soal soal dalam kertas yaitu pengambilan dan pengumpulan lembar evaluasi itu dikhawatirkan dapat membuat terjadinya kerumunan, sedangkan pada kondisi saat ini hal ini sangat diminimalisir bahkan dihindari sehingga dibutuhkan suatu media evaluasi yang bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran siswa di rumah secara mandiri. Adapun sarana yang dapat digunakan guru untuk mengevaluasi belajar siswa dalam pembelajaran daring yaitu dengan memfasilitasi media evaluasi berbentuk digital.

Salah satu *website* yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran digital yaitu *website wizer.me*. Kopniak (2018) menyatakan bahwa *website wizer.me* adalah layanan *website* gratis, praktis, dan mudah digunakan untuk membuat lembar evaluasi yang interaktif. Pada *website* ini guru dapat menuangkan ide kreatif dalam pembuatan Lembar Evaluasi digital yang disesuaikan dengan kebutuhan materi. Tidak hanya itu, guru juga bisa menambahkan gambar, audio dan video agar lembar evaluasi yang dibuat lebih lengkap. Setelah dikerjakan siswa, guru juga dapat memberikan tanggapan/*feedback* berdasarkan hasil pengerjaan evaluasi mandiri di rumah. Siswa pun mudah mengaksesnya melalui hp (*handphone*) maupun pc (*laptop/komputer*).

Alasan peneliti memilih *website wizer.me* untuk media evaluasi digital yaitu *website* ini masih jarang digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Padahal terdapat banyak sekali fitur soal yang bervariasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media evaluasi yang interaktif. *Website* ini juga sangat dibutuhkan guru dalam hal evaluasi yaitu di dalam *wizer.me* terdapat fitur *feedback* yang dapat diisi guru untuk memberi masukan dan reward kepada siswa agar lebih semangat dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. *Website* ini juga dapat membuat praktis dalam hal memberi penilaian secara daring.

Pada *website wizer.me* terdapat fitur pilihan ganda, soal isian, mengklasifikasi, mencocokkan, menggambar, mendeskripsikan gambar, serta puzzle kata. Kopniak (2018) menyatakan adapun kelebihan penggunaan *Wizer.me* untuk Lembar Evaluasi yaitu *website* ini membuat media evaluasi yang bersifat interaktif dan sangat baik digunakan dalam kegiatan evaluasi baik dalam tahap mengerjakan tugas, mengumpulkan dan memberikan penilaian, sedangkan kekurangannya yaitu dari segi ekonomi *website* ini berbayar jika ingin menggunakannya secara lengkap dimana bisa terhubung juga di *Google-Classroom*.

Peneliti mengembangkan media evaluasi berbasis *website wizer.me* karena media evaluasi ini cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Harapan peneliti, media evaluasi ini dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru dalam mengukur kemampuan peserta didik di rumah secara mandiri. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Okta Dwi Kumalasari, 2021 menjelaskan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik IPA menggunakan *website wizer.me* dinyatakan layak digunakan dan produk telah divalidasi oleh ahli untuk pengajaran materi energi alternatif oleh siswa Sekolah Dasar.

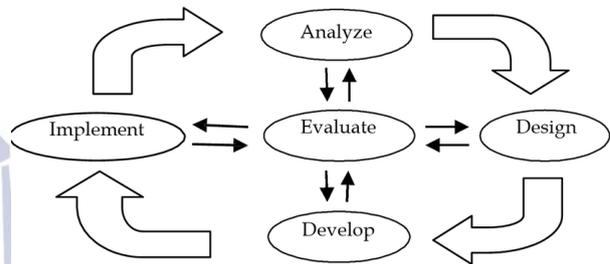
Selain digunakan pada saat pembelajaran jarak jauh (PJJ), media evaluasi menggunakan *website wizer.me* dapat juga digunakan dalam pembelajaran normal/ luring. Guru dengan mudah dengan mengeprint media evaluasi yang telah dibuat sesuai materi. Media evaluasi yang digunakan juga bermacam macam, seperti untuk membuat LKPD, evaluasi penilaian harian, kegiatan pengayaan dan remedial, maupun Pekerjaan Rumah (PR). Media evaluasi menggunakan *website wizer.me* ini dapat jadikan media untuk mendukung tercapainya tujuan pengevaluasian pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti merumuskan judul artikel "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran *Website Wizer.me* Materi Bilangan Berpangkat Tiga Dan Akar Pangkat Tiga Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V. Alasan peneliti mengambil materi tersebut karena sebagian siswa merasa kesulitan dalam materi bilangan berpangkat. Kebanyakan media evaluasi yang diberikan terlalu monoton sehingga siswa kurang tertarik saat mengerjakan penilaian harian sehingga peneliti ingin mengembangkan media evaluasi digital dimana didalamnya terdapat soal yang bervariasi sehingga menarik untuk dikerjakan.

#### METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan yaitu Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Peneliti mengembangkan media evaluasi berupa penilaian harian (PH) mata pelajaran matematika materi bilangan berpangkat tiga dan akar pangkat tiga untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar menggunakan *website wizer.me*.

Model pengembangan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE oleh Dick and Carry yang terdiri dari 5 tahapan yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Branch, 2009). Pada penelitian ini 5 tahapan tadi dilakukan untuk mengembangkan media evaluasi berbantu *website wizer.me* pada mata pelajaran matematika materi bilangan berpangkat tiga dan akar pangkat tiga.



**Gambar 1. Peta konsep penelitian ADDIE**

Tahapan pertama yaitu tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru dan peserta didik kelas V mengenai bagaimana proses pembelajaran daring, kendalanya serta media dan evaluasi apa saja yang digunakan selama daring. Peneliti menganalisis KI dan KD sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Peneliti mengambil materi bilangan berpangkat tiga dan akar pangkat tiga. Alasan peneliti mengambil materi ini yaitu sebagian siswa kesulitan dalam materi bilangan pengolahan data, apalagi pada materi bilangan berpangkat tiga. Hal ini ditunjukkan oleh sebagian siswa masih melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal bilangan berpangkat tiga dimana bilangan  $2^3$  yang sebenarnya  $2 \times 2 \times 2$  namun mereka malah mengalikan  $2 \times 3$ . Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media evaluasi yang menarik dan juga bisa digunakan dalam pembelajaran untuk membantu guru dalam mengukur tingkat pemahaman materi pembelajaran siswa. Peneliti akan menganalisis KI dan KD di kurikulum sesuai materi bilangan berpangkat tiga dan akar pangkat tiga sebagai acuan untuk mengembangkan media evaluasi menggunakan *website wizer.me*.

Pada tahap kedua, peneliti akan membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kemudian peneliti mulai membuat rancangan isi media evaluasi menggunakan *website wizer.me* disesuaikan dengan materi kelas V yaitu materi bilangan berpangkat tiga dan akar pangkat tiga. Peneliti membuat rancangan instrument meliputi lembar validasi untuk menguji tingkat kelayakan RPP dan media evaluasi.

Pada tahap ketiga, peneliti mulai mengembangkan media evaluasi menggunakan *website wizer.me* yang disesuaikan dengan materi bilangan berpangkat tiga dan akar pangkat tiga. Setelah jadi, media evaluasi tersebut dikonsultasikan

dengan DPS. Lalu, peneliti dapat memperbaiki media evaluasi lagi dari hasil konsultasi. Peneliti melakukan validasi kepada dosen ahli untuk mengukur kelayakan media evaluasi. Peneliti dapat merevisi produk media evaluasi setelah mendapat saran dan masukan oleh validator. Peneliti juga membuat instrumen penelitian yang sudah di desain dalam tahap kedua berupa lembar validasi materi, lembar validasi media, angket respon pendidik serta peserta didik. Setelah jadi, media evaluasi tersebut dikonsultasikan dengan DPS.

Pada tahap keempat, media evaluasi yang sudah dikembangkan kemudian diimplementasikan pada peserta didik. Peneliti menguji cobakan pada 20 orang siswa kelas V di SDN Lidah Kulon I Surabaya untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media evaluasi tersebut. Angket respon pendidik dan peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan sedangkan tes hasil belajar penilaian harian siswa digunakan sebagai tingkat keefektifan. Uji coba dilaksanakan dengan mengimplementasikan media evaluasi yang dihasilkan dalam proses pembelajaran pada materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga.

Tahap kelima, peneliti melakukan perbaikan terhadap media evaluasi yang telah diujicobakan disesuaikan dengan hasil evaluasi yang belum terpenuhi.

Jenis data yang digunakan terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berasal dari saran dan masukan dari DPS, dosen ahli materi dan media, pendidik serta peserta didik. Observasi mengenai pengamatan kegiatan evaluasi secara daring. Data kuantitatif ini diperoleh dari uji kevalidan media dan materi oleh dosen ahli, uji kepraktisan produk oleh pendidik dan peserta didik, serta tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur keefektifan produk.

Rumus untuk mengukur tingkat kevalidan produk yang telah dinilai oleh materi dan media yaitu:

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

(Suherman, 2015)

Keterangan:

P = Persentase

f = Perolehan skor

N = Skor maksimal

Kemudian peneliti menganalisis kriteria kevalidan materi dan media berdasarkan persentase nilai akhir pada tabel berikut:

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan Materi dan Media**

Penilaian	Kriteria
85,01% - 100%	Sangat Valid
70,01% - 85,01%	Cukup Valid
50,01% - 70,01%	Kurang Valid
0% - 50,00%	Tidak Valid

(Akbar, 2013)

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media evaluasi yang berasal dari angket respon guru dan siswa yaitu:

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

(Suherman, 2015)

Keterangan:

P = Persentase

f = Perolehan skor

N = Skor maksimal

Kemudian peneliti menganalisis kriteria kepraktisan media evaluasi berdasarkan persentase nilai akhir pada tabel berikut:

**Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk**

Penilaian	Kriteria
85,01% - 100%	Sangat Praktis
70,01% - 85,01%	Cukup Praktis
50,01% - 70,01%	Kurang Praktis
0% - 50,00%	Tidak Praktis

(Akbar, 2013)

Untuk menganalisis tingkat keefektifan media evaluasi dilakukan berdasarkan pada hasil pengerjaan penilaian harian menggunakan *website wizer.me*. Skor yang telah didapatkan oleh peserta didik kemudian dianalisis persentase ketuntasannya berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya mata pelajaran matematika yaitu 75 dengan rumus berikut ini:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

(S. Eko Putro Widoyoko, 2015)

Kemudian peneliti menganalisis kriteria keefektifan media evaluasi berdasarkan persentase ketuntasan yang telah dihitung pada tabel berikut:

**Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media Evaluasi**

Penilaian	Kriteria
85,01% - 100%	Sangat Baik
70,01% - 85,01%	Cukup Baik
50,01% - 70,01%	Kurang Baik
0% - 50,00%	Tidak Baik

(Akbar, 2013)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab Metode, sudah dijelaskan bahwa penelitian pengembangan media evaluasi menggunakan *website wizer.me* materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga kelas V di SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya menggunakan jenis penelitian model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahapan analisis, peneliti menganalisis peserta didik, materi pembelajaran, dan media evaluasi yang digunakan guru. Pada analisis peserta didik ini peneliti melakukan pengamatan selama PLP di SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya secara daring peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya keaktifan peserta didik selama pembelajaran, peserta didik mudah merasa bosan, dan peserta didik kurang

memahami materi pembelajaran. Peserta didik selalu antusias saat mengikuti pembelajaran matematika.

Kedua peneliti menganalisis materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga. Materi ini masuk kelas 5 semester 1. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas V di SDN Lidah Kulon I Surabaya, media yang digunakan guru saat melakukan pembelajaran jarak jauh meliputi *ms.office*, *zoom*, *gmeet*, dan *whatsapp*. *Meet* yang digunakan melalui *ms.teams* tersebut tidak selalu dilakukan. Biasanya dua minggu sekali maupun seminggu sekali. Namun jika tidak ada *meet*, maka siswa diperkenankan untuk belajar sendiri lalu mengerjakan tugas yang telah dikirimkan guru ke *teams*. Hal tersebut membuat siswa kurang dapat memahami materi yang tersebut.

Ketiga, peneliti melakukan analisis terhadap media evaluasi. Peneliti melakukan wawancara secara non formal dengan Bu Muthoifa, M.Pd. selaku wali kelas 5 SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya. Berdasarkan wawancara tersebut diperoleh kesimpulan bahwa selama kegiatan pembelajaran jarak jauh, penggunaan media evaluasi baik penugasan, penilaian harian dilakukan menggunakan *google form* yang ada di *ms.teams*, hal itu disebabkan karena peserta didik mudah dikerjakan melalui *smartphone*, serta memudahkan guru dalam mengukur kemampuan peserta didik. Namun hal ini kurang menarik dikarenakan soal yang digunakan kurang bervariasi biasanya berupa soal pilihan ganda dan uraian yang membuat siswa jenuh saat mengerjakan.

Berdasarkan beberapa analisis aspek tersebut, peneliti menyimpulkan tentang permasalahan yang terjadi yaitu media evaluasi yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik secara daring harus menggunakan media evaluasi digital yang berupa soal bervariasi dan menarik sehingga peserta didik merasa senang saat mengerjakan penugasan maupun penilaian harian.

Peneliti melakukan wawancara secara non formal saat melakukan *zoom meeting* dengan peserta didik, mereka menjelaskan bahwa penugasan maupun penilaian harian yang dilakukan sangat membosankan hanya mengerjakan soal di *googleform*. Mereka menginginkan penugasan maupun penilaian harian yang menyenangkan sehingga tertarik saat mengerjakannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memiliki ide untuk melakukan pengembangan media evaluasi berbasis digital yang menarik dan menyenangkan untuk kegiatan penilaian harian matematika materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga di kelas V sekolah dasar. Peneliti menggunakan media evaluasi digital berupa penilaian harian yang digabungkan dengan pemanfaatan layanan berbasis *website* yaitu *wizer.me*. *Website* tersebut dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop yang memiliki jaringan internet.

Peneliti melanjutkan melakukan analisis penyusunan rancangan desain produk. Peneliti

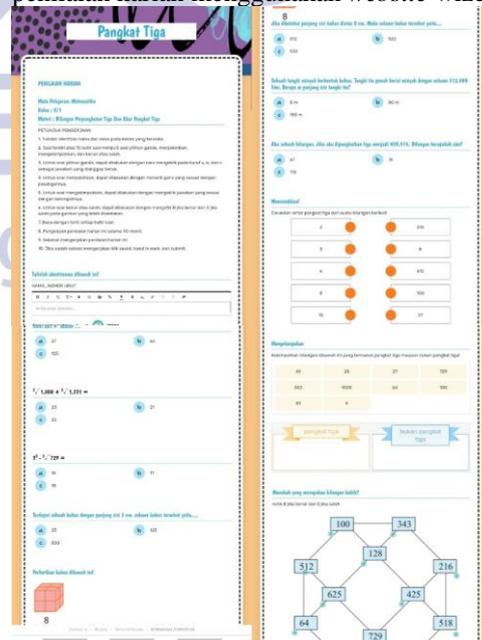
menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari kisi-kisi soal penilaian harian berdasarkan kurikulum 2013 dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Peneliti membuat instrumen penelitian berupa instrumen validasi materi dan media serta angket respon pendidik dan peserta didik. Validasi materi dan media digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan produk, sedangkan angket respon pendidik dan peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan produk.

Pada tahap pengembangan peneliti menggunakan *website wizer.me* dalam mengembangkan media evaluasi berupa penilaian harian. Kopniak (2018) menyatakan bahwa *website wizer.me* adalah layanan *website* gratis, praktis, dan mudah digunakan untuk membuat lembar evaluasi yang interaktif. Menurut Nasution, dkk., 2020 menjelaskan tata cara penggunaan *website Wizer.me* untuk guru dan peserta didik cukuplah mudah dan praktis. Peneliti simpulkan bahwa *website wizer.me* adalah sebuah *website* yang memberikan kesempatan untuk membuat kegiatan penilaian secara daring yang interaktif secara gratis dan mudah digunakan sesuai kreatifitas pengguna.

Fitur yang digunakan pada media evaluasi penilaian harian menggunakan *website wizer.me* yaitu pilihan ganda, soal isian, mencocokkan, mengelompokkan dan memberi label Benar atau Salah pada gambar yang disesuaikan dengan materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga yang telah dirancang sesuai indikator pembelajaran.

Peneliti melakukan uji validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media evaluasi yang dikembangkan peneliti berupa validasi instrumen, validasi materi dan validasi media.

Berikut adalah gambar tampilan media evaluasi penilaian harian menggunakan *website wizer.me*



Gambar 1. Tampilan media evaluasi penilaian harian menggunakan *Website Wizer.me*

Peneliti melakukan uji coba terhadap media evaluasi pembelajaran menggunakan *website wizer.me* pada siswa kelas V di SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya sebanyak 20 siswa pada tanggal 5 November 2021. Peneliti melakukan uji coba secara daring melalui aplikasi *zoom* untuk menjelaskan materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga serta memberi petunjuk penggunaan media evaluasi menggunakan *website wizer.me* kemudian peserta didik mengerjakan penilaian harian menggunakan *website wizer.me*. Langkah selanjutnya pendidik dan peserta didik mengisi angket respon yang dibagikan melalui *link g-form*.

Pada tahap evaluasi, peneliti mengevaluasi dan melakukan perbaikan terhadap produk media evaluasi menggunakan *website wizer.me* yang mengacu pada angket respon guru dan siswa serta validasi oleh para ahli.

### Hasil Kevalidan Produk

Tahap validasi materi dilakukan pada tanggal 29 Oktober oleh Mutho'ifah, M.Pd selaku guru kelas V di SDN Lidah Kulon Surabaya. Berikut tabel hasil kevalidan materi:

**Tabel 4. Hasil Kevalidan Materi**

No.	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian materi	13
2.	Bahasa	8
3.	Kesesuaian soal	22
<b>Jumlah</b>		<b>43</b>

Hasil uji kevalidan materi dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan perolehan nilai persentase 86% oleh ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa materi pada media evaluasi menggunakan *website wizer.me* dapat dinyatakan sangat valid.

Pada tanggal 2 November 2021 dilakukan tahap validasi media oleh Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. selaku Dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya. Berikut tabel hasil kevalidan media:

**Tabel 5. Hasil Kevalidan Media**

No.	Indikator	Skor
1.	Penyajian	21
2.	Bahasa	20
3.	Desain	15
4.	Kepraktisan	16
<b>Jumlah</b>		<b>72</b>

Hasil uji kevalidan media dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

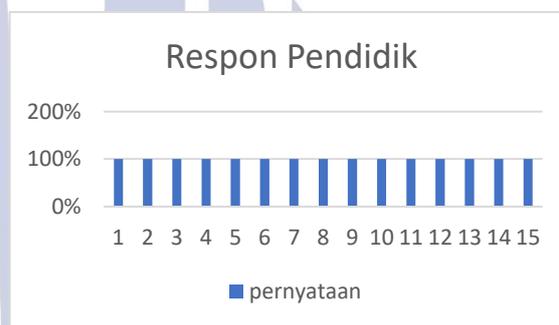
$$P = \frac{72}{90} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan perolehan nilai persentase 80% dari ahli media maka dapat disimpulkan bahwa media evaluasi menggunakan *website wizer.me* dapat dinyatakan cukup valid.

### Hasil Kepraktisan

Kepraktisan media evaluasi menggunakan *website wizer.me* berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik. Angket respon guru oleh Bu Muthoifah, M.Pd. selaku wali kelas V sedangkan angket respon peserta didik oleh siswa kelas V di SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya. Setiap butir pernyataan dihitung nilai persentasenya kemudian dimasukkan kedalam diagram batang agar memudahkan peneliti untuk mengetahui tingkat kepraktisan media evaluasi. Berikut diagram batang hasil angket pendidik :



**Diagram 1. Hasil Data Angket Respon Pendidik**

Berdasarkan diagram batang hasil angket pendidik tersebut, dapat dihitung hasil kepraktisan produk dengan rumus dibawah ini:

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

$$P = \frac{75}{75} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan perolehan nilai persentase 100% dari hasil data angket respon pendidik, maka dapat disimpulkan bahwa media evaluasi menggunakan *website wizer.me* dinyatakan sangat praktis.

Berikut diagram batang hasil angket respon peserta didik:



**Diagram 2. Hasil Data Angket Respon Peserta Didik**

Berdasarkan pada diagram batang hasil angket respon peserta didik, dapat dihitung hasil kepraktisan produk dengan rumus dibawah ini:

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

$$P = \frac{929}{1000} \times 100\%$$

$$P = 92.9\%$$

Berdasarkan perolehan nilai persentase 92,9% dari hasil data angket respon peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa media evaluasi menggunakan *website wizer.me* dinyatakan sangat praktis.

#### Hasil Keefektifan

Keefektifan media evaluasi menggunakan *website wizer.me* materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga kelas V Sekolah Dasar berdasarkan pada skor pengerjaan penilaian harian menggunakan *website wizer.me*. berikut skor hasil penilaian harian peserta didik:



**Diagram 3. Hasil Penilaian Harian Peserta Didik menggunakan Website Wizer.me**

Berdasarkan diagram hasil penilaian harian peserta didik tersebut, dapat diketahui siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dengan skor 100 dan siswa yang memiliki nilai terendah dengan skor 65. Berdasarkan jumlah siswa 20 siswa terdapat 19 siswa yang tuntas dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 94,62. Peneliti selanjutnya menghitung persentase ketuntasan. Untuk menghitung persentase ketuntasan penilaian harian dapat menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan} = 95\%$$

Berdasarkan perolehan persentase ketuntasan penilaian harian 95% dan perolehan nilai rata-rata peserta didik 94,62 menunjukkan kriteria sangat baik. Peneliti simpulkan bahwa media evaluasi menggunakan *website wizer.me* materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga kelas V Sekolah Dasar dinyatakan efektif digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

#### Pembahasan

Menurut Daryanto dan Karim (2017:96) mengemukakan bahwa PJJ yaitu pembelajaran yang

menggunakan media online untuk menghubungkan guru (pendidik) dan murid (peserta didik) tanpa harus bertatap muka. Peneliti mengembangkan media evaluasi digital untuk membantu guru dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran menurut Rukajat (2018:2) merupakan tahapan dalam menilai melalui kegiatan pengukuran dan penilaian dalam proses mengajar.

Berdasarkan tahapan implementasi yang dilakukan pada siswa kelas V di SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya, media evaluasi pembelajaran menggunakan *website wizer.me* dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengevaluasi kemampuan peserta didik berupa penilaian harian (PH) pada materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga. Media evaluasi menggunakan *website wizer.me* ini dapat memberikan motivasi belajar serta meningkatkan antusias peserta didik dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena di sekolah, mereka biasanya menggunakan *Google-form* untuk kegiatan evaluasi pembelajaran dimana hal ini kurang menarik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anggi (2021), kekurangan *google form* menurut SD Islam Bani Hasyim yaitu tidak bisa digunakan dengan dua arah, kurang menarik karena soal yang diberikan terlalu monoton, siswa yang tidak mempunyai android atau menggunakan android orangtuanya biasanya sering telat mengumpulkan tugas, dan juga materi-materi yang diajarkan kurang tersampaikan.

Tujuan peneliti yaitu menghasilkan media evaluasi berupa penilaian harian menggunakan *website wizer.me* yang memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Kopniak (2018) menyatakan adapun kelebihan penggunaan *Wizer.me* untuk Lembar Evaluasi yaitu website ini membuat media evaluasi yang bersifat interaktif yang digunakan melalui smartphone maupun laptop yang memiliki koneksi internet. Media evaluasi berupa penilaian harian yang dikembangkan berisi soal pilihan ganda, mencocokkan, mengelompokkan, dan benar atau salah yang telah disesuaikan dengan indikator pencapaian kumulatif, KI, KD, serta kemampuan peserta didik pada materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga. Peneliti berharap melalui media evaluasi berupa penilaian harian ini dapat membantu guru dalam memudahkan pengukuran kemampuan peserta didik selama pembelajaran jarak jauh dengan baik serta membuat siswa tidak bosan dengan penilaian yang dilakukan guru selama pembelajaran jarak jauh.

Kelebihan pengembangan media evaluasi menggunakan layanan *website wizer.me* yaitu (1) Media evaluasi berupa penilaian harian dikemas sangat menarik dimana hal ini didukung oleh tema/template yang telah *website wizer.me* sediakan. (2). Media evaluasi menggunakan *website wizer.me* ini cukup mudah digunakan bagi peserta didik maupun pendidik. (3). Layanan *website wizer.me*

tidak perlu membayar/berlangganan, pendidik dapat menggunakan layanan gratis untuk membuat penilaian maupun penugasan sesuai kreatifitas pendidik. (4). Fitur soal beragam. (5). Siswa dapat mengakses melalui smartphone maupun laptop yang memiliki koneksi internet. (6). Seluruh kegiatan pengevaluasian pembelajaran mulai dari pemberian penilaian harian, pengerjaan, pengumpulan penilaian harian dapat dilakukan secara online.

Selain itu kelemahan pengembangan media evaluasi menggunakan layanan *website wizer.me* yaitu (1) Template yang digunakan terbatas, hanya yang disediakan di *website wizer.me*, pendidik tidak dapat mendesain sendiri. (2) Peserta didik kurang awam dengan *website wizer.me* sehingga masih butuh dampingan saat *login website*. (3) Jika menggunakan layanan *website wizer.me* gratis maka hanya pendidik yang dapat melihat skor siswa sehingga siswa tidak dapat melihat langsung skornya.

Media evaluasi menggunakan *website wizer.me* materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga untuk siswa kelas V sekolah dasar layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dengan nilai persentase 86% kriteria “sangat valid” dan hasil validasi oleh ahli media dengan nilai persentase 80% kriteria “cukup valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dan media pada media evaluasi menggunakan *website wizer.me* materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga kelas V sekolah dasar ini termasuk kriteria cukup valid (Akbar, 2013).

Hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa media evaluasi sangat praktis untuk digunakan. Hasil persentase angket respon pendidik 100% berdasarkan skor total 75 dari skor ideal 75 dengan kriteria sangat praktis (Akbar, 2013). Hasil persentase angket peserta didik 92,9% berdasarkan skor total 929 dari skor ideal 1000 oleh 20 peserta didik dengan kriteria sangat praktis (Akbar, 2013). Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa media evaluasi menggunakan *website wizer.me* materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga untuk siswa kelas V sekolah dasar ini sangat praktis digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil kepraktisan tersebut, dapat diketahui bahwa *website wizer.me* sangat memudahkan guru saat melakukan penilaian dalam pembelajaran jarak jauh untuk membuat media evaluasi dalam bentuk digital.

Hasil uji keefektifan media evaluasi menggunakan *website wizer.me* berdasarkan pada skor pengerjaan penilaian harian menggunakan *website wizer.me*. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila mendapatkan skor yang melebihi KKM yang telah ditetapkan. Untuk KKM di SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya mata pelajaran matematika yaitu 75. Berdasarkan hasil penilaian harian peserta didik menggunakan *website wizer.me*, dari jumlah siswa 20 siswa terdapat 19 siswa yang tuntas dengan nilai diatas KKM sehingga dapat diperoleh persentase

ketuntasan sebesar 95%. Nilai rata-rata hasil penilaian harian yaitu 94,62 dari skor maksimal 100. Perolehan hasil data ketuntasan peserta didik setelah mengerjakan media evaluasi menggunakan *website wizer.me* berada pada rentang 85,01%-100% dengan kriteria ketuntasan belajar peserta didik yaitu sangat efektif (Akbar, 2013) sehingga dapat disimpulkan pengembangan media evaluasi menggunakan *website wizer.me* efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

Menurut Ina Magdalena (2020:21), tujuan evaluasi dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu tahapan pendidik untuk menilai kemampuan siswa dalam pemahaman suatu materi pembelajaran melalui tes yang dijadikan sebagai tolak ukur/ *feedback* untuk memperbaiki dan mengevaluasi pembelajaran. Hal tersebut ditandai dengan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal evaluasi.

Peranan media evaluasi ini sangat membantu guru dalam mengevaluasi kemampuan peserta didik selama pembelajaran jarak jauh berlangsung dimana guru dapat membuat penilaian yang menarik dan tidak membosankan serta guru dapat melakukan pemeriksaan hasil pengerjaan peserta didik secara online. Kopniak (2018) menyatakan bahwa *website wizer.me* adalah layanan *website* gratis, praktis, dan mudah digunakan untuk membuat lembar evaluasi yang interaktif. Pada *website* ini guru dapat menuangkan ide kreatif dalam pembuatan Lembar Evaluasi digital yang disesuaikan dengan kebutuhan materi. Tidak hanya itu, guru juga bisa menambahkan gambar, audio dan video agar lembar evaluasi yang dibuat lebih lengkap. Guru juga dapat memberikan tanggapan/*feedback* dari hasil pengerjaan media evaluasi mandiri di rumah. Siswa pun mudah mengaksesnya melalui hp (handphone) maupun pc (laptop/komputer). Menghadirkan media evaluasi dalam bentuk digital ini dapat mempersiapkan siswa menghadapi *new normal* atau normal baru dimana kegiatan belajar dilakukan di masa pandemik.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil data penelitian, dapat disimpulkan media evaluasi pembelajaran berbantu *website wizer.me* materi bilangan berpangkat tiga dan akar pangkat tiga untuk siswa kelas V Sekolah Dasar sebagai berikut : (1) kualitas kevalidan media evaluasi menggunakan *website wizer.me* dengan nilai kevalidan materi sebesar 86% dan kevalidan media sebesar 80% sehingga memenuhi kriteria “Sangat Valid” (2) kualitas kepraktisan media ditunjukkan dengan nilai persentase angket respon pendidik sebesar 100% dan nilai persentase skor angket respon peserta didik sebesar 92,9% sehingga memenuhi kriteria “Sangat Praktis” (3) kualitas keefektifan media evaluasi menggunakan *website wizer.me* “Sangat Baik” ditinjau dari hasil pengerjaan penilaian harian menggunakan *website wizer.me* dengan perolehan nilai rata-rata 94,62 dan persentase ketuntasan 95%. Sehingga dapat disimpulkan media

evaluasi menggunakan *website wizer.me* pada materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga untuk kelas V SD dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

#### Saran

Berdasarkan paparan hasil pengembangan media evaluasi pembelajaran menggunakan *website wizer.me*, adapun saran dari peneliti sebagai berikut : (1) media evaluasi berupa penilaian harian menggunakan *website wizer.me* telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan guru dan peserta didik sebagai media evaluasi pembelajaran selama pembelajaran jarak jauh. (2) media evaluasi menggunakan *website wizer.me* masih minim sekali digunakan, sehingga memungkinkan bagi peneliti lain untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran menggunakan *website wizer.me* dengan mata pelajaran maupun materi yang berbeda.

#### Daftar Pustaka

- Adang Suherman, N. I. (2015). *Metode Penelitian : Ilmu Keolahragaan*. Bandung: FPOK UPI.
- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Akbar, S. D. 2013. *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Andrian, D., Kartowagiran, B., & Hadi, S. (2018). The instrument development to evaluate local curriculum in Indonesia. *International Journal of Instruction*, 11(4), 921–934. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11458a>
- Anggi. (2021). *Penggunaan google form sebagai alat evaluasi pembelajaran akidah akhlak kelas iv di sd islam bani hasyim*. Pendidikan, J., & Ibtidaiyah, M.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran* Abad 21 (1st ed.). Penerbit Gava Media. [www.gavamedia.net](http://www.gavamedia.net)
- Eko Putro Widoyoko, (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fip, P., & Negeri, U. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer . me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar Okta Dwi Kumalasari Abstrak*. 2827–2837.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction* (6th ed.). Longman Publishing.
- Harefa, Darmawan dan Sarumaha, Muniharti. 2020. *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PM Publisher
- Kamza, M., Husaini, & Ayu, I. L. (2021). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Kopniak, N. B. (2018). The use of interactive multimedia worksheets at higher education institutions. *Інформаційні технології і засоби навчання*, (63,№ 1), 116-129.
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Magdalena, Ina. 2020. *Evaluasi Pembelajaran di SD (Teori dan Praktik)*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nasution, E. A. (2020). *DEVELOPING DIGITAL WORKSHEET BY USING WIZER. ME FOR TEACHING LISTENING SKILL TO THE TENTH GRADE STUDENTS IN SMK NEGERI 7 MEDAN* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan). [http://www.irbis-nbu.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbu/cgiirbis\\_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE\\_FILE\\_DOWNLOAD=1&Image\\_file\\_name=PDF/ITZN\\_2018\\_63\\_1\\_13.pdf](http://www.irbis-nbu.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbu/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/ITZN_2018_63_1_13.pdf)
- Rahmadani, E., & Putri, F. A. (n.d.). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis Deskriptive Text Menggunakan Media Wizer dalam Mempromosikan Higher Order Thinking Skills ( HOTS ) untuk Siswa Kelas 8 Di MTSN 2 Medan*. 32, 27–38.
- Rina Febriana. 2021. Jakarta. *EVALUASI PEMBELAJARAN*.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sidabutar. (2018). Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 1–11. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/115>
- Supardjo, U. salamah. (2009). *Matematika Gemar Berhitung untuk Kelas VI SD dan MI* (p. 193).
- Ulfa, M. (2019). Strategi Preview , Question , Read , Reflect , Recite , Review (PQ4R) Pada Pemahaman Konsep Matematika. *Mathema Journal*, 1(1), 48–55.
- Wahyuningsih. (2020). Alat evaluasi sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 361–367. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1120>
- Zaenal, A. (2016). Evaluasi pembelajaran. In *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.