

PENGEMBANGAN *E-EVALUATION* BERBANTUAN *WEBSITE WIZER.ME* PADA MAPEL IPAS TOPIK C BAGAIMANA WUJUD BENDA BERUBAH KELAS 4 SD

Vilsa Putri Dwi Pramanda¹, Triwahyudianto², Arnelia Dwi Yasa³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Abstract (English)

The aim of this research is to produce an e-evaluation based on the Wizer.me website which is suitable as a student evaluation of science learning material, forms and changes. This research and development is to evaluate students using the Wizer.me website by describing the feasibility, practicality and effectiveness of student evaluation. The research method uses 4D but only at the development stage. The research subjects were students and teachers of class IV SD 3 Bambang, Wajak. One of the problems in this research is the limited media for student evaluation. So students never use electronic media to carry out evaluations. The instruments used in this research include expert validation sheets, teacher practicality questionnaires, and student practicality questionnaires. The results of the feasibility test based on media experts obtained results of 83.3% in the feasible category, the results obtained from material experts were 87.5% in the appropriate category, and the results obtained from language experts were 75% in the appropriate category. The teacher's practicality test results were 95% in the very practical category, and the students' practicality results were 92% in the very practical category. From the practicality test of the E-evaluation, it was concluded that the E-evaluation based on the Wizer.me website was practical and easy to access for students in evaluating the material.

Article History

Submitted: 28 Februari 2025

Accepted: 5 Maret 2025

Published: 6 Maret 2025

Key Words

E-evaluation, wizer websites, 4D

Abstrak (Indonesia)

Tujuan penelitian ini menghasilkan E-evaluation Berbasis Website Wizer.me yang layak sebagai evaluasi siswa pada pembelajaran IPAS materi wujud dan perubahannya. Penelitian dan pengembangan ini untuk mengevaluasi siswa dengan menggunakan website Wizer.me dengan mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari evaluasi siswa. Metode dalam penelitian menggunakan 4D namun hanya tahap devolepment. Subjek penelitian dilakukan kepada siswa dan guru kelas IV SD 3 Bambang, wajak. Salah satu permasalahan pada penelitian ini karena keterbatasan media untuk evaluasi siswa. Jadi siswa tidak pernah menggunakan media elektronik untuk melakukan evaluasi. Pada instrumen yang dilakukan pada penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, lembar angket kepraktisan guru, angket kepraktisan siswa. Hasil uji kelayakan berdasarkan ahli media memperoleh hasil 83,3% dengan kategori layak, perolehan hasil dari ahli materi 87,5% dengan kategori layak, dan perolehan hasil dari ahli Bahasa 75% dengan kategori layak. Hasil uji kepraktisan guru memperoleh hasil 95% dengan kategori sangat praktis, dan hasil kepraktisan siswa diperoleh 92% dengan kategori sangat praktis. Dari uji kepraktisan E-evaluation tersebut disimpulkan bahwa E-evaluation Berbasis Website Wizer.me praktis dan mudah diakses oleh siswa dalam evaluasi pada materi.

Sejarah Artikel

Submitted: 28 Februari 2025

Accepted: 5 Maret 2025

Published: 6 Maret 2025

Kata Kunci

Evaluasi, Website Wizer.me, 4D

PENDAHULUAN

Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 adalah fenomena yang merespon kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini. Di kurikulum abad ke 21 ini, banyak menggunakan media atau sarana belajar yang mampu membuka ilmu jendela dunia genggam seperti memanfaatkan internet. Untuk perkembangan pendidikan anak didik

saat ini, dapat menggunakan alat bantu Teknologi Informasi Komunikasi sebagai media pembelajaran. Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, ada banyak alternatif pembelajaran yang bisa dimunculkan dari pemanfaatan teknologi ini (Basrina et al., 2023). Pada perubahan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu dikenal dengan kurikulum merdeka atau konsep merdeka belajar. Dimana kurikulum tersebut menggunakan pembelajaran tematik yang mengintegrasikan beberapa pelajaran dan lebih cenderung ke siswa sebagai pusat belajar. Berdasarkan hal tersebut, manajemen kurikulum diartikan sebagai pengelolaan dalam bidang kurikulum agar proses pembelajarannya berjalan dengan baik secara efektif dan efisien, serta adanya feedback dan saling keterkaitan satu sama lain (Utomo, 2017: 116). (Alhamuddin (2019), pada perubahan kurikulum sejak zaman kemerdekaan sampai di zaman Era revolusi Industri 4.0 didasari pada perubahan dunia seperti perubahan bidang Pendidikan yang berteknologi. Dengan adanya kurikulum, sesuai dengan cita-cita Tokoh Ki Hajar Dewantara dimana kurikulum berfokus dalam dalam kebebasan untuk belajar kreatif dan akan berdampak pada karakter anak didik (Ilmawan, 2024).

Terdapat pula beberapa kebijakan kurikulum merdeka diantaranya pergantian USBN menjadi asesmen kompetensi, pergantian ujian nasional menjadi asesmen kompetensi minimum dan survei karakter (Insani, 2019; Rahayu 2022). Menurut Oliva sebagaimana Din Wahyudin (2014: 6), kurikulum dipandang sebagai tujuan, konteks dan strategi dalam pembelajaran melalui program pengembangan instrumen atau materi belajar, interaksi sosial dan teknik pembelajaran secara sistematis di lingkungan lembaga pendidikan. Dengan demikian peran kurikulum sangat penting agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan secara terstruktur dan berkelanjutan. Hal tersebut, pengajar dapat memberikan pembelajaran kepada siswa yang mencakup ketrampilan kolaborasi dan komunikasi. Dalam pembelajaran, untuk mengetahui ketercapaian siswa, pengajar perlu memberikan evaluasi. Evaluasi adalah sebagai bagian dari program pembelajaran yang dioptimalkan, karena tidak hanya bertumpu pada penilaian hasil belajar tetapi bertumpu pada penilaian input, output, dan proses (Idrus, 2019). Evaluasi dalam pendidikan merupakan salah satu komponen yang penting dengan proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran berlangsung, dipandang sebagai proses tingkah laku siswa yang peran evaluasi tersebut menjadi sangat penting (Ina Magdalena, Nurul Hidayati, 2023).

Proses evaluasi siswa, secara sistematis untuk memastikan apakah siswa ada perubahan dan sejauh mana perubahan tersebut memengaruhi siswa. Evaluasi berbasis komputer atau berbasis teknologi adalah salah satu untuk mengatasi kurang optimalnya assesmen konvensional atau penilaian yang dilakukan secara umum, tradisional (Kamar, Kusair, & Zubaidah, 2016) (Yasa, 2020). E-evaluation adalah penilaian yang memanfaatkan teknologi evaluasi atau penilaian. Disisi lain peluang berkembangnya internet dan teknologi menjadi momentum kemerdekaan belajar. Manfaat dalam evaluasi tersebut yaitu untuk pengambilan dasar keputusan dalam pembelajaran, untuk laporan hasil kerja kelompok pada siswa, dan sebagai perbaikan pengembangan dalam pembelajaran (Moh Soheh, 2019). Pentingnya evaluasi yaitu mengakibatkan seorang guru harus memiliki persiapan yang baik dalam perencanaan dan mengembangkan proses pembelajaran terhadap bahan ajar, tidak cukup dengan kemampuan guru tanpa diimbangi dengan perencanaan kompetensi siswa yang menentukan konteks perencanaan berikutnya (Magdalena et al., 2023). Salah satu contoh media yang dapat guru terapkan sebagai evaluasi kepada siswa adalah melalui media pembelajaran dengan memanfaatkan Wizer.me yang dirancang harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada website wizer.me memiliki latar

belakang dengan tema yang bagus sehingga menarik perhatian siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran. Platform wizer.me ini termasuk platform digital gratis untuk membuat lembar kerja atau evaluasi yang berisikan soal-soal untuk siswa dengan penilaian otomatis (Sobri et al., 2023).

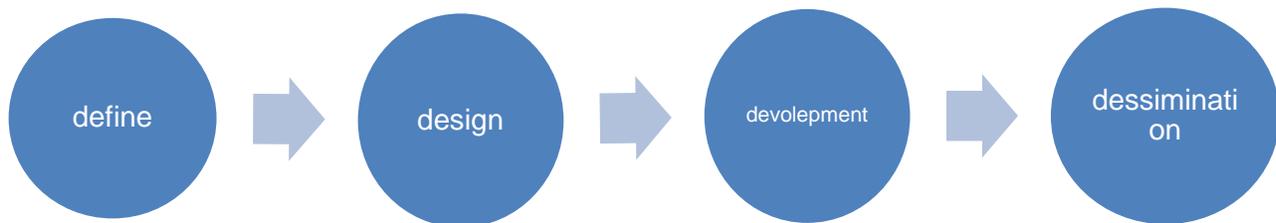
Pada era digital saat ini, teknologi sangat bermanfaat bagi pendidikan untuk mempermudah dan mencari sumber materi yang sulit. Teknologi tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian bahan ajar saja. (Wicaksana & Rachman, (2018) Internet merupakan bentuk penerapan teknologi informasi yang ditunjukkan untuk mempermudah proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk digital konten dan pelaksanaannya membutuhkan sarana computer yang dikoneksikan ke internet. Teknologi juga digunakan untuk media evaluasi belajar siswa yang berisi soal-soal dan panduan yang menyenangkan. Ciri media yang menarik adalah memiliki sifat interaktif yang mengutamakan komunikasi, kerja sama, dan menimbulkan interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran yang bersifat permainan atau game. Menemukan pendekatan dan media yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran dan menjadikan kelas menyenangkan bagi siswa adalah tanggung jawab guru (Marcesa et al., 2023). Dalam pengembangan evaluasi ini, Pendidikan mempunyai peranan sangat penting untuk mengembangkan potensi siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran IPAS. Karena pembelajaran IPAS adalah ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan sangat penting bagi siswa mengenai sifat-sifat alam serta makhluk hidup. Dengan pembelajaran IPAS tersebut, guru mampu memberikan evaluasi untuk siswa yang memberikan dampak kerja sama dan interaksi. Tetapi, dalam pembelajaran IPAS beberapa masih pengetahuan yang dihafalkan dan pembelajaran IPAS kurang lebih materi yang bukan kegiatan pembelajaran secara langsung melainkan beberapa materi harus di pelajari atau di hafalkan oleh siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan evaluasi berbantuan website wizer.me untuk mengetahui pemahaman evaluasi pembelajaran siswa pada mapel IPAS materi wujud dan perubahannya, mengetahui kepraktisan evaluasi pembelajaran melalui website wizer.me. Pada perbedaan dari artikel sebelumnya yang pertama yaitu dengan persamaan ditunjukkan menggunakan model 4D dalam penelitian dan perbedaannya peneliti tersebut menggunakan materi ips yaitu pengaruh interaksi sosial (Yulya Basrina, 2023). Peneliti selanjutnya (Putri & Indrawati, 2021) Perbedaannya ditunjukkan pada peneliti tersebut menggunakan penelitian jenis (R&D) dan berfokus pada mapel matematika materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga. Persamaannya yaitu menggunakan website wizeer.me untuk test evaluasi pada peserta didik, yang ketiga perbedaan mengembangkan LKPD Interkatif Materi Teks Cerita Pendek dan persamaannya menggunakan website wizer.me. Keterbaruan pada penelitian ini terletak pada media. Dalam penelitian ini menggunakan media website, yaitu website wizer.me untuk pengembangan evaluasi. Untuk keterbaruan ini mampu mendorong siswa untuk mengenal teknologi lebih jauh dalam kegiatan evaluasi belajar atau dalam pembelajaran berlangsung.

Dalam hasil observasi yang telah dilakukan, untuk siswa kelas 4 SD ini, masih kurang dalam pemahaman materi dan pemahaman siswa masih rendah. Dengan adanya media wizer.me ini, guru mengharapkan proses evaluasi siswa bisa berkembang dengan pembelajaran yang kreatif. Disamping itu, siswa kelas 4 belum menerima buku LKS kurmer dari pemerintah, akibatnya saat pembelajaran berlangsung siswa hanya menyimak bacaan yang dibacakan oleh guru. Dan juga di SDN 03 bambang terutama di kelas 4 kekurangan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian adalah untuk memberikan dampak positif terkait kegiatan evaluasi pada pembelajaran, mendorong siswa mengenal teknologi dalam kegiatan evaluasi, dan mengasah

kemampuan siswa terhadap kegiatan diakhir pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Dengan hal tersebut guru memberikan media teknologi wizer.me ini untuk evaluasi siswa dalam akhir proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa tidak seperti yang diharapkan. Selain itu dari hasil observasi yang saya temukan ada beberapa permasalahan diantaranya pemahaman siswa masih kurang dan rata-ratanya kurang dibawah 50% atau 6 siswa dari 13 siswa dikelas. Penyebabnya kendala media pembelajaran, fasilitas buku LKS dan masih ada beberapa siswa yang belum lancar membaca. Guru saat memberikan kegiatan evaluasi kepada siswa diberi diakhir bab dan evaluasi hanya berbentuk media gambar karena keterbatasan media teknologi. Evaluasi di sekolah berupa soal yang diambil di beberapa sub bab pada pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengangkat "**PENGEMBANGAN EVALUATION BERBANTUAN WEBSITE WIZER.ME PADA MAPEL IPAS TOPIK C BAGAIMANA WUJUD BENDA BERUBAH KELAS 4 SD**".

METODE

Metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut dan model penelitian menggunakan model 4D. sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan pemahaman dan mengetahui kepraktisan evaluasi pada peserta didik dengan materi wujud dan perubahannya. Penelitian ini dilaksanakan di SD 3 Bambang Wajak. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SD 3 Bambang yang berjumlah 14 orang.



Gambar model 4D

Berdasarkan bagan tersebut, define merupakan tahap pendahuluan untuk menetapkan dan mendefisikan syarat-syarat yang harus di penuhi untuk mengembangkan produk berupa evaluasi berbantuan website wizzer.me. tahap design, peneliti mulai membuat rancangan produk evaluasi yang akan dikembangkan. Tahap devolepment evaluasi dilakukan sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Tahap dessimination evaluasi yang sudah dikembangkan akan digunakan untuk diuji kevalidan dan kepraktisan.

Subjek dalam penelitian ini yaitu kepada peserta didik kelas IV SD 3 Bambang sebanyak satu guru dan uji luas hanya dilakukan oleh 11 siswa. Uji validasi dilakukan setelah penelitian melakukan uji validitas dalam pengembangan melibatkan tiga validator yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli bahan ajar. Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan angket dan lembar validasi untuk mengukur kepraktisan dan kelayakan dalam pengembangan evaluasi yang dikembangkan.

Table 1 kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Kelayakan materi	Kesesuaian materi pada pembelajaran

		kесerasian isi materi
		Kelengkapan isi materi sesuai pembelajaran
2	tampilan	Kelengkapan tampilan materi
		Kejelasan pada materi
		Kelengkapan tampilan pada materi
3	Bahasa	Penggunaan istilah kata
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa
		Bahasa jelas dan mudah dipahami
		Keteruntunan dalam Bahasa

(sumber : (Arigiyati et al., 2019)(modifikasi)

Lembar validasi instrumen ahli bahan ajar ini untuk ahli bahan ajar bertujuan diberi penilaian dalam produk yang dikembangkan yaitu Evaluasi Berbantuan Website Wizer.me. Dari hasil validasi instrumen ahli bahan ajar, terdapat poin-poin aspek yang dinilai untuk media peneliti yang akan dikembangkan. Terdapat aspek kelayakan materi dimana mengukur kelayakan materi yang telah di buat oleh peneliti. Aspek penyajian atau kejelasan materi, serta Bahasa pada media yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 2 kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

no	Aspek yang dinilai	indikator
1	Tampilan Bahasa pada evaluasi website	Ketertarikan pada tampilan Keterbacaan tulisan
2	Kesesuaian Bahasa	Ketepatan struktur pada kalimat Bahasa jelas dan mudah dipahami Mampu memberikan dorongan berpikir kritis
3	isi	Keteruntutan pada kalimat Ketepatan penggunaan Bahasa Mudah dipahami dan dapat dimengerti

(sumber : (Kusyairi, 2019)(dimodifikasi)

Lembar validasi instrumen pada Ahli Bahasa bertujuan diberi penilaian dalam produk yang dikembangkan yaitu Evaluasi Berbasis Website Wizer.me. pada lembar validasi instrumen ahli Bahasa ini mencakup beberapa aspek untuk kebutuhan media yang telah dibuat oleh peneliti. Seperti tampilan pada evaluasi antara ketertarikan atau keterbacaan pada media. Pada kesesuaian Bahasa di media website, Bahasa bisa jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Dan desain pada media yang telah dibuat oleh peneliti yaitu keteruntunan pada kalimat serta ketepatan penggunaan Bahasa pada media.

Tabel 3 kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Bahan Ajar

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Kelayakan	Kelayakan dalam penggunaan Kemudahan saat digunakan untuk siswa Kecocokan isi pada evaluasi Kalimat dapat dipahami siswa
2	Desain	Unsur tata letak Struktur gambar/desain tidak mengganggu siswa/berlebihan
3	Tampilan	Kemenarikan warna Kemenarikan tulisan/ isi untuk siswa Kemauan siswa untuk menggunakan website

(sumber : (Arigiyati et al., 2019)(dimodifikasi)

Lembar Validasi Instrumen Pada Ahli Bahan ajar bertujuan untuk diberi penilaian pada produk yang dikembangkan yaitu Evaluasi Berbasis Website Wizer.me. Dalam validasi instrumen ahli bahan ajar ini terdapat aspek meliputi kelayakan pada media. Kelayakan penggunaan, kemudahan siswa saat menggunakan media, dan kecocokan pada soal evaluasi yang telah dibuat oleh peneliti. Aspek desain menggambarkan struktur gambar atau desain yang menarik pada media yang tidak mengganggu pandangan siswa saat mengerjakan evaluasi, tampilan tulisan dan warna pada media.

Berikutnya, angket kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa untuk penilaian produk yang dikembangkan yaitu Evaluasi Berbantuan Website Wizer.me. Angket kepraktisan siswa ini diisi oleh siswa untuk mendapatkan nilai praktis pada media yang telah dibuat oleh peneliti dan dibuat sesuai dengan nomor soal pada evaluasi. Dalam angket ini meliputi isi media, Bahasa dalam media, dan kemenarikan media evaluasi.

Tabel 4 kisi-kisi instrumen Angket Kepraktisan Siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Isi	Kejelasan isi pada materi
		Siswa dapat memahami isi materi
		Siswa dapat mengamati isi materi dengan mudah
2	Bahasa	Bahasa yang digunakan dapat dimengerti
		Dapat menalar dengan mudah
3	Kemenarikan pada tampilan	Evaluasi ini membuat semangat belajar
		Tampilannya menarik
		Bagian akhir tampilan menarik
		Tampilan tidak berlebihan/ mengganggu belajar

(M. Hilmi Fathurrauf, 2017)(dimodifikasi)

Berikut angket kepraktisan yang diberikan kepada untuk penilaian produk yang dikembangkan yaitu Evaluasi Berbantuan Wizer.me. Angket kepraktisan ini meliputi aspek Bahasa, isi, dan tampilan pada media yang telah dibuat oleh peneliti. Guru mampu memberikan penilaian terhadap media melalui angket tersebut. Angket kepraktisan dibuat sesuai dengan nomor pada media evaluasi.

Tabel 5 kisi-kisi instrumen angket Kepraktisan Guru

No	Aspek yang di nilai	Indikator
1	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah di pahami
		Ejaan sesuai dengan EYD
2	Isi	Soal evaluasi mudah dipahami
		Materi evaluasi disusun secara tepat
		Langkah-langkah pada soal evaluasi mudah dipahami
3	Tampilan	Tampilan pada evaluasi menarik
		Kualitas pada huruf mudah dipahami

(M. Hilmi Fathurrauf, 2017)(dimodifikasi)

Setelah data terkumpul peneliti akan menganalisis data dengan menggunakan analisis skala likert 1-4. Menurut (palupi,2021) dalam analisis skala ini dapat diterangkan dengan kriteria sangat baik, baik, tidak baik, dan sangat tidak baik. Masing-masing dari kriteria tersebut mendapatkan skor. Kriteria Sangat Baik dengan skor 4, kriteria Baik dengan skor 3, kriteria Tidak Baik dengan

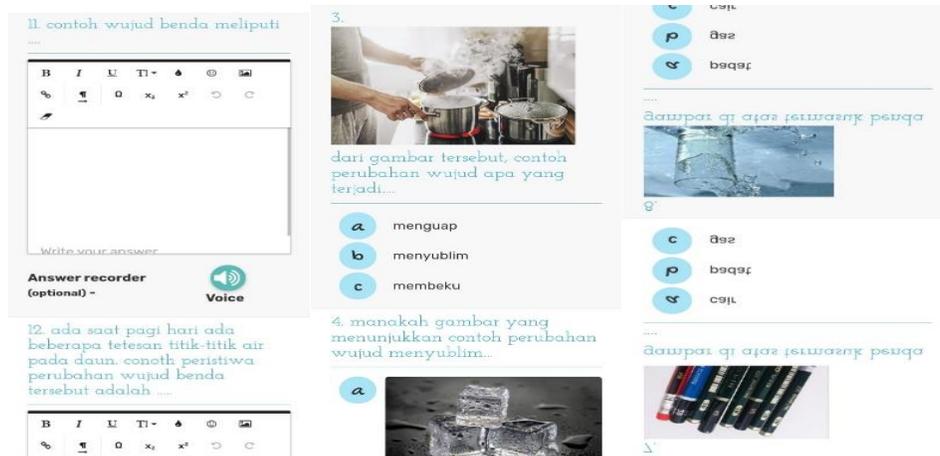
skor 2, dan kriteria Sangat Tidak Baik dengan skor 1. Dari hasil analisis tersebut, peneliti dapat menghitung dan menjumlah dari hasil yang telah ditemukan. Selanjutnya presentase dari hasil yang diperoleh dikategorikan menggunakan kriteria penilaian kelayakan. Dimana penilaian tersebut untuk menghitung kelayakan media yang telah dibuat oleh peneliti dan dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Data penilaian kelayakan terdapat nilai atau kategori beserta interval presentasinya. Dengan nilai Sangat Tidak Layak berada pada interval presentase <21%, nilai Tidak Layak pada interval presentase 21-40%, nilai Layak pada interval presentase 41-60%, dan nilai 61-100% pada interval presentase Sangat Layak (Ernawati,2017). Dalam analisis kepraktisan dilihat dari hasil data kepraktisan guru dan siswa. Selanjutnya melakukan analisis dengan menggunakan banyaknya siswa yang memberikan respon positif. Siswa memberikan penilaian angket respon dengan menggunakan instrumen data kepraktisan guru dan siswa. Pada instrumen penilaian ini terdapat penilaian dan skor yang ditentukan. Penilaian Sangat Baik dengan skor 4, penilaian Baik dengan skor 3, penilaian Tidak Baik dengan skor 2, dan penilaian Sangat Tidak Baik dengan skor 1 (shalahuddin,2017).

Selanjutnya, hasil presentase respon siswa yang diperoleh di cocokkan dengan nilai kepraktisan. Pada nilai kepraktisan ini terdapat 4 kriteria. Dengan kriteria Sangat praktis berada pada presentase 76%-100%, kriteria Praktis dengan presentase 51%-75%, kriteria Kurang Praktis dengan presentase 26%-50%, dan kriteria Tidak Praktis dengan presentase 0%-25% (shodiyanto,2020). Dengan hasil respon yang telah di isi oleh siswa kemudian dicocokkan menggunakan nilai kepraktisan dan dihitung. Setelah mendapatkan hasil yang baik dapat digolongkan dengan kriteria-kriteria tersebut. Pada hasil media peneliti yang telah di isi oleh siswa mendapatkan kriteria Sangat Praktis. Setelah melakukan uji validasi kepada ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa selanjutnya dilakukan uji coba kepada peserta didik IV. Uji coba dilakukan dengan skala besar sebanyak 11 siswa. Uji coba ini untuk mengetahui hasil keefektifan sebuah hasil E-evaluation yang diperoleh dari hasil pretest posttest yang diberikan kepada siswa setelah melakukan uji coba produk E-evaluation yang dikemudian dihitung hasilnya menggunakan kriteria keefektifan. Dalam kriteria keefektifan ini terdapat 4 kriteria. Kriteria Sangat Efektif dengan presentase 76%-100%, kriteria Efektif dengan presentase 51%-75%, kriteria Kurang Efektif dengan presentase 26%-50%, dan kriteria Tidak Efektif dengan presentase 0%-25%. Dari hasil tersebut, disimpulkan hasil respon siswa menggunakan nilai keefektifan mendapatkan kriteria sangat efektif (nuf Agraeni,2022).

HASIL PENELITIAN

Pengembangan *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* ini menggunakan pengembangan model 4D yaitu *define, perencanaan, dan pengembangan*. Berikut tahap dari pengembangan E-evaluation, tahap define (pendefinisian) yaitu peneliti melakukan/ menyiapkan bahan untuk penelitian dengan cara wawancara untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas IV. Ditemukan permasalahan bahwa siswa belum mampu melakukan evaluasi dengan nilai yang diharapkan. Hal ini karena siswa bosan menggunakan media pembelajaran hanya dengan media buku dan media seadanya tanpa media elektronik. Sehingga peneliti merasa perlu mengembangkan media *E-evaluation berbasis website* untuk membantu pemahaman siswa meningkat. Dilihat dari fasilitas SD 3 Bambang, Wajak memang belum memadai serta kesulitan dalam jaringan. Dengan demikian peneliti tertarik menggunakan media E-evaluation Berbasis Website dan bisa di gunakan diluar sekolah baik dirumah saat melakukan pembelajaran daring. Tahap design (perancangan) berupa penentuan untuk pembuatan produk yang akan

dikembangkan. Design dari E-evaluation ini menggunakan website wizer.me yang meliputi cover, macam-macam design soal untuk melatih pemahaman siswa (evaluasi). Penyajian tersebut dikembangkan untuk menarik minat belajar siswa melalui website wizer.me. dalam soal-soal tersebut mengenai perubahan wujud benda seperti membeku, mencair, menyublim, menguap, mengembun. langkah-langkah pada tahap ini meliputi penyusunan tes yang sudah disiapkan, penyusunan media yang sesuai dengan soal tes dan karakteristik siswa, serta rancangan media evaluasi pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap pendefinisian. Pada fase ini menghasilkan produk rancangan awal media yang akan dikembangkan.



Gambar soal evaluasi siswa



Gambar Media Evaluasi Website Wizer.me

Pada tahap *devolepment* (pengembangan), peneliti melakukan perbaikan atau revisi Evaluasi. Peneliti membuat instrument penelitian meliputi ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Berikut adalah hasil intrumen dari ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Dalam instrumen dari para ahli terdapat presentase untuk hasil dari media peneliti. Dari analisis isntrumen tersebut telah diuraikan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Validasi media *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* dari ahli media diketahui bahwa media *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* rata-rata dari keseluruhan aspek mendapatkan 83,3% dengan kriteria layak. Validasi ahli materi pada media *E-eavluation Berbasis Website Wizer.me* dari ahli materi diketahui bahwa materi pada *E-evaluation berbasis Website Wizer.me* mendapat

presentase keseluruhan aspek mendapatkan 87,5% dengan kriteria layak. Validasi ahli Bahasa *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* dari ahli Bahasa mendapat presentase keseluruhan 75% dengan kriteria layak. Hal ini menunjukkan bahwa *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* layak digunakan. Dan kemudian peneliti melakukan uji coba kepada siswa. Peneliti memberikan angket kepada guru untuk penilaian *E-evaluation berbasis website wizer.me*. penilaian guru mendapatkan presentase 95% dengan kategori sangat praktis sehingga *E-evaluation* ini dapat diimplementasikan kepada siswa. Pada tahap uji coba yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa, peneliti juga memberikan angket kepada siswa dengan tujuan agar siswa memberikan penilaian terhadap *E-evaluation berbasis website*. Berdasarkan hasil analisis tersebut, uji coba siswa mendapatkan presentasi 92% dengan kriteria sangat praktis sehingga dikatakan *E-evaluation* yang di uji cobakan pada siswa ini sangat praktis digunakan. Mendapatkan nilai sangat praktis karena siswa sangat senang saat melakukan evaluasi menggunakan media website wizer.me. setelah melaksanakan evaluasi dengan menggunakan website, siswa mengerjakan posttest untuk mengetahui peningkatan jumlah rata-rata dalam penggunaan website wizer.me. diketahui jumlah ke efektifan pretest mendapatkan jumlah 760 dengan rata-rata nilai 69 atau kriteria “efektif”. Uji keefektifan posttest mendapatkan nilai rata-rata 87 dengan kriteria “sangat efektif”. Pada tahap desiminasi (penyebaran), media pembelajaran yang dihasilkan pada akhir tahap pengembangan selanjutnya disebarkan kepada guru dan siswa yang ada lain tetapi karena keterbatasan waktu dan materi, maka tahap ini terbatas hanya dilakukan saat uji coba media pada satu kelas dan satu guru di satu sekolah.

PEMBAHASAN

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* pada materi perubahan wujud dan perubahannya dengan menggunakan website untuk siswa kelas IV di SD 3 Bambang Wajak. Pengembangan *E-evaluation* ini berfungsi sebagai latihan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi wujud dan perubahannya yaitu topik C bagaimana wujud benda berubah. Peneliti ini membuat instrumen yang meliputi angket validasi materi, angket validasi bahasa, angket validasi media serta angket. Perencanaan uji coba media ini dilaksanakan dalam satu hari dengan bantuan guru kelas. Hal ini sejalan dengan (Putri & Indrawati, 2021) yang di disimpulkan bahwa cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh maupun jarak dekat. Dan evaluasi ini menjadi alternatif efektif guru dalam mengukur kemampuan siswa. Pada (Siregar & Siregar, 2021) yang berjudul “Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar” tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital sangat membantu guru dalam mengaktifkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan pembelajaran komik digital dapat diterapkan dalam belajar di dalam kelas maupun diluar kelas (daring). Menurut (Purwati & Nugroho, 2018) evaluasi adalah rangkaian dari sebuah proses belajar dimana siswa memahami materi dari awal hingga akhir dan guru wajib memberikan evaluasi saat pembelajaran berakhir untuk mengukur pemahaman siswa. Diperlukan adanya analisis yang dapat menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan kelayakan atau respon siswa (DWI ERMAWATI & YONISA KURNIAWAN, 2019). Pada *E-evaluation berbasis website wizer.me* pada materi wujud dan perubahannya ini dilihat melalui tahap pengembangan yaitu model 4D. Pengembangan tersebut meliputi validasi Bahasa dengan presentase 75%, validasi materi dengan presentase 87%, validasi media dengan presentase 83,5% dengan ketegori layak digunakan. Selain *E-evaluation* ini dinyatakan layak berarti memiliki isi

yang sesuai dengan materi dan mudah dipahami. E-evaluation ini mendapatkan penilaian layak dari ahli materi karena menjelaskan materi perubahan wujud benda serta contoh dari perubahan wujud benda, penilaian dari ahli media mendapatkan nilai layak karena mudah dalam mengakses pada website, penilaian dari ahli bahasa mendapatkan nilai layak karena Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa. Hasil dari kepraktisan ini telah didapatkan dari guru yaitu 95% dengan kriteria sangat praktis. Dan penilaian yang dilakukan oleh siswa mendapatkan presentase 92% dengan kriteria sangat praktis, maka disimpulkan *E-evaluation berbasis website wizer.me* yang dikembangkan sangat praktis digunakan pada materi perubahan wujud dan perubahannya. Dengan uji ke efektifan pada pengembangan ini dianalisis berdasarkan hasil evaluasi siswa berupa nilai pretest dan posttest yang diperoleh pada siswa kelas IV. SD 3 Bambang, wajak. Nilai pretest mendapatkan jumlah 760 dengan rata-rata nilai 69 atau kriteria “efektif”. Uji keefektifan posttest mendapatkan nilai rata-rata 87 dengan kriteria “sangat efektif” disimpulkan bahwa *E-evaluation berbasis Website Wizer,me* mengalami peningkatan setelah menggunakan website Wizer.me. Sejalan dengan (Indraswati et al., 2023) yang berjudul “Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram” mengatakan bahwa pembuatan pelatihan worksheet interaktif dengan *wizer.me* dapat membandingkan atau memberikan pemahaman nilai pretest dan posttest pada siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian pengembangan *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* ini adalah menggunakan website Wizer.me sebagai evaluasi siswa pada materi perubahan wujud benda kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D. Dari penilaian para ahli Bahasa, ahli materi, ahli bahan ajar mendapatkan nilai layak. Berdasarkan penilaian tersebut, *E-evaluation berbasis Website Wizer.me* layak untuk diujicobakan ke sekolah dasar. Kepraktisan E-evaluation ini dapat dilihat dari penilaian guru dan respon siswa. Penilaian guru mendapatkan kategori sangat praktis kemudian *E-evaluation berbasis Website Wizer.me* ini dapat di ujicobakan kepada siswa dan mendapatkan nilai dengan kaegori sangat praktis. Kemudian siswa mengerjakan penilaian pretest dan posttest untuk mendapatkan nilai keefektifan. Penilaian keefektifan mendapatkan nilai kategori sangat efektif. Berdasarkan presetase tersebut E-evaluation berbasis Website Wizer.me sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Saran bagi guru dari hasil *E-evaluation berbasis Website Wizer.me* ini guru harus membiasakan untuk memfaatkan *E-evaluation berbasis website wizer.me* untuk pembelajaran maupun mengukur pemahaman siswa. Serta manfaat bagi guru dapat memfasilitasi belajar siswa menggunakan media *E-evaluatuion berbasis website* ini. Bagi siswa untuk produk ini dapat dilakukan banyak belajar dirumah maupun di sekolah menggunakan website wizer.me ini. Bagi peneliti selanjutnya pengembangan E-evaluation berbasis Website Wizer.me ini dapat digunakan sebagai referensi dan dapat mengembangkan produk sampai desimination (penyebaran).

REFERENSI

- Arigiyati, T. A., Kusmanto, B., & Widodo, S. A. (2019). Validasi Instrumen Modul Komputasi Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.26740/jrpipm.v2n1.p023-029>

- Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi* (Vol. 8, Issue 1).
- DWI ERMAWATI, Y., & YONISA KURNIAWAN, R. (2019). Analisis Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Intranet. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7(2), 67–70. <https://doi.org/10.26740/jupe.v7n2.p67-70>
- Idrus. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Manajemen Pendidikan Islam*, 2, 920–935.
- Ilmawan, D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 820–828. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10546>
- Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Amrullah, L. W. Z., & Rahmatih, A. N. (2023). Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram. *Journal on Education*, 5(4), 14615–14624. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2517>
- Kusyairi, M. K. dan. (2019). Penilaian Bahan Ajar Bahasa Madura Tingkat Sekolah Menengah Atas (Sma). *Sasando : Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pancasila Tegal*, 2(2), 277–288. <https://doi.org/10.24905/sasando.v2i2.76>
- M. Hilmi Fathurrauf. (2017). *Kisi Instrumen*. 48.
- Magdalena, I., Nurchayati, A., & Abwandi, D. (2023). Evaluasi Pembelajaran pada Tingkat Sekolah Dasar. *Yasin*, 3(5), 849–854. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i5.1421>
- Marcesa, D. A., Samsiyah, N., Arif, Y., Program, H., Prajabatan, P., & Kelas, G. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Moh Soheh, A. (2019). Evaluasi Pembelajaran Dalam Konteks Fungsi, Tujuan Dan Manfaat Yang Dilakukan Oleh Pendidik. *Jurnal Pemikiran, Pendidikan Dan Penelitian Ke-Islaman*, 5(2), 25–33. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2344026>
- Purwati, D., & Nugroho, A. N. P. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir Di Sma N 1 Prambanan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19398>
- Putri, V. A. R., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer . me Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), 3542–3550. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44143>
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Manajemen Informatika , Politenik Negeri Sriwijaya Media komik merupakan media yang sederhana sering diartikan sebagai cerita bergambar hampir serupa media belajar fotografi . Komik sebagai media pem. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114–126. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/view/3342/1432>
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EVALUASI

DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN STATISTIKA: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW Agus. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

Yasa, A. D. (2020). Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 26. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23987>