

PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK *WONDERSHARE QUIZ CREATOR* BERBASIS BLOG UNTUK EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X

Dasep Satriana

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Sukabumi
e-mail: dasepsatriana024@ummi.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dari sumber belajar baik berupa perangkat lunak. Evaluasi merupakan upaya sadar yang dilakukan secara sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penetapan kualitas, dan penjaminan berbagai komponen pembelajaran berdasarkan pertimbangan dan kriteria yang telah ditentukan. software *wondershare quiz creator* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan berbagai soal. Metode penelitian yang digunakan yaitu RND dengan sembilan langkah pengembangan, yakni potensi dan masalah, mengumpulkan data, membuat desain media, validasi desain, revisi desain, uji coba skala kecil, revisi media, uji coba skala besar, dan revisi akhir media. Media evaluasi yang digunakan di SMAN 3 Kota Sukabumi adalah kertas HVS A4/f4 untuk soal dan kertas dari buku peserta didik sebagai media menjawabnya. Berdasarkan penilaian validator media sangat layak untuk digunakan di Sekolah dan mendapat respon positif dari peserta didik.

Kata Kunci : Media, Evaluasi, *Wondershare Quiz Creator*, peserta didik, pendidik

Abstract

Learning media is everything that can be used to convey learning from good learning resources, how much software. Evaluation is a conscious effort carried out systematically, continuously, and comprehensively in the framework of controlling, determining quality, and guaranteeing various components of learning based on predetermined criteria and criteria. software wondershare quiz creator is software that is used for making various questions. The research method used is RND with nine steps of development, namely potential and problems, collecting data, creating media design, design validation, design revisions, small-scale trials, media revisions, large-scale trials, and final media revisions. Evaluation media used at SMAN 3 Kota Sukabumi is HVS A4 / f4 paper for questions and papers from students' books as media to answer them. Based on the assessment, the media validator is very feasible to use in the School and gets a positive response from students.

Keyword: Media, evaluation, *wondersharequiz creator*, blog, student, teacher

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang pesat di berbagai bidang. Hal ini memudahkan manusia dalam beraktivitas dan berkomunikasi dengan sesama. Termasuk dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi dan informasi telah memberikan pengaruh yang cukup besar. Perkembangan media sebagai sarana pembelajaran mempermudah peserta didik dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh pendidik.

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara antara pengirim dan penerima. Menurut Criticos (dikutip dari Daryanto, 2015: 4) mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi. Media terdiri dari manusia,

materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa untuk mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Gerlach & Ely dikutip dari Arsyad, 2017: 3).

Kemudian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran dari sumber belajar baik berupa perangkat lunak maupun keras sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran baik di luar maupun dalam ruangan (Jalinus & Ambiyar, 2016: 4).

Penggunaan media pembelajaran di sekolah saat ini tidak hanya dalam proses penyampaian materi, tetapi sudah mulai digunakan pada proses penilaian dan evaluasi pembelajaran. Adapun pengertian mengenai evaluasi menurut Farida (2017:2)

merupakan upaya sadar yang dilakukan secara sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penetapan kualitas, dan penjaminan berbagai komponen pembelajaran berdasarkan pertimbangan dan kriteria yang telah ditentukan.

Umumnya penggunaan media pembelajaran dalam proses penilaian dan evaluasi menggunakan *Computer Assisted Instruction (CAI)*. Ada dua komponen penting dalam penggunaan media CAI, yaitu menggunakan komputer sebagai komponen utama dalam proses evaluasi dan pengembangan aplikasi evaluasi.

Pengembangan media interaktif yang digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran pada saat ini telah banyak dilakukan, seperti pengembangan media *web offline* oleh Badi'ah. Media tersebut dikembangkan untuk evaluasi pembelajaran IPA kelas VI SD/MI. Kemudian Aplikasi *Computer Aided Instruction (CAI)* yang dikembangkan oleh Samsudin (2017: 169), merupakan media untuk evaluasi matematika materi bangun ruang. Selain media evaluasi berbasis yang berbasis pada perangkat komputer, Fadlullah (2017:30) mengembangkan media dari perangkat lunak *wondershare quiz creator* berbasis android untuk pelajaran Sosiologi kelas XI IPS MAN 1 Malang. Media ini berbeda dengan media sebelumnya, karena media ini bisa digunakan pada telepon seluler yang berbasis android.

Pengembangan media untuk proses evaluasi, belum ada media yang dapat digunakan untuk evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti berpendapat perlu adanya suatu pengembangan media yang dapat digunakan untuk proses evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini diperlukan, karena mata pelajaran Bahasa Indonesia menuntut siswa untuk menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Khususnya membaca dan menyimak, dua keterampilan tersebut memiliki persamaan yaitu bersifat menerima. Sehingga, evaluasi kedua keterampilan tersebut dapat dilakukan dalam waktu yang pendek seperti melakukan tes tulis.

software *wondershare quiz creator* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan berbagai soal. Perangkat lunak ini dapat diintegrasikan dengan aplikasi lain seperti powerpoint, flash, web browser, atau aplikasi berbasis web lainnya seperti moodle dan sebagainya.

Berdasarkan hal tersebut, penulis mengembangkan sebuah perangkat lunak yang bernama *wondershare Quiz Creator* untuk proses evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Perangkat lunak tersebut selain bisa memasukkan teks juga dapat disisipkan file video berekstensi *.swf* yang dapat digunakan untuk menguji kemampuan menyimak peserta didik.

Adapun pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara daring agar prosesnya tidak terbatas pada ruangan serta memanfaatkan perangkat gawai yang dimiliki siswa, maka media tersebut akan berbasis blog. Sehingga proses evaluasi tidak terhalang oleh kekurangannya PC di sekolah.

Kelebihan dari perangkat lunak *wondershare quiz creator* adalah mudah digunakan, karena tidak memerlukan kemampuan decoding atau menguasai kode pemrograman komputer. Selain itu, hasil pengembangan perangkat lunak *wondershare quiz creator* dapat disimpan dalam format aplikasi (*.exe*), flash maupun html untuk evaluasi secara online. Perangkat lunak *wondershare quiz creator* memungkinkan pendidik untuk memasukkan video yang berkaitan dengan materi. Sehingga proses evaluasi tidak hanya melatih kemampuan membaca peserta didik, tetapi melatih kemampuan menyimaknya.

Pengembangan perangkat lunak *wondershare quiz creator* berbasis blog akan melibatkan peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi tahun ajaran 2018/2019. Adapun materi yang akan dimasukkan sebagai soal dalam media tersebut adalah materi debat yang tercantum dalam KD 3.12 dan 3.13. Materi tersebut melatih peserta didik untuk mengamati sebuah teks dan praktik debat. Tujuannya agar peserta didik dapat menentukan esensi debat, jenis-jenis debat, dan ragam bahasa dalam debat, serta mampu merumuskan tata cara debat formal dari sebuah teks maupun video debat.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mengembangkan sebuah perangkat lunak yang bernama *wondershare quiz creator* untuk proses evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang melatih kemampuan membaca dan menyimak peserta didik. Oleh karena itu, Peneliti melakukan penelitian yang berjudul "pengembangan perangkat lunak *wondershare quiz creator* berbasis blog untuk evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi".

Berdasarkan judul penelitian di atas, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti yakni sebagai berikut.

- a. Bagaimana penggunaan media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi tahun ajaran 2018/2019?
- b. Bagaimana proses pengembangan perangkat lunak *wondershare quiz creator* berbasis blog untuk evaluasi Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi 2018/2019?
- c. Bagaimana tingkat kelayakan dan respon siswa dari pengembangan aplikasi *wondershare quiz creator* berbasis blog untuk evaluasi Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi tahun ajaran 2018/2019?

Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) mengetahui media evaluasi Bahasa Indonesia kelas X yang digunakan di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi; 2) mengembangkan perangkat lunak *wondershare quiz creator* untuk evaluasi Bahasa Indonesia berbasis blog di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi; 3) mengetahui tingkat kelayakan dan respon siswa terhadap pengembangan perangkat lunak *wondershare quiz creator* untuk evaluasi Bahasa Indonesia berbasis blog.

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Secara teoretis

Dapat memperkaya wawasan keilmuan mengenai penggunaan teknologi tepat guna dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian dapat mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis komputer.

- b. Secara Praktis

- 1) Bagi sekolah, apabila media yang dikembangkan diarsipkan, maka akan menambah fasilitas media pembelajaran di sekolah.
- 2) Bagi pendidik, memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta didik dalam hal media yang digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Bagi peserta didik, mendapatkan pengalaman menggunakan media evaluasi berbasis komputer yang dapat digunakan sebagai ancaman menghadapi UNBK.
- 4) Bagi peneliti, mendapatkan data yang diperlukan untuk melakukan penelitian dan mengembangkan perangkat lunak *wondershare*

quiz creator untuk evaluasi Bahasa Indonesia berbasis blog.

II. METODE PENELITIAN

Berdasarkan kebutuhan penelitian yang akan dilakukan yaitu berupa pengembangan media, maka penulis menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sukmadinata (2006:164) metode ini merupakan suatu proses untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk yang telah ada.

2.1 Desain Penelitian

Berdasarkan pada metode penelitian di atas, maka desain penelitian akan mengacu pada pendapat Sugiyono (2016: 409) yaitu mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membuat atau mengembangkan suatu produk. Adapun langkah-langkah penelitiannya meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal.

2.2 Subjek dan Objek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri dari satu orang ahli dalam bidang media pembelajaran, satu orang ahli materi, dan satu orang ahli pembelajaran serta peserta didik kelas 10 SMA Negeri 3 Sukabumi. Ahli media dan materi merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sukabumi, yaitu Fauziah Suparman, M.Pd. sebagai ahli media dan Deden Ahmad Supendi, M.Pd. sebagai ahli materi. Kemudian ahli pembelajaran yaitu guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Sukabumi.

Objek uji coba pada penelitian ini yaitu perangkat lunak *wondershare quiz creator* untuk evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis blog. Perangkat lunak tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah media untuk evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 10 di SMA Negeri 3 Sukabumi.

2.3 Waktu dan Tempat Penelitian

2.3.1 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Tepatnya pada tanggal 28 Januari sampai 10 Mei 2019.

2.3.2 Tempat Penelitian

- a. Penelitian akan dilaksanakan di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi yang berlokasi Jl.Ciaul Baru

No.21, RT.01/RW.07, Kelurahan Subangjaya Kecamatan Cikole Kota Sukabumi Provinsi Jawa Barat.

- b. Penelitian akan dilaksanakan di Kampus Universitas Muhammadiyah Sukabumi yang berlokasi di Jl. R. Syamsudin SH. No 50, Kelurahan Cikole, Kecamatan Cikole, Kota Sukabumi provinsi Jawa Barat.

2.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah (Arikunto, 2016:203). Angket/kuesioner, dokumentasi, dan observasi merupakan instrumen penelitian yang digunakan pada saat pengembangan media ini. Adapun pembahasan mengenai instrument penelitian akan dibahas pada sub bab selanjutnya.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan pada sub bab sebelumnya, instrument penelitian menggunakan teknik angket/kuesioner, dokumentasi, dan observasi pada saat penelitian berlangsung. Adapun pembahasan mengenai teknik pengumpulan data akan dijabarkan di bawah ini.

2.5.1 Angket/kuesioner

Penggunaan instrumen angket/kuesioner digunakan untuk menilai media agar terarah dan tidak keluar dari tujuan awal pengembangan produk. Angket berbentuk *check list*, berisi pernyataan yang mewakili pendapat dari para validator untuk memperoleh penilaian. Penilaian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi media sebelum diujicobakan disekolah.

2.5.2 Observasi

Kemudian peneliti dalam kegiatan pengembangan menggunakan teknik observasi partisipatif. Selama proses penelitian dan pengembangan media peneliti ikut terlibat dalam kegiatan subjek yang diteliti dan mengamati apa yang dikerjakan, mendengarkan apa yang diucapkan, berpartisipasi dalam aktivitas, dan ikut merasakan suka dukanya. Menurut Sugiyono (2016:145) teknik observasi partisipatif memungkinkan peneliti mendapatkan data yang lebih lengkap, tajam, dan mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak selama proses penelitian dan pengembangan media terutama ketika validasi produk dan uji coba produk.

2.5.3 Dokumentasi

Sugiyono (2016:240) mengemukakan bahwa dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu dalam bentuk dokumen. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Proses penelitian akan mendapatkan dokumentasi berbentuk foto-foto kegiatan yang dapat dijadikan bahan analisis bagi peneliti

2.6 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data, yakni sebagai berikut.

2.6.1 Deskriptif kualitatif

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti salah satunya deskriptif kualitatif untuk mengelola data yang didapatkan dari hasil observasi. metode analisis data dekriptif kualitatif juga digunakan untuk mengetahui keefektifan dan keefisienan media dalam proses evaluasi pembelajaran. Teknik terdiri dari beberapa, yaitu sebagai berikut.

- a. Tahap pengumpulan data
- b. Reduksi data
- c. Penyajian data.

2.6.2 Analisis data kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang didapatkan dari angket. Peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu untuk menganalisis data yang berupa angka agar mendapatkan gambaran mengenai kelayakan media dan respon peserta didik terhadap media yang sedang dikembangkan.

- a. Analisis data angket ahli/pakar mengenai kelayakan media akan menggunakan skala likert dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase validitas

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100% = Konstanta

- b. Analisis angket respon peserta didik terhadap media evaluasi pembelajaran bahasa

Indonesia akan menggunakan rumus berikut ini.

$$\frac{\text{Banyak Jawab Peserta didik}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta didik}} \times 100\%$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.2 Media yang digunakan

Media yang digunakan di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi dalam tes formatif adalah kertas. Ada dua jenis kertas yang digunakan untuk proses evaluasi, yaitu kertas HVS A4/F4 untuk lembar soal dan satu lembar kertas dari buku catatan peserta didik. Media ini digunakan untuk tes formatif semua materi pelajaran, dan berlaku untuk setiap tingkatan kelas, termasuk kelas X. Ada beberapa faktor yang menyebabkan proses evaluasi pembelajaran masih menggunakan kertas, yaitu:

- ketersediaan komputer dengan jumlah peserta didik belum seimbang;
- para pendidik di SMA Negeri Kota Sukabumi kesulitan untuk mengembangkan media berbasis komputer;
- belum ada asisten pendidik yang dapat membantu untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran; dan
- peserta didik di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi memiliki gawai yang sistem operasinya berbeda, seperti android dan ios.

Kemudian untuk UAS, SMAN Negeri 3 Kota Sukabumi menggunakan aplikasi berbasis android bernama Xambro USBN Aksoftware.

3.3 Proses pengembangan media evaluasi pembelajaran.

3.3.1 Potensi dan masalah

Potensi yang ada di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi untuk dilakukannya proses evaluasi berbasis CBT/ICT yaitu fasilitas *wi-fi*. Kemudian masalah yang dihadapi adalah tidak adanya pengembang media di sekolah, terutama untuk proses evaluasi pembelajaran.

3.3.2 Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk menunjang pengembangan media evaluasi pembelajaran dari perangkat lunak *wondershare quiz creator* berbasis blog.

3.3.3 Desain Media

Pada tahap 3 pengembangan, media mulai dikembangkan dari perangkat lunak *wondershare quiz creat*. Tahapan ini merupakan penentuan konsep awal dari desain media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun langkah-langkah pembuatan media adalah sebagai berikut.

- Buka *wondershare quiz creator* dengan cara, klik dua kali pada ikon perangkat lunak tersebut.
- Klik *a new quiz*.
- Klik *quiz properties* untuk mengatur tampilan dan pengaturan lainnya media evaluasi.
- Pada sub menu *quiz information* digunakan untuk mendesain tampilan awal media.
- klik *quiz setting*, sub menu ini dapat digunakan untuk mengatur batas waktu pengerjaan soal dalam media. Adapun batas pengerjaan soal dalam media ini yaitu selama 50 menit.
- Klik *quiz result*, sub menu tersebut digunakan untuk mengatur tampilan akhir yaitu umpan balik kepada pengguna mengenai hasil pengerjaan soal. Bagian ini memuat informasi tentang jumlah pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar, skor akhir peserta didik, dan keterangan lulus atau tidaknya mereka. Adapun desain awal mengenai bagian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.
- Klik *question settings*, sub menu ini digunakan untuk mengatur soal, seperti poin persoalan dan tampilan umpan balik kepada pengguna ketika menjawab benar atau salah.
- Klik *other* untuk mengatur *password* sehingga tidak semua orang bisa membuka media tersebut, kemudian klik *ok*.
- Setelah mengatur tampilan dan pengaturan media, langkah selanjutnya yaitu membuat soal dengan cara klik menu *question*, kemudian pilihlah jenis soal yang akan digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis soal pilihan ganda atau *multiple choice*.

Setelah mengembangkan perangkat lunak *wondershare quiz creator*, peneliti membuat sebuah situs blog yang diberinama <https://evaluasi-pembelajaranbi.blogspot.com/> yang dijadikan sebagai tempat mengakses media diinternet oleh peserta didik.

3.3.4 Validasi desain

Validasi desain media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media evaluasi pembelajaran, sehingga dapat dilakukan uji coba.

a. Penilaian ahli Media

Tabel 1. Penilaian Desain Media dari Ahli Media

Indikator	Nilai yang didapat	
	Validasi ke-1	Validasi ke-2
Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EBI	3	4
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4
Bahasa yang digunakan konsisten	4	4
Ukuran <i>font</i> pada media jelas dan terbaca	5	4
Media menarik perhatian siswa	5	5
Mudah dioperasikan, aman, dan tahan lama	5	5
Media bersifat aplikasi yang dapat diakses secara daring maupun luring	5	5
Kombinasi warna dalam tampilan media menarik	5	5
Kombinasi warna tidak menghalangi materi.	4	4
Penyajian soal dalam media jelas dan mudah dipahami	5	5
Pemilihan gambar dan video sesuai dengan materi yang diujikan	5	5

b. Penilaian ahli Materi

Tabel 2. Penilaian Desain Media dari Ahli Materi

Indikator	Nilai yang didapat	
	Validasi ke-1	Validasi ke-2
Pertanyaan sesuai dengan indikator pencapaian yang telah ditentukan	4	4

Pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
Pertanyaan menunjukkan ketercapaian materi yang sudah dirumuskan di RPP	4	4
Pertanyaan sesuai dengan standar kompetensi	4	5
Pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar	4	4
Pertanyaan memiliki konsep yang benar dan tepat	5	4
Pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan	4	5
Pertanyaan melatih kemampuan menganalisis teks yang dibaca peserta didik	5	4
Pertanyaan melatih kemampuan menyimak peserta didik	5	5
Pertanyaan dapat mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah disampaikan	4	5
Pertanyaan dapat mengetahui tingkat kemampuan berbahasa peserta didik	5	4

c. Ahli pembelajaran

Tabel 3. Penilaian Desain Media dari Ahli Pembelajaran

Indikator	Nilai yang didapat	
	Validasi ke-1	Validasi ke-2
Pertanyaan sesuai dengan indikator pencapaian yang telah ditentukan	4	4
Pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
Pertanyaan menunjukkan ketercapaian materi yang sudah dirumuskan di RPP	4	4
Pertanyaan sesuai	4	5

dengan standar kompetensi		
Pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar	4	4
Pertanyaan memiliki konsep yang benar dan tepat	5	4
Pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan	4	5
Pertanyaan melatih kemampuan menganalisis teks yang dibaca peserta didik	5	4
Pertanyaan melatih kemampuan menyimak peserta didik	5	5
Pertanyaan dapat mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah disampaikan	4	5
Pertanyaan dapat mengetahui tingkat kemampuan berbahasa peserta didik	5	4

Berdasarkan pada tabel di atas, pengembangan media pembelajaran dapat dilanjutkan pada tahapan selanjutnya

3.3.5 Revisi Desain

Pada tahapan ini, media yang sudah divalidasi oleh validator, kemudian di revisi berdasarkan masukan para ahli tersebut.

3.3.6 Uji coba skala kecil

Pada tahap 6 pengembangan media diujicobakan di kelas skala kecil, yaitu kelas X IPS 3. Adapun beberapa kekurangan yang ditemukan ketika proses uji coba adalah sebagai berikut.

- Media tidak dapat dibuka pada aplikasi *browser* bawaan perangkat gawai.
- Media menutup *tab* sendiri.
- Waktu pengerjaan soal berhenti dan tidak bisa berjalan kembali.
- Peserta didik kesulitan beradaptasi dengan cara evaluasi pembelajaran.

3.3.7 Revisi Media

Berdasarkan pada tahapan sebelumnya, media direvisi kembali untuk mengatasi masalah yang ditemukan. Media yang tidak bisa dijalankan pada

gawai peserta didik karena bertipe flash dapat di atasi dengan menggunakan aplikasi *puffin browser*. Kemudian masalah lainnya timbul karena kesalahan pengguna sendiri, media yang menutup tab sendiri terjadi karena peserta didik berusaha membuka tab baru dan menjalankan multi tasking; waktu pengerjaan soal terhenti diakibatkan dihentikan sendiri oleh pengguna untuk menambah waktu pengerjaan, kesulitan peserta didik terjadi karena belum terbiasa melakukan evaluasi pembelajaran berbasis ICT.

3.3.8 Uji coba skala besar

Uji coba skala besar dilakukan dengan subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas X IPS 3 dan X MIPA 1. Berdasarkan penelitian, diperoleh data berikut.

- Media tidak mengalami kegagalan sistem, hanya saja terjadi *human eror* yaitu kesalahan pengiputan nama yang dijadikan sebagai user ID untuk mengakses soal dalam media.
- Uji reliabilitas dilakukan terhadap soal yang diujikan. Berdasarkan uji reliabilitas tersebut, soal dalam media mendapat nilai 0.51, artinya soal reliabel dengan skala sedang.
- Jumlah keseluruhan peserta didik yang mengikuti uji coba media sebanyak 61 orang. Adapun jumlah peserta didik yang belum lulus dari kelas X MIPA 1 sebanyak 5 orang dan X IPS 3 4 orang serta jumlah keseluruhan yang lulus sebanyak 52 orang.

3.3.9 Revisi akhir media

Revisi akhir media dilakukan untuk memperbaiki kekurangan media berdasarkan pada tahapan sebelumnya. Setelah media selesai direvisi, maka media maka media evaluasi pembelajaran berbasis blog sudah dapat dikategorikan sebagai *prototipe* yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia pada materi debat.

3.4 Tingkat Kelayakan dan Respon Peserta Didik Terhadap Media

3.4.1 Tingkat Kelayakan Media

a. Penilaian ahli media

Berdasarkan kuesioner, jumlah keseluruhan jawaban dari seluruh adalah 50 dari nilai ideal yang bisa didapatkan. Maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus skala likert berikut ini.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% , \text{ Maka}$$

$$P = \frac{50}{55} \times 100 \%$$

$$P = 90,91\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan di atas, pengembangan *wondershare quiz creator* untuk evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi dinyatakan “sangat layak”.

b. Penilaian ahli Materi

Berdasarkan kuesioner, jumlah keseluruhan jawaban dari seluruh adalah 48 dari nilai ideal yang bisa didapatkan. Maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus skala likert berikut ini.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%, \text{ Maka}$$

$$P = \frac{48}{55} \times 100 \%$$

$$P = 87,28 \%$$

Berdasarkan hasil penghitungan di atas, pengembangan *wondershare quiz creator* untuk evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi dinyatakan “sangat layak”.

c. Penilaian ahli pembelajaran

Berdasarkan kuesioner, jumlah keseluruhan jawaban dari seluruh adalah 47 dari nilai ideal yang bisa didapatkan. Maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus skala likert berikut ini.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%, \text{ Maka}$$

$$P = \frac{47}{55} \times 100 \%$$

$$P = 85,45 \%$$

Berdasarkan hasil penghitungan di atas, pengembangan *wondershare quiz creator* untuk evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi dinyatakan “sangat layak”.

3.4.2 Respon peserta didik terhadap media

Respon peserta didik terhadap media dapat dilihat pada rekap hasil respon peserta didik pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Rekap Hasil Respon Peserta Didik

No.	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1.	Pengguna merasa	92.9	7.01%

	senang dengan menggunakan media	9%	
2.	Pengguna tidak bosan menggunakan Media	84.2 1%	15.79%
3.	Pengguna bersemangat dan termotivasi belajarnya setelah menggunakan media	73.6 8%	26.32%
4.	Pengguna paham dengan jelas penyajian pertanyaan menggunakan media	78.9 5%	21.05%
5.	Pengguna berminat dan tertarik jika belajar disekolah dan dirumah menggunakan media	61.4 0%	38.6%
6.	Pengguna ingin memiliki media	70.1 8%	29.82%
7.	Pengguna tertarik dengan tampilan media	73.6 8%	26.32%
8.	Terdapat fasilitas yang mendukung penggunaan media	89.4 7%	10.53%

Berdasarkan pada tabel di atas, peserta didik merespon positif media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dicoba sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari kedelapan pernyataan yang dijawab oleh peserta didik, setiap pernyataan yang dijawab dengan “Ya” melebihi 50%, sehingga media tersebut dapat dijadikan sebagai prototipe untuk kegiatan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi pada materi debat.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kemudian dihubungkan dengan rumusan masalah maka dapat disimpulkan bahwa: *Pertama*, media evaluasi pembelajaran ketika tes formatif yang digunakan di SMA Negeri 3 Kota Sukabumi adalah kertas. Adapun jenis kertas yang digunakan ketika proses tes formatif ada dua, yaitu HVS ukuran A4/F4 untuk lembar soal dan kertas dari buku catatan peserta didik sebagai media menjawab soal. Kemudian, media yang digunakan untuk UAS yaitu *Xambro USBN Aksoftware*, yaitu sebuah aplikasi berbasis android yang menyediakan layanan server untuk evaluasi pembelajaran.

Kedua, pengembangan media melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) menemukan potensi dan masalah, adapun potensi yang dimiliki SMA Negeri 3 Kota Sukabumi yaitu fasilitas wifi dan masalahnya tidak ada pengembang media pembelajaran; 2) pengumpulan data; 3) desain media, yaitu peneliti mulai mendesain media dengan langkah yang telah dijelaskan; 4) validasi desain yang dilakukan dengan 3 validator sebanyak dua kali; 5) revisi desain berdasarkan pada saran yang diberikan validator mengenai media; 6) uji coba skala kecil yang dilakukan di kelas X IPS 3; 7) revisi media untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap sebelumnya; 7) Uji coba skala besar dengan jumlah subjek 61 orang peserta didik yang terbagi atas dua kelas, yaitu X IPS 3 dan X MIPA 1, adapun masalah yang timbul akibat *human eror*, kemudian berdasarkan uji reliabilitas soal yang terdapat dalam media mendapat nilai 0.51 yang artinya berskala sedang, dan peserta yang berhasil lulus ketika mengisi soal sebanyak 52 orang; 9) revisi media untuk menutupi kekurangan dan kesalahan yang ditemukan sebelumnya.

Ketiga, berdasarkan pada penilaian validator media mendapat *Ketiga*, berdasarkan pada penilaian para validator diketahui hasil sebagai berikut: ahli media memberikan nilai total nilai 90,91%; Ahli materi memberikan total nilai terhadap media sebesar 87,28%; dan ahli pembelajaran memberikan total nilai 85,45%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada rektor Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi, dan Dosen Pembimbing skripsi yaitu, Deden Ahmad Supendi, M.Pd. dan Fauziah Suparman, M.Pd. serta rekan-rekan seperjuangan yang terus memberikan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Fadlullah, Achmad Kholid. (2017). *Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Android dalam Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang*. Skripsi pada FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang: tidak diterbitkan.
- Farida, Ida. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.