



Analisis Pendahuluan Pengembangan Media Wondershare Quiz Creator Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrolisis Garam

Introduction Analysis of Development of Wondershare Quiz Creator Media as a Chemical Learning Evaluation Tool on Salt Hydrolysis Materials

Irfandi[✉], Rosa Murwindra¹

¹Universtas Islam Kuantan Singingi, Jl. Gatot Subroto KM 7, Kebun Nenas, Teluk Kuantan, Sungai Jering, Kuantan Singingi, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau, Indonesia

[✉]Corresponding Address: irfandi@uniks.ac.id

Article Info

Article history:

Received: August 1st, 2022

Accepted: Sept 22nd, 2022

Published: Oct 3rd, 2022

Keywords:

Chemistry Learning; Learning Evaluation; Media Development; Salt Hydrolysis; Wondershare Quiz Creator

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media evaluasi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kimia, kendala pada peserta didik dalam evaluasi pembelajaran kimia, dan mengeksplorasi kebutuhan media evaluasi pembelajaran kimia pada materi hidrolisis garam. Studi pendahuluan pada penelitian ini terdiri atas wawancara dan observasi lapangan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik berjumlah 25 orang dan 2 orang Guru kimia di MAN 1 Kuantan Singingi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa 80 persen pembelajaran belum menggunakan media evaluasi berbasis ICT dan kendala peserta didik dalam evaluasi pembelajaran terjadi karena masih menggunakan evaluasi konvensional serta 100 persen Media evaluasi tersebut dapat mempermudah guru dan dapat memotivasi belajar peserta didik.

Abstract

This study aims to determine the evaluation media used by teachers in chemistry learning, the constraints on students in evaluating chemistry learning, and exploring the needs of chemistry learning evaluation media on salt hydrolysis material. The preliminary study in this study consisted of interviews and field observations. The subjects of this study were 25 students and 2 chemistry teachers at MAN 1 Kuantan Singingi. Based on the results of the study that 80 percent of learning has not used ICT-based evaluation media and the obstacles of students in learning evaluation occur because they still use conventional evaluation and 100 percent of the evaluation media can facilitate teachers and can motivate students' learning.

To cite this article : Irfandi, & Murwindra, R. (2022). Analisis Pendahuluan Pengembangan Media Wondershare Quiz Creator Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrolisis Garam. *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, 2(2), 73–79. <https://doi.org/10.24967/ESP.v2i02.1736>

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi menyebabkan hidup manusia selalu berdampingan dan tidak dapat dipisahkan dengan teknologi (Trilling & Fadel, 2009). Dampak adanya integrasi teknologi informasi dan komunikasi pada pendidikan adalah mendorong percepatan *computer literacy*

pada masyarakat Indonesia (Nuryana, 2019). Dalam dunia pendidikan guru dan peserta didik secara tidak langsung merasakan dampaknya yaitu bergantung kepada teknologi untuk keperluan sosial maupun akademik (Shahroom & Hussin, 2018; Yoon et al., 2013). Namun, penggunaan teknologi informasi dalam

pembelajaran masih cukup rendah (Gayatri et al., 2015; Sim & Butson, 2013).

Peningkatan kualitas pembelajaran adalah suatu kemutlakan yang merupakan pusat perhatian dan peningkatan kualitas menjadi tujuan semua tingkatan pendidikan (Daulae, 2019). Pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari segi proses maupun hasil. Proses pembelajaran yang berhasil dan berkualitas terlihat ketika para peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan. Kemudian kualitas pembelajaran dari segi hasil itu seperti halnya yang biasa disebut dengan evaluasi (Nuriyah, 2014).

Evaluasi ialah suatu proses sistematis yang berkelanjutan bertujuan untuk menentukan kualitas sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu (Rolisca & Achadiyah, 2014). Evaluasi dalam pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk mengetahui apakah bahan-bahan pelajaran yang disampaikan sudah dikuasai oleh peserta didik atau belum (Magdalena et al., 2020).

Pencapaian pengetahuan yang dimiliki peserta didik harus diukur, baik secara individu maupun kelompok. Guru dapat mengevaluasi kemampuan peserta didik dengan melihat kegiatan peserta didik awal sampai akhir pembelajaran. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi sebagai media evaluasi, hal tersebut dapat membantu keberlangsungan kegiatan evaluasi peserta didik dalam pencapaian belajar (Asrul et al., 2015).

Evaluasi pembelajaran digunakan untuk melihat pencapaian dalam pelaksanaan dan pengelolaan pembelajaran. Tahap pelaksanaan evaluasi proses pembelajaran berkonsep pada tujuan, desain, instrumen, analisis dan interpretasi serta tindak lanjut. Evaluasi yang baik juga memiliki prinsip dan alat untuk melihat pencapaian pembelajaran. Prinsip evaluasi memiliki

tiga komponen yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar (KBM), dan evaluasi (S Arikunto, 2010).

Alat evaluasi pembelajaran yang baik dapat mengevaluasi sesuatu dengan hasil yang baik pula. Menurut Arikunto, (2013) alat evaluasi dapat berupa tes dan non tes. Evaluasi tes dapat berupa tes subjektif maupun tes objektif. Menurut Widoyoko, (2012), tes essay (uraian) mengandung pertanyaan yang jawabannya dilakukan dengan cara mengekspresikan pikiran. Sedangkan tes objektif yaitu tes yang dapat dinilai secara objektif sehingga akan menghasilkan skor tertentu.

Berdasarkan hasil observasi di MAN 2 Kuantan Singingi, guru masih menggunakan media kertas dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran. Sedangkan pemerintah sudah mengencakan evaluasi menggunakan teknologi seperti Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) untuk meningkatkan mutu pendidikan. Penggunaan teknologi ini sangat membantu dunia pendidikan khususnya dalam evaluasi pembelajaran. Pengembangan evaluasi berbasis teknologi sangat tepat sekali guna alat evaluasi yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk mengikuti perkembangan zaman (Rionanda et al., 2022).

Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi berbasis ICT salah satunya adalah *wondershare quiz creator* dengan berbagai kelebihannya. Wondershare Quiz Creator adalah software yang dapat digunakan untuk membuat berbagai tipe dan tingkat kesulitan soal dalam format flash (Khaldun et al., 2019). Kelebihan aplikasi ini adalah meminimalisir *human error*, mengurangi kecurangan di dalam ujian dengan cara pengacakan soal, hemat biaya dan waktu. *Wondershare quiz creator* yang dikembangkan berisi soal evaluasi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik

dalam berpikir kritis materi hidrolisis garam. Penelitian relevan dilakukan oleh (Sa'adah et al., 2019) pada materi hidrolisis dan penyangga dengan deskripsi karakteristik aspek presentase 95,34%, aspek konstruksi 95,20%, dan aspek bahasa sebesar 93,14%. dengan tanggapan guru sangat baik.

Materi hidrolisis garam terdapat pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) yang dijabarkan dalam bentuk ungkapan/persamaan matematis hingga membangun konsep yang bersifat kompleks. Materi hidrolisis garam ini merupakan dasar-dasar materi selanjutnya sehingga harus dipahami secara mendalam oleh peserta didik. Untuk menguji pemahaman peserta didik tersebut maka diperlukan alat evaluasi yang menarik dan bervariasi. Penelitian relevan dilakukan oleh (Sa'adah et al., 2019) dengan judul pengembangan *wondershare quiz creator* sebagai media display evaluasi pada materi hidrolisis dan penyangga dengan deskripsi karakteristik aspek presentase 95,34%, aspek konstruksi 95,20%, dan aspek bahasa sebesar 93,14%. dengan tanggapan guru sangat baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan adanya analisis yang dapat menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan kelayakannya, respon peserta didik setelah menggunakan alat evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan menguraikan tentang studi pendahuluan media evaluasi

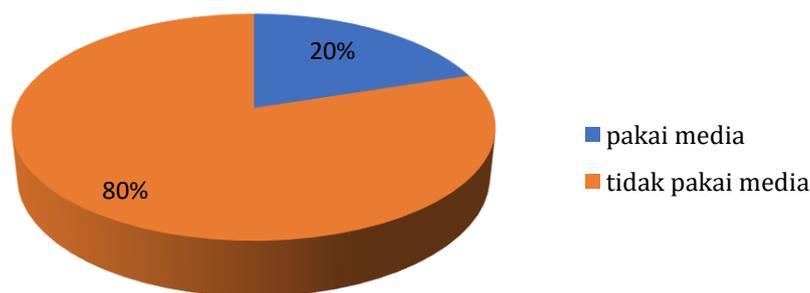
berbasis *wondershare quiz creator* pada materi hidrolisis garam.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode observasi di lapangan. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh Guru Kimia dan 25 Peserta Didik di MAN 2 Kuantan Singingi. Teknik sampling yang digunakan adalah Sampling Jenuh. Sampling Jenuh Sampling jenuh adalah teknik sampling penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Yasa & Wijaya, 2020). Data hasil studi pendahuluan dianalisis secara deskriptif dan kualitatif. Hasil studi pendahuluan meliputi hasil studi pustaka dan hasil studi lapangan. Hasil studi pustaka didapatkan dari buku-buku berbagai sumber bacaan yang terkait dengan media dalam evaluasi pembelajaran di kelas. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis pertama yang dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan yang diperoleh adalah "Apakah bapak/ibu menggunakan media evaluasi pada mata pelajaran kimia?". Hasil analisis dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram penggunaan media evaluasi pembelajaran

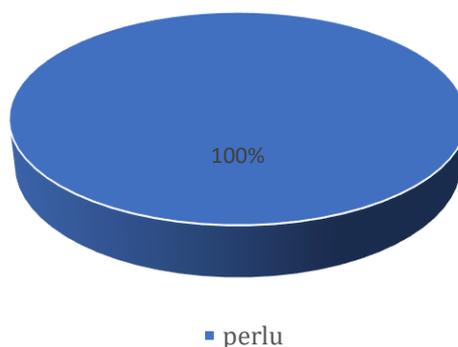
Gambar 1 menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran masih sangat rendah yakni 20%. Pengembangan media pembelajaran sangat perlu dilakukan karena sangat bermanfaat dalam evaluasi pembelajaran (Nuriyah, N. 2014). Evaluasi tidak hanya dari segi aspek pengetahuan saja tetapi juga meliputi kreativitas, sikap, minat, keterampilan, dan sebagainya (Mochtar Kusuma. 2016).

Analisis kedua mengenai kendala peserta didik dalam evaluasi pembelajaran kimia. Berdasarkan aancara terhadap 25 orang peserta didik didapatkan bahwa peserta didik sering terkendala dengan evaluasi konvensional menggunakan kertas. Diantaranya adalah jenis huruf, warna, ukuran kertas. Kendala ini harus segera diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam pencapaian tujuan pembelajaran pengembangan kompetensi peserta didik harus disesuaikan dengan kebutuhan, potensi, perkembangan dan tuntutan lingkungan (Rahmaniar & Prastowo, 2021). Salah solusi untuk mengatasi kendala tersebut adalah menggunakan alat evaluasi berbasis ICT.

Penggunaan evaluasi berbasis ICT ini diperlukan karena belum efektifnya

pelaksanaan alat evaluasi konvensional, diantaranya membutuhkan biaya yang cukup banyak, lamanya waktu pemeriksaan jawaban, dan kesalahan dalam pengkoreksian karena dilakukan secara manual. Selain mempermudah juga dipandang mempercepat kerja dalam proses aktivitas dalam mengajar (Andriani, 2016). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi berbasis ICT adalah wondershare quiz creator yang merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara *online* dan *offline* yang tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman untuk mengoperasikannya sehingga sangat mudah digunakan atau *user friendly* (Hernawati, 2009).

Penggunaan alat evaluasi konvensional yang masih belum maksimal perlu dilakukan analisis kebutuhan terhadap media evaluasi berbasis aplikasi wondershare quiz creator. "Apakah pengembangan media evaluasi berbasis Wondershare Quiz Creator dibutuhkan pada pembelajaran kimia?". Hasil ini didapatkan melalui wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Hasil analisis dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram dibutuhkannya pengembangan media evaluasi

Berdasarkan gambar 2 dapat dilihat bahwa media *wondershare quiz creator* dibutuhkan untuk evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Iqbal et al., 2018) dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada Materi Koloid Kelas XI di SMA Koperasi Pontianak” dengan hasil bahwa aplikasi *wondershare quiz creator* layak digunakan guru dan peserta didik dalam evaluasi pembelajaran dengan validasi media dan materi sebesar 90,69% dan 83,98% (sangat valid).

Penggunaan teknologi dapat membuat efektifitas pembelajaran dalam ruang pendidikan yang ada saat ini, sehingga penerapan dari teori belajar akan seimbang dengan pengimplementasian pendidikan (Syamsuar & Reflianto, 2018). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga membantu peserta didik dalam proses pengembangan kemampuan berpikirnya (Budiningsih, 2012).

Pembelajaran dan teknologi memiliki hubungan yang diaplikasikan dalam pendidikan, karena pembelajaran dan teknologi adalah satu kesatuan yang diperlukan dalam pendidikan, sehingga saat menggunakan teknologi dalam pembelajaran atmosfer dari para peserta didik tetap berfokus pada materi yang diajarkan oleh guru (Mokalu et al., 2022).

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil studi pendahuluan pengembangan media *wondershare quiz creator* sebagai alat evaluasi pembelajaran kimia pada materi hidrolisis garam. Dimana pengembangan media evaluasi tersebut diharapkan dapat mempermudah pekerjaan pendidik dalam mengetahui ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap kegiatan belajar mengajar dikelas, kemudian juga diharapkan dapat memotivasi belajar peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa 80% pembelajaran belum menggunakan media evaluasi berbasis ICT dan kendala peserta didik dalam evaluasi pembelajaran terjadi karena masih menggunakan evaluasi konvensional serta 100% guru dan peserta didik menganggap perlunya media evaluasi pembelajaran berbasis *ICT* adalah *wondershare quiz creator*.

REFERENSI

- Andriani, T. (2016). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Sosial Budaya*, 12(1), 117-126.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Manajemen Penelitian*. PT. Rineka Cipta.
- Asrul, A., Ananda, R., & Rosnita, R. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Citapustaka Media.

- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Gayatri, G., Rusadi, U., Meiningsih, S., Mahmudah, D., Sari, D., Kautsarina, N., & Karman, N. (2015). Digital citizenship safety among children and adolescents in indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Komunikasi Dan Informatika*, 6(1), 122672.
- Hernawati, K. (2009). *Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Interaktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu Wondershare Quiz Creator*. Laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.
- Iqbal, W. M. G., Fadhilah, R., & Hadiart, D. (2018). . *Oleh karena itu, diperlukan alat evaluasi yang interaktif dan pembiasaan bagi siswa dalam Ujian Nasional Berbasis Komputer*. 6(1).
- Khaldun, I., Hanum, L., & Utami, S. D. (2019). Pengembangan Soal Kimia Higher Order Thinking Skills Berbasis Komputer Dengan Wondershare Quiz Creator Materi Hidrolisis Garam Dan Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 132–142. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14702>
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dan akibat memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 244–257.
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Nuriyah, N. (2014). Evaluasi pembelajaran: Sebuah Kajian Teori. *Jurnal Edueksos*, 3(1), 73–86. <https://doi.org/10.1165/rcmb.2013-04110C>
- Nuryana, Z. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Agama Islam. *Tamaddun*, 19(1), 75. <https://doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.818>
- Rahmaniar, E., & Prastowo, A. (2021). Implikasi Model Simulasi berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 639–647. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1854>
- Rionanda, L. S., Farida, F., Putra, F. G., Damayanti, E., & Pradana, K. C. (2022). ICT-Based Lajur Bata Game Media Using Guided Discovery Method on Flat-sided Space Geometry Subject. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature (JCELL)*, 1(4), 235–248. <https://doi.org/10.54012/jcell.v1i4.47>
- Rolisca, R. U. C., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (BSS). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(1).
- Sa'adah, S. I., Rasmiwetti, R., & Linda, R. (2019). Pengembangan Soal Hots Dengan Wondershare Quiz Creator Sebagai Media Display Pada Materi Stoikiometri Kelas X. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 4(2), 177–188. <https://doi.org/10.15575/jtk.v4i2.5469>

- Shahroom, A. A., & Hussin, N. (2018). Industrial Revolution 4.0 and Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(9), 314–319. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v8-i9/4593>
- Sim, K., & Butson, R. (2013). Do Undergraduates Use their Personal Computers to Support Learning? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 330–339. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.341>
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK*. Pustaka Belajar.
- Yasa, I. M. W., & Wijaya, I. (2020). Kompetensi Guru Agama Hindu Yang Belum Bersertifikat Pendidik. *Purwadita: Jurnal Agama ...*, 4(2), 181–186. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/775>
- Yoon, S. Y., Lee, J., & Lee, C. H. (2013). Interacting with Screenagers in Classrooms. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103(December), 534–541. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.370>