

Pengembangan E-Evaluation Berbasis Nilai-Nilai Karakter Pada Pembelajaran Tematik

Kelas IV Sekolah Dasar

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Linda Cahyanti*, Arnelia Dwi Yasa, Cicilia Ika Rahayu Nita

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

*Lindacahyanti14@gmail.com**

Abstract: *An electronic learning evaluation is a device for learning to electronically based students made through computer desktops, notebooks, and smartphones. The study in general aims to produce a character-based learning evaluation tool with the help of interactive media quizziz, which is both feasible and practical. Specifically, the study aims to describe the process of development and production of consumer electronic learning assessments based on character values. The study includes research and development (R&D). The model used in this study is the addie model. It consists of five stages: analysis (analysis), design (development), development (implementation), implementation (evaluation). The data-collecting instrument used in this study is an angket for measuring its feasibility, and its practicality. The data analysis techniques used include quantitative and qualitative data analysis techniques.*

Electronic assessments of character based learning on theme 6 subtheme 3 for grade iv elementary school students meet the criteria: a) worthy, with a percentage average of three validator by 94.58%; B) practical, with a 95.28% response rate averaged by teachers and students. Based on these results, e-qualities-based character values in the class can increase the motivation for students' learning so that learning can walk more effectively and enjoyable. Based on these results, electronic learning assessments based on character values in the classroom can increase the motivation for student study so that learning can walk more effectively and enjoyable.

Key Words: *E-Evaluation, character value*

Abstrak: Evaluasi pembelajaran elektronik adalah perangkat pembelajaran kepada siswa berbasis elektronik yang dibuat melalui komputer desktop, notebook, dan smartphone. Penelitian secara umum bertujuan untuk menghasilkan alat evaluasi pembelajaran berbasis karakter dengan bantuan media interaktif quizziz yang layak dan praktis. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan produksi penilaian pembelajaran elektronik konsumen berbasis nilai karakter. Kajian tersebut meliputi penelitian dan pengembangan (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model addie. Ini terdiri dari lima tahap: analisis (analisis), desain (pengembangan), pengembangan (implementasi), implementasi (evaluasi). Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengukur kelayakan, dan kepraktisannya. Teknik analisis data yang digunakan meliputi teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Asesmen elektronik pembelajaran berbasis karakter pada tema 6 subtema 3 siswa kelas IV SD memenuhi kriteria: a) layak, dengan persentase rata-rata tiga validator sebesar 94,58%; B) praktis, dengan tingkat respon rata-rata 95,28% oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil tersebut, nilai karakter berbasis e-qualities di kelas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil tersebut, penilaian pembelajaran elektronik berbasis nilai karakter di kelas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: E-Evaluation, Nilai-Nilai Karakter

Pendahuluan

Kegiatan evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA sampai perguruan tinggi (Sugiyono, 2019). Model evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses belajar siswa terdapat berbagai macam cara. Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan cara ujian tulis, ujian lisan, ujian praktik, dan lain sebagainya. Metode evaluasi tertulis merupakan salah satu metode yang paling banyak digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Kelemahan dari metode evaluasi tertulis adalah banyaknya kertas yang dibutuhkan untuk satu kali evaluasi dan waktu yang diperlukan untuk mengoreksi hasil evaluasi yang cukup lama.

Dalam masa pandemi covid-19 proses belajar mengajar memiliki tantangan yang sangat besar. Seperti yang banyak kita ketahui saat ini, bahwa pembelajaran secara luas harus dilaksanakan secara daring. Hal tersebut menyebabkan guru memiliki tuntutan agar dapat menjadi seorang fasilitator yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan dalam menyajikan pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses untuk menggambarkan peserta didik dan menimbanginya dari segi nilai dan arti (Arifin, 2016:5). Evaluasi pendidikan menurut Sudjana dalam Ananda & Fadhilaturrahmi (2017:13) dalam arti luas meliputi evaluasi program pendidikan, evaluasi proses belajar mengajar dan evaluasi hasil belajar. Jadi evaluasi pembelajaran adalah suatu kegiatan untuk mengukur dan menilai proses pembelajaran. Evaluasi program pendidikan menyangkut penilaian terhadap tujuan pendidikan, isi program, strategi pelaksanaan program, dan sarana pendidikan.

Evaluasi proses belajar mengajar menyangkut penilaian terhadap kegiatan guru, kegiatan siswa, pola interaksi siswa dengan guru dan keterlaksanaan program belajar mengajar. Sedangkan evaluasi hasil belajar menyangkut hasil belajar jangka pendek dan hasil belajar jangka panjang. Dalam melakukan evaluasi diperlukan adanya alat evaluasi yang menjadi alat ukur, kunci jawaban dan pedoman penskoran. Adapun alat ukur yang digunakan dalam proses evaluasi hasil belajar berupa tes dan non tes. Berdasarkan hasil tes tersebut kemudian guru membuat keputusan tentang hasil dari proses pembelajaran.

Metode

Penelitian pengembangan E-Evaluation Berbasis Nilai-Nilai Karakter menggunakan jenis penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D) model ADDIE. (Sugiono, 2016) mengemukakan bahwa model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV di SD Negeri 1 Slamet membutuhkan suatu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menyajikan gambar secara jelas, pembelajaran sikap, dan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam mengoreksi hasil jawaban siswa. Nurryna dalam Arnelia, dkk (2020) menyebutkan bahwa agar siswa mendapat pengalaman pembelajaran yang baru, agar proses evaluasi

pembelajaran matematika akan lebih menarik dan siswa dapat lebih mudah memahami evaluasi pembelajaran yang berlangsung perlu menggunakan alat atau media pembelajaran. *Analysis*, merupakan tahap menganalisis karakteristik dan masalah peserta didik serta menganalisis kebutuhan peserta didik dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran.

Development yaitu pembuatan produk berdasarkan desain atau rancangan yang telah dibuat. Setelah produk selesai dibuat peneliti melakukan validasi kepada tiga ahli yaitu: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil rata-rata persentase 94,58% dari hasil rata-rata tersebut peneliti melakukan revisi media lagi sehingga media pembelajaran dapat dikatakan layak untuk di uji cobakan. Implementation, pada tahap ini E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter diimplementasikan pada uji coba lapangan terbatas pada 13 siswa kelas IV SD Negeri 1 Slamet Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang.

Pada tahap implementasi ini dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk menguji kelayakan E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter. Pada tahap implementasi siswa dapat mengerjakan evaluasi pembelajaran dengan baik dan siswa juga dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran, sebab siswa jarang sekali mendapat evaluasi pembelajaran berbasis komputer sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Evaluation, tahap evaluasi untuk memperbaiki media yang telah di revisi oleh ahli media dan diterapkan untuk pembelajaran. Pada tahap evaluasi tidak dilakukan oleh peneliti karena keterbatasan waktu. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter untuk pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar. Sesuai dengan (Tegeh, 2012) Media E-Evaluation dikembangkan sesuai langkah-langkah model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan kependekan dari Analyze, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation.

Hasil dan pembahasan

Hasil pengujian produk membahas tentang validasi E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter melalui instrumen kelayakan. Instrumen kelayakan ini diberikan kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validator memberikan penilaian, komentar dan saran pada lembar validasi yang disusun berdasarkan data yang dibutuhkan oleh peneliti untuk pengembangan produk. Hasil dari penilaian masing-masing validator digunakan sebagai acuan dalam perbaikan media yang dikembangkan. Hasil dari penilaian masing-masing validator dipaparkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kelayakan E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter

Keterangan	Presentase
Ahli Materi	90%
Ahli Media	96.25%
Ahli Bahasa	97.5%

Validasi media E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter dari ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan pendapat serta saran dari ahli yang berpengalaman di bidang media pembelajaran. Penilaian media E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter terdapat beberapa aspek di antaranya kelayakan foto dan gambar, kelayakan sajian soal

menarik, dan kelayakan Tampilan aplikasi menarik. Diketahui bahwa media E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter rata-rata dari keseluruhan aspek mendapat 94,58%. Lembar validasi yang digunakan menggunakan rating scale dengan kriteria penilaian seperti pada tabel 2:

No.	Pilihan Jawaban	Nilai Skala
1.	Sangat tidak baik	1
2.	tidak baik	2
3.	Baik	3
4.	Sangat Baik	4

Validasi ahli materi E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter dari ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan pendapat serta saran dari ahli yang berpengalaman di bidang materi pembelajaran. Penilaian E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter mencakup beberapa aspek di antaranya kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan keterlaksanaan dan kelayakan evaluasi. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari ahli materi.

Diketahui bahwa materi pada E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter mendapat persentase keseluruhan aspek nilai 90% dengan kategori “sangat layak”. Validasi ahli bahasa E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter dari ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan pendapat serta saran dari ahli yang berpengalaman di bidang bahasa. Penilaian E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter mencakup beberapa aspek di antaranya kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan keterlaksanaan dan kelayakan evaluasi. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari ahli bahasa 97.5%.

Diketahui bahwa media pada E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter mendapat persentase keseluruhan aspek mendapat nilai **96.25%** dengan kategori “sangat layak”.

Hasil validasi untuk pengukuran kepraktisan juga di lakukan oleh guru dan siswa menggunakan menggunakan angket. Hasil aspek disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Penilaian respon siswa menggunakan E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter

Keterangan	Presentase
Kepraktisan siswa	95.55%
Kepraktisan guru	95%

Berdasarkan hasil pada Tabel 3 dapat diketahui untuk mengukur kepraktisan siswa mendapatkan persentase 95.55%, yang artinya siswa dan guru dapat dengan mudah menggunakan E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter. Berdasarkan keterangan kriteria analisis kepraktisan, dengan demikian Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter dinyatakan “Sangat Praktis”.

Penilaian terhadap hasil tes untuk siswa. Hasil tes siswa dapat dinyatakan tuntas apabila memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu >65 sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh SD Negeri 1 Slamet. Presentase nilai rata-rata keseluruhan hasil dari tes hasil belajar siswa setelah melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter adalah 86.46% yang dibulatkan menjadi 86%. Dengan demikian siswa mampu belajar menggunakan E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter dengan nilai

melebihi KKM dan pengembangan E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan hasil penilaian tersebut tingkat keefektifan yang diperoleh dikategorikan “sangat efektif”. Lembar validasi yang digunakan menggunakan skala likert dengan kriteria penilaian pada tabel 4:

Tabel 4. Skala Likert

Keterangan	Presentase
80%-100%	Sangat Baik
66%-79%	Baik
56%-65%	Cukup Baik
0%-55%	Kurang Baik

Dari beberapa validasi dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis Nilai-Nilai Karakter yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, dan praktis yang dapat digunakan dalam pembelajaran Tematik untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan E-Evaluation berbasis Nilai-Nilai Karakter ini berpotensi memberikan inovasi baru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa sehingga penyampaian evaluasi pembelajaran tidak monoton serta dapat menambah wawasan guru untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran di era revolusi industri 4.0.

Kesimpulan

E-Evaluation berbasis nilai-nilai karakter dengan berbantu media quizziz merupakan produk media yang telah dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model penelitian pengembangan ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan yaitu Analyze (Analisis) yang meliputi: analisis karakteristik siswa dan analisis kebutuhan, Design (Desain) yang meliputi: perancangan bahan pembuatan media dan instrumen penelitian, Development (Pengembangan) yang meliputi: pengembangan E-Evaluation berbasis nilai-nilai karakter dan validasi, Implementation (Implementasi) yang meliputi: uji coba produk pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Slamet dan guru kelas IV, dan Evaluation (Evaluasi) yaitu mengevaluasi dari masing-masing tahap untuk digunakan sebagai acuan revisi serta umpan balik secara keseluruhan dari produk media yang dikembangkan. Pada tahap evaluation (evaluasi) tidak dilakukan oleh peneliti karena keterbatasan waktu. Media E-Evaluation berbasis nilai-nilai karakter untuk pembelajaran tematik. Disini peneliti lebih fokus pada pembelajaran tematik muatan pembelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBDP. E-Evaluation berbasis nilai-nilai karakter dikategorikan layak digunakan sebagai E-Evaluation berbasis nilai-nilai karakter untuk kelas IV sekolah dasar semester II.

Daftar Rujukan

- Agustina, Lasia, and Indra Martha Rusmana. 2019. “Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz.” *Journal Homepage* 1 (1): 1–7.
- Aini, Yulia Isratul. 2019. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu.” *Jurnal Kependidikan* 2 (25): 1–6.

- Ernata, Yusvidha. 2017. "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di Sdn Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5 (2): 781. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Agustina, Lasia, and Indra Martha Rusmana. 2019. "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz." *Journal Homepage 1* (1): 1–7.
- Isnaini, R. L. 2016. Penguatan Pendidikan Karakter Siswa melalui Manajemen Bimbingan dan Konseling Islam. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1): hlm. 36.
- Tegeh, I. M. & dan I. M. K. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model.