

Transformasi Pembelajaran berbasis Digital Model *Quiz Whizzer* Sebagai Alat Evaluasi Guru di SMA Negeri 3 Mawasangka

Karimuddin, Halidin*

Universitas Sembilanbelas November Kolaka

e-mail: halidin887@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran digital merujuk pada penggunaan alat dan teknologi digital secara inovatif dalam rangka meningkatkan proses belajar mengajar, yang sering disebut sebagai Technology Enhanced Learning (TEL) atau e-Learning. masih banyak guru-guru belum memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran secara optimal, karena belum memiliki kompetensi untuk mengembangkan bahan pembelajaran berbasis digital pemanfaatan digital di kalangan guru pada berbagai jenjang nampaknya masih belum merata. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan transformasi pembelajaran berbasis digital dengan bantuan model quiz whizzer, sehingga bisa meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan guru sekaligus memberikan pelayanan yang maksimal bagi Peserta didik dalam evaluasi pembelajaran di SMA Negeri 3 Mawasangka Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan model ADDIE yaitu yaitu analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil analisis menunjukkan bahwa model Quiswhizzer sangat layak di gunakan, hal ini dibuktikan dari hasil angket respon validator ahli dengan rata-rata persentase sebesar 92,7% yang termasuk dalam rentang 90%-100% dengan kriteria "Sangat Baik, Tanpa Revisi". Kemudian untuk respon Peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 96,3% yang mana jumlah ini berada di antara rentang 80%-100% dengan kriteria "Sangat Baik".

Kata kunci— Pembelajaran; Quiz Whizzer; Transformasi.

1. PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini, pembelajaran dituntut serba digital, karena harus sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran yang berbasis digital dapat mempermudah pendidik dalam mengelola pembelajaran (Kusaeri & Supranoto, 2012). Seorang guru harus menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam mengelola proses belajar-mengajar agar dapat memberikan kemudahan dan dukungan dalam pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran digital tidak hanya melibatkan penggunaan teknologi yang sangat canggih, tetapi juga memberikan Peserta didik kebebasan untuk belajar tanpa terikat oleh jadwal tertentu, memungkinkan mereka mengatur waktu dan tempat belajar sesuai dengan kecepatan pribadi mereka tanpa perlu khawatir tentang jadwal yang telah ditetapkan.

Pada dasarnya, pembelajaran digital merujuk pada penggunaan alat dan teknologi digital secara inovatif dalam rangka meningkatkan proses belajar mengajar, yang sering disebut sebagai Technology Enhanced Learning (TEL) atau e-Learning. Melibatkan diri dalam pemanfaatan teknologi digital memberi peluang kepada pendidik untuk merancang pembelajaran yang menarik, di mana desain pembelajarannya dapat disusun dengan fleksibilitas untuk mencakup baik interaksi tatap muka maupun secara penuh dalam lingkungan daring. Pembelajaran digital tidak hanya bermanfaat sebagai alat pendidikan yang menghibur, tetapi juga dapat menciptakan ketertarikan Peserta didik terhadap program-program digital. Dengan demikian, Peserta didik akan mengalami pembelajaran yang efektif dan mampu dengan cepat memahami konsep-konsep komputer. Inilah yang memungkinkan Peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan mereka.

Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan teknologi digital harus sejalan dengan pemanfaatan media. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar (Putria, 2018). Penggunaan media dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien jika didukung oleh media yang dapat menarik minat dan perhatian Peserta didik. Oleh karenanya, perlu adanya desain model, prinsip, dan evaluasi media pembelajaran. Proses belajar mengajar di kelas semestinya guru sudah

memanfaatkan media berbasis digital sebagai media pembelajaran solutif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Peserta didik (Dewi, 2018).

Namun kenyataan di lapangan, masih banyak guru-guru belum memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran secara optimal, karena belum memiliki kompetensi untuk mengembangkan bahan pembelajaran berbasis digital pemanfaatan digital di kalangan guru pada berbagai jenjang nampaknya masih belum merata. Selain itu, kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran dan evaluasi pembelajaran juga masih menjadi dasar problema dalam pembelajaran. Fenomena tersebut terjadi pada guru-guru di SMA Negeri 3 Mawasangka yang terletak di Desa Matara, Kecamatan Mawasangka, Kabupaten Buton Tengah.

Sejalan dengan hal tersebut, Sekolah yang ada pada desa Matara, Kecamatan Mawasangka, Kabupaten Buton Tengah masih sangat minim dalam pengembangan digitalisasi materi ajar sehingga pembelajaran masih sangat terbatas dengan menggunakan aplikasi WA sehingga Peserta didik dan pendidik terbatas dalam berkomunikasi terutama jika memberikan materi ajar yang cukup padat. Hal ini menjadi fenomena yang sangat memprihatinkan sehingga diperlukan sebuah inovasi agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya. Sekolah masih sangat minim dalam memberikan fasilitas bagi guru sehingga perlu ada sebuah terobosan dalam memberikan materi kepada Peserta didik. Selain itu, berdasarkan hasil survey dan wawancara awal pada tanggal 25 Januari 2023, peneliti memperoleh informasi bahwa hampir semua guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis digital. Saat ini, proses evaluasi pembelajaran guru-guru belum mengaplikasikan penilaian berbasis digital karena guru-guru kurang memiliki pengetahuan software/aplikasi yang dapat digunakan dalam evaluasi hasil belajar Peserta didik dan mereka beranggapan bahwa pembuatan soal berbasis komputer sangat sulit sehingga guru-guru tidak tertarik untuk melakukan evaluasi hasil belajar berbasis digital. Mencermati fenomena tersebut maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang berbasis digital berbantuan aplikasi *Quiz Whizzer* sebagai alat evaluasi guru, dan diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar Peserta didik (Susanto & Ismayana, 2022).

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan pendekatan model ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan melakukan uji coba terhadap teori dan aplikasi yang akan dibangun untuk digunakan pada satuan Pendidikan demi menghasilkan hipotesis berupa kesimpulan. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini dapat dijelaskan pada gambar 1.

Prosedur penelitian sebagai berikut (Arikunto, 2018).

1. Analisis

Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah aplikasi *quiz whizzer*.

2. Design

Tahap desain produk terdiri dari konsep media dan model pembelajaran, penyusunan konten pembelajaran, penyiapan feedback, dan pemilihan pendekatan instruksional. Pada tahapan ini juga disusun lembar validasi, kuesioner respon Peserta didik, dan tes belajar Peserta didik.

3. Development

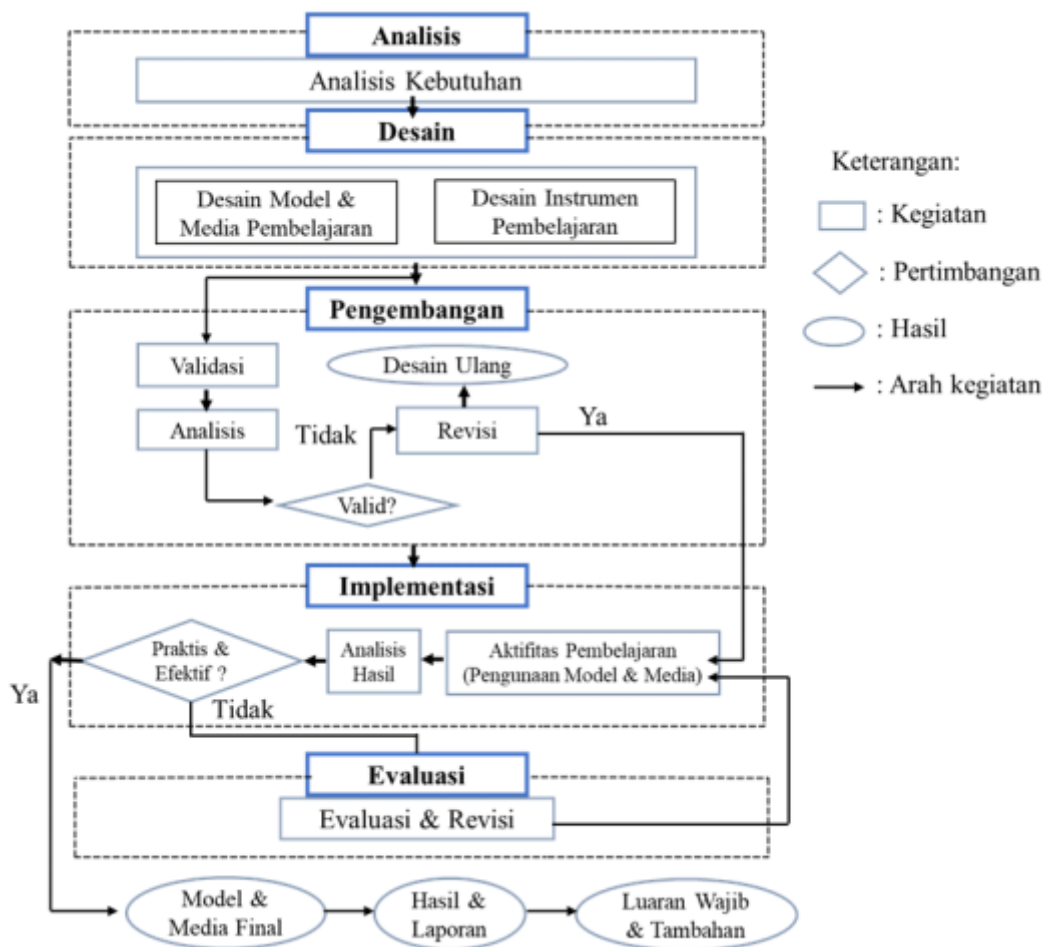
Kegiatan yang dilakukan meliputi pembuatan produk dan validasi ahli.

4. Implementation

Melakukan uji coba media pembelajaran dan bahan ajar digital berupa aplikasi *quiz whizzer* dalam suatu aktivitas pembelajaran untuk mengetahui keefektifan media.

5. Evaluation

Memastikan produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan yang diharapkan dan tujuan yang ingin dicapai atau perlu direvisi. Kegiatan yang dilakukan meliputi proses menghimpun, memproses dan menganalisis secara sistematis. Hal ini bertujuan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang diujicobakan. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari tiga yaitu lembar validasi, hasil belajar dan kuesioner. Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan media yang dibuat oleh peneliti. Kevalidan media ini divalidasi oleh 3 validator yaitu dua validator ahli dan satu validator praktisi. Kemudian untuk keefektifan diukur dengan melihat hasil belajar Peserta didik melalui tes evaluasi pembelajaran dan melihat respon positif yang diberikan oleh Peserta didik dengan mengisi lembar kuesioner yang dibagikan kepada Peserta didik (Sugiyono, 2017).

Kemudian kepraktisan dapat diukur dengan memberikan lembar kuesioner kepada validator. Sebuah media dikatakan praktis jika memenuhi indikator, dimana validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Penelitian ini dapat dilakukan melalui 5 tahap berdasarkan model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi). Berikut dapat di jelaskan tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Peneliti menganalisis keadaan serta kebutuhan siswa juga menganalisis rumusan pembelajaran yang digunakan melalui wawancara dengan guru wali kelas X1 IPS, melakukan penyebaran angket kepada siswa,

melakukan observasi, dan melakukan wawancara dengan guru wali kelas XI IPS mengenai model pembelajaran yang digunakan serta kebutuhan siswa saat proses pembelajaran. Temuan yang diperoleh dalam pembelajaran berupa pembelajaran masih bersifat kaku dan cenderung membosankan karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, tidak ada pemanfaatan media pembelajaran, muatan materi yang disajikan kurang menarik dan masih bersifat teori, siswa kurang diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan melakukan praktek. Di waktu yang sama peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa SMA Negeri 3 Mawasangka, dimana siswa menginginkan guru dalam pembelajaran selalu menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya, temuan-temuan tersebut di atas dilakukan analisis untuk menemukenali kebutuhan esensial siswa terhadap media pembelajaran dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Kemudian kebutuhan tersebut dicarikan solusi yang paling tepat dengan menghadirkan model dan media pembelajaran yang menarik untuk memfasilitasi siswa terlibat aktif dalam pembelajaran seperti berdiskusi, praktek, melakukan presentasi kerja kelompok, dan lain sebagainya.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai melakukan desain media pembelajaran interaktif berbasis *quiz whizzer*. Model ini sangat menarik karena di sertai gambar dan musik sehingga bisa menambah gairah siswa dalam mengerjakan soal.

3. Tahap *Development*

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan produk berbasis *quiz whizzer* yang sudah di desain pada tahap sebelumnya, dan untuk mengetahui kelayakan produk sebelumnya dilakukan uji validitas produk. Uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli. Para ahli tersebut terdiri dari 6 orang validator yang terdiri dari 4 orang dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Tiga orang dosen dari Pendidikan Matematika, satu orang dosen dari Pendidikan Bahasa Inggris, serta 2 orang guru SMA Negeri 3 Mawasangka yang terdiri satu orang Guru kelas X, dan satu orang Guru kelas XI. Validasi dilakukan sampai produk dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi.

Para ahli tersebut terdiri dari ahli media dan ahli materi. Aspek yang dinilai oleh ahli media berupa ketepatan isi, tampilan audio, daya tarik dan kualitas media. Berdasarkan pengamatan validasi oleh ahli media, diketahui bahwa media game interaktif elektronik berbasis *Quiz Whizzer* mendapatkan nilai persentase sebesar 98% dan 96% dengan kategori “Sangat Baik, “Tidak Perlu Revisi”. Selanjutnya aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kelayakan isi, keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan tampilan soal materi. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi 1,2,3, dan 4 berada pada kriteria “Sangat Baik, Tanpa Revisi” dengan persentase masing-masing sebesar 90%, 92%, 88%, dan 92% memiliki hasil validasi dalam kriteria “Sangat Baik, Tanpa Revisi”. Setelah data diperoleh dari rata-rata total validitas (RTV) maka dapat disimpulkan hasil validasi media game interaktif elektronik berbasis *Quiz Whizzer* berdasarkan pedoman konversi ideal sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Aspek Kevalidan

Validator	Rata-Rata total validitas (RTV)	Interpretasi
Ahli Media	98%	Sangat layak, tanpa direvisi
Ahli Media	96%	Sangat layak, tanpa direvisi
Ahli Materi 1	90%	Sangat layak, tanpa direvisi
Ahli Materi 2	92%	Sangat layak, tanpa direvisi
Ahli Materi 3	88%	Sangat layak, tanpa direvisi
Ahli Materi 4	92%	Sangat layak, tanpa direvisi
Rata-Rata Total		92,7%

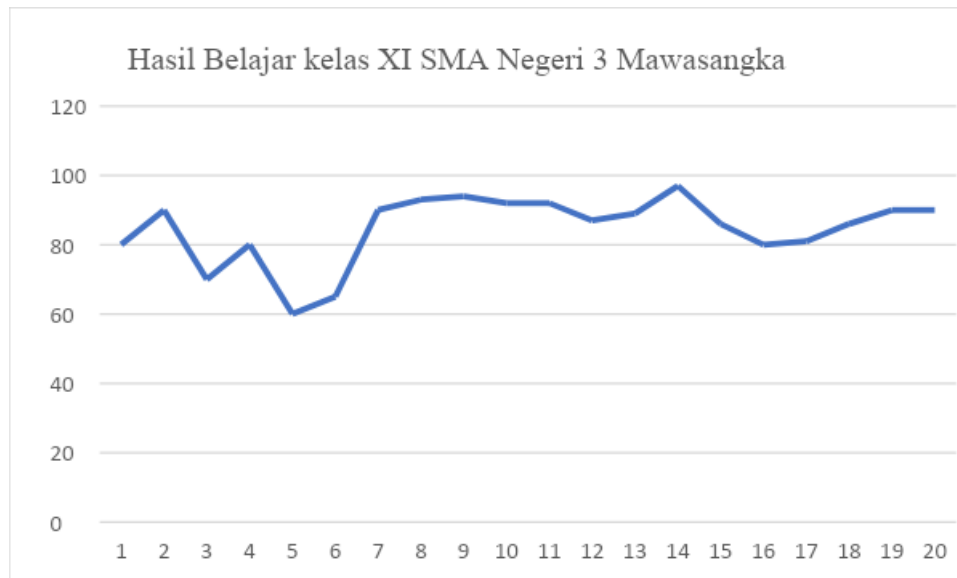
4. Tahap Implementasi.

Langkah terakhir dari semua tahapan adalah tahap implementasi dengan mengisi kuisioner dan mengerjakan soal tes hasil belajar yang sebelumnya produk sudah di revisi berdasarkan saran dan masukan para ahli media dan materi. Kuisioner diberikan kepada siswa bertujuan untuk mendapatkan respon siswa mengenai proses belajar mengajar menggunakan model *Quiswhizzer*. Data dari kuisioner dianalisis untuk mengetahui kepraktisan model *Quiswhizzer*. Deskripsi hasil analisis kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 8. Deskripsi Hasil Rating Kepraktisan Model Quiswhizzer

Deskripsi	Nilai Model Quiswhizzer
Jumlah Responden	20 Orang
Hasil Rating Minimal	90,9%
Hasil Rating Maksimal	100%
Rata-Rata Rating	96,3%

Setelah mengisi kuisioner, siswa mengerjakan soal tes hasil belajar. Hasil dari tes digunakan untuk menilai keefektifan model Quiswhizzer. Hasil belajar siswa disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Belajar kelas XI IPS SMA Negeri 3 Mawasangka

Berdasarkan hasil belajar pada Gambar 7 menunjukkan bahwa sebanyak 19 orang siswa mendapat nilai lebih dari 61 dan hanya satu siswa yang memperoleh nilai kurang dari 61. Dengan menghitung hasil skor dari hasil belajar diperoleh hasil 95% yang berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model *quiswhizzer* sebagai sumber belajar efektif terhadap hasil belajar siswa.

5. Tahap evaluasi

Pada tahap evaluasi ini di lakukan untuk memastikan produk yang dikembangkan sudah sesuai harapan dengan kategori tanpa revisi. Kegiatan yang dilakukan meliputi revisi produk (jika ada) dan refleksi implementasi. Hal ini bertujuan untuk menganalisis saran validator serta kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *quiswhizzer* yang telah dihasilkan. Dari catatan validator menunjukkan media pembelajaran *quiswhizzer* yang telah dihasilkan baik dan tidak ada koreksi yang berarti. Demikian pula, dengan melihat data validitas, praktikalitas dan efektifitas model dan media yang berada pada kategori valid, praktis dan efektif maka model dan media dapat difinalisasi dengan tidak ada revisi.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas bahwa dalam pembelajaran pada era digital sekarang ini dibutuhkan suatu kreativitas dari seorang guru dalam mendesain dan mengembangkan suatu media pembelajaran, dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Rancangan media, dan model pembelajaran dapat diketahui melalui kegiatan dapat diketahui melalui refleksi mengajar dan evaluasi diri secara berkala melalui rekan sejawat, atasan, dan melalui telaah artikel. Evaluasi diri dalam proses pembelajaran menjadi pintu masuk bagi instruktur untuk melihat, merasakan, dan memaknai kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran untuk selanjutnya melakukan tindak lanjut perbaikan (Brookfield, 2017).

Hasil evaluasi diri dalam proses pembelajaran menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang bisa memfasilitasi siswa untuk: mengatasi masalah keterbatasan waktu, berperilaku tangguh dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran, berpartisipasi aktif, interaktif, komunikatif dan kolaboratif. Sebagai alternatif solusi dirancang suatu model pembelajaran yang berbasis digital. Salah satu pendekatan pembelajaran yang efisien untuk mencapai pembelajaran aktif dan menyenangkan adalah model *Quiz Whizzer*. Media game interaktif elektronik berbasis *Quiz Whizzer* pada materi Pelajaran Matematika dapat dijadikan sebagai alat evaluasi yang menarik bagi siswa, serta dengan adanya produk ini diharapkan bisa menjadi masukan yang konstruktif dalam penambahan alat evaluasi di sekolah sasaran, sehingga guru dapat dimudahkan dalam menilai siswa, dengan siswa dapat mengerjakan soal di mana saja, tidak hanya di dalam kelas saja, tetapi bisa juga melakukan penilaian dimana saja dan kapan saja.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Quiz Whizzer* dengan menggunakan penelitian Research and Development (R & D) tipe model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dan media game interaktif elektronik berbasis *Quiz Whizzer* pada materi Subtema Barisan dan Deret yang dikembangkan dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil angket respon validator ahli dengan rata-rata persentase sebesar 92,7% yang termasuk dalam rentang 90%-100% dengan kriteria "Sangat Baik, Tanpa Revisi". Kemudian untuk respon Peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 96,3% yang mana jumlah ini berada di antara rentang 80%-100% dengan kriteria "Sangat Baik".

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brookfield, S.D. (2017). *Becoming a Critically Reflective Teacher*. 2nd Edition (2nd. Ed). Jossey-Bas. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>.
- Dewi, R. S. (2018). *Problematik Pelaksanaan Konseling Individual*. FKIP Universitas Sultan Agung Tirtayasa, 1–13.
- Fitri dan Apriyadi, DW., (2022). *Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang*. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*. Vol. 2 No. 7, Hal 698-706, Juli 2022 ISSN: 2797-0132.
- Kusaeri dan Supranoto, (2012). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Putria, Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Susanto, AD. dan Ismayana, EA. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quiswhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Peserta didik Kelas VI SDN 2 Tuko*. *Cokroaminoto Journal Primary Education*. Vol. 5 No. 1, Hal 104-110, April 2022 ISSN: 2654-6426.