Published online on the page : https://journal.makwafoundation.org/index.php/intellect

I n t e l l e c t :
Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation
| ISSN (*Online*) 2962-9233 |

Desain Media Evaluasi Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi *Hot Potatoes* Di MTsN 6 Solok

Viska Mai Randa[1], Hari Antoni Musril[2], Riri Okra[3], Sarwo Derta[4]

[1,2,3,4]Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Bukittinggi, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Submit : 3 Februari 2025
Revisi : 12 Februari 2025
Diterima : 18 Februari 2025
Diterbitkan: 19 Februari 2025

Kata Kunci

Evaluasi Pembelajaran, *Hot Potatoes*, TIK, *Web*.

Correspondence

E-mail: viskamai17@gmail.com *

A B S T R A K

Artikel ini didasarkan pada proses evaluasi pembelajaran masih dengan cara manual yang membutuhkan waktu untuk mengoreksi jawaban peserta didik, kendala yang sering terjadi karena terbatasnya buku cetak yang digunakan untuk melihat soal dimana peserta didik harus berbagi buku cetak dengan teman sebangku. oleh karena itu peserta didik menjadi tidak fokus saat mengerjakan soal yang diberikan guru. Sehingga proses evaluasi pembelajaran menjadi kurang efektif dengan metode yang digunakan guru. Oleh karena itu diperlukan media evaluasi pembelajaran yang valid, praktis dan efektif agar dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran di MTsN 6 Solok. Metode penelitian *Research and Development* (R&D). Pengembangan media dengan PEE terdiri dari *planning* atau perencanaan, *production* atau memproduksi, *evaluation* atau evaluasi. Evaluasi terhadap validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk dilakukan dengan menggunakan angket untuk menilai media yang telah dikembangkan. Penilaian ini melibatkan ahli media, guru, dan peserta didik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa uji validitas yang melibatkan 4 ahli menghasilkan skor 0,82 dengan kategori valid. Uji kepraktisan yang melibatkan 11 responden menghasilkan skor 0,94 dengan kategori sangat tinggi. Sementara itu, uji efektivitas yang dilakukan oleh 1 guru dan 34 peserta didik memperoleh skor 0,89 dengan kategori efektivitas tinggi.

Abstract

This article is based on the learning evaluation process which is still done manually which takes time to correct students' answers, the obstacles that often occur are due to the limited number of printed books used to see the questions where students have to share printed books with their deskmates. Therefore, students become unfocused when working on the questions given by the teacher. So that the learning evaluation process becomes less effective with the methods used by the teacher. Therefore, valid, practical and effective learning evaluation media are needed to help teachers and students in the learning evaluation process at MTsN 6 Solok. Research and Development (R&D) research method. Media development with PEE consists of planning, production, evaluation. Evaluation of the validity, practicality, and effectiveness of the product is carried out using a questionnaire to assess the media that has been developed. This assessment involves media experts, teachers, and students. The test results showed that the validity test involving 4 experts produced a score of 0.82 with a valid category. The practicality test involving 11 respondents produced a score of 0.94 with a very high category. Meanwhile, the effectiveness test conducted by 1 teacher and 34 students obtained a score of 0.89 with a high effectiveness category.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

1. Pendahuluan

Proses pendidikan merupakan komitmen guru untuk memaksimalkan potensi setiap siswa. Satu-satunya yang menjadi tolak ukur tingkatan mutu pendidikan ialah sistem pengajaran di kelas. Metode yang paling efektif untuk memahami hasil yang tidak selalu akurat selama proses pendidikan adalah evaluasi [1].

 Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. *Some rights reserved*

Evaluasi program pendidikan adalah proses mengumpulkan, menganalisis, dan menyebarluaskan data secara sistematis untuk menentukan tercapai atau tidaknya tujuan peserta didik dewasa [2]. Evaluasi pendidikan memiliki berbagai tujuan, antara lain: (1) sebagai pedoman bagi peserta didik, dan (2) memahami langkah-langkah yang ditempuh peserta didik untuk menyelesaikan pendidikannya, dan siswa akan memperbaiki yang mana salah dalam belajar dan yang benar (3) memberikan informasi dan untuk pengembangan kurikulum [3]. Tujuanya untuk mengetahui efektivitas, efisien sistem pendidikan dan untuk mengetahui lebih jauh tentang tujuan, mata pelajaran yang dipelajari, lingkungan atau pelajaran itu sendiri [4].

Guru sering menggunakan evaluasi konvensional, dimana guru memberikan penjelasan evaluasi menggunakan lembar kertas dan melakukan evaluasi secara manual [5]. Setelah menggunakan metode evaluasi tradisional, guru tidak memberikan hasil belajarnya kepada siswa secara perlahan dan sengaja, sementara siswa ingin memahami hasil belajarnya [6][7]. Metode seperti ini memiliki kekurangan seperti untuk membuat ujian akan membutuhkan biaya besar karena menggunakan lembar kertas dan membuat siswa bisa melakukan kecurangan [8]. Untuk mengatasinya membutuhkan inovasi. Inovasi tersebut bisa dalam bentuk sebuah *web*, salah satunya menggunakan *aplikasi Hot Potatoes*.

Aplikasi Hot Potatoes adalah media yang bisa membuat soal-soal yang dimana guru bisa menggunakannya untuk menilai hasil belajar siswa dan menjadi solusi yang bagus dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini adalah aplikasi pendidikan yang didalamnya ada latihan-latihan dengan bermacam *tipe* [9].

Penelitian tentang pengaplikasian media evaluasi pembelajaran menggunakan *aplikasi Hot Potatoes* pernah dilakukan oleh Oduntan, Odunayo Esthe, Adeyanju, Olusayo, & Omidiora (2015), menunjukan bahwa kinerja peserta didik ketika menggunakan sistem evaluasi pembelajaran *aplikasi Hot Potatoes* yang hasilnya berbentuk *web* semakin baik dibandingkan kinerja dari peserta didik Ketika menggunakan sistem evaluasi berbasis kertas. Selanjutnya hasil penelitian Balan, (2017) menyatakan bahwa yang dikembangkan relevan dan konstektual untuk menjawab tuntutan dan kebutuhan pelaksanaan latihan (*drill*) tes dan ujian berbantuan komputer karena sejalan dengan kebijakan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan [10]. Sedangkan (Widodo 2021) mengembangkan media pembelajaran berupa TTS dengan memanfaatkan *aplikasi Hot Potatoes* untuk daya Tarik peserta didik kelas II SD Negeri Growong Lor 01 dalam bentuk permainan interaktif pada proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang diperoleh peningkatan secara signifikan hasil belajar peserta didik terutama berkaitan kosakata dan pengertian dimana sering membuat peserta didik jenuh dalam mengerjakan dan memahami soal [11]. Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap evaluasi pembelajaran siswa yang evaluasi menggunakan *aplikasi Hot Potatoes* dengan evaluasi berbasis kertas. Sistem evaluasi pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan kinerja dan hasil belajar siswa dibandingkan sistem evaluasi berbasis kertas.

Berdasarkan wawancara dengan guru TIK ibu Yelmi Septria S.Pd pada tanggal 04 Januari 2023 di MTsN 6 Solok dapat penulis simpulkan dalam proses evaluasi pembelajaran masih dilaksanakan dengan cara konvensional atau menggunakan kertas dan bisa membutuhkan waktu untuk mengoreksi jawaban peserta didik. Kendala yang sering terjadi yaitu terbatasnya buku cetak yang digunakan untuk melihat soal dimana peserta didik harus berbagi buku cetak dengan teman sebangku.

Penulis juga telah mewawancarai 10 orang peserta didik yang belajar TIK di MTsN 6 Solok pada tanggal 04 Januari 2023 didapatkan hasil bahwa guru melakukan evaluasi menggunakan kertas, dimana buku cetaklah sebagai penunjang proses pelaksanaan evaluasi, akan tetapi hal ini menjadi kendala bagi peserta didik dikarenakan terbatasnya buku cetak mata pelajaran TIK. Peserta didik harus berbagi buku cetak dengan teman sebangku oleh karena itu peserta didik menjadi tidak fokus

saat mengerjakan soal yang diberikan guru. Sehingga proses evaluasi pembelajaran menjadi kurang efektif dengan metode yang digunakan guru.

Dalam merancang evaluasi pembelajaran ini digunakan *aplikasi Hot Potatoes*. *Hot Potatoes* adalah perangkat lunak dari berbagai alat *online*, dapat digunakan dalam membuat kuis dan bentuk instruksi *online* lainnya. *Javascript* digunakan dalam pembuatan kuis interaktif ini [12]. Halaman dibaca menggunakan *browser*, *Mozilla Firefox, dan Internet Explorer* versi apa pun, serta jenis *browser* lain yang mendukung *Javascript* sebagai *font* [13]. Oleh karena itu, menggunakan *Hot Potatoes* dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam melakukan evaluasi pembelajaran dan menjadi antusias saat mengerjakannya.

Berdasarkan masalah yang ditemukan maka penulis mendesain evaluasi pembelajaran menggunakan *aplikasi Hot Potatoes*. *Aplikasi Hot Potatoes* adalah media untuk membuat soal-soal dalam berbagai bentuk soal, ada soal pilihan ganda, essai, teka-teki silang dan soal menjodohkan. Media evaluasi menggunakan *aplikasi Hot Potatoes* akan berbentuk *web* yang akan diakses oleh peserta didik. Dengan soal yang variatif akan membuat peserta didik merasa tidak jenuh dikarenakan bentuk soal yang dikerjakan mudah, praktis dan menarik bagi peserta didik. Hal ini akan membuat peserta didik akan lebih fokus dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dikarenakan bisa mengerjakan sendiri tanpa berbagi buku cetak yang terbatas disekolah dan hasil belajar peserta didik akan meningkat. Oleh karena itu menurut penulis media evaluasi menggunakan *aplikasi Hot Potatoes* dapat digunakan untuk melakukan proses evaluasi dalam pembelajaran peserta didik dan dapat diakses dengan mudah.

2. Metodologi Penelitian

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis peneltian *Research and Development* (R&D). yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk sekaligus menguji efektifitasnya [14]. Dalam pendidikan menggunakan metode penelitian ini dalam mengembangkan produk yang akan dibuat [15]. Peneletian yang berlokasi di MtsN 6 Solok Nagari Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti, Kabupaten Solok. Pada penelitian ini mengambil populasi pada seluruh siswa kelas VIII MTsN 6 Solok dengan sampel 2 kelas yaitu kelas VIII/1 35 siswa dan VIII/2 30 siswa.

2.2. Tahap Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model *Richey* dan *Klein* dengan pendekatan PPE (*Planning*, *Production*, *and Evaluation*) [16]. Tahapan dari model ini divisualisasikan pada gambar berikut[16]:

Gambar 1. Langkah-langkah Model PPE

Tahap-tahap dalam pengembangan menggunakan pendekatan model PPE [16]:

2.2.1. *Planning*

Kegiatan membuat perencanaan, perancangan, atau produk yang akan dihasilkan untuk memenuhi tujuan utama. Proyek tersebut di atas dimulai dengan studi tentang kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian. Pada saat ini, tujuan utamanya adalah menganalisis setiap komponen yang diperlukan dari metode baru untuk mengevaluasi pembelajaran siswa serta kelayakan dan contoh spesifik dari metode baru tersebut [16].

2.2.2. *Production*

Pada tahap *production* dikenal istilah membuat rancangan (*blue print*). Kegiatan yang dilakukan yaitu desain evaluasi pembelajaran menggunakan *aplikasi hot potatoes*. Beberapa tahapan yang

dilakukan pada tahap *production* ini antara lain, pembuatan soal evaluasi pembelajaran sesuai materi pelajaran TIK, mendesain soal evaluasi pembelajaran menggunakan *aplikasi hot potatoes*, dan menguji evaluasi pembelajaran di komputer. Jadi hasil dari tahapan ini yaitu berupa desain evaluasi pembelajaran menggunakan *aplikasi hot potatoes* [16].

2.2.3. *Evaluation*

Berikut tahapannya yaitu [16]:

2.2.3.1. *Testing*

Tahapan ini menggunakan *Black Box Testing* yang digunakan Mengujian pada unit-unit kecil atau hasil yang telah terintegrasi menguji perangkat lunak fungsional untuk menguji perangkat lunak. Dalam memahami apakah fungsi, karakteristik perangkat lunak sesuai dengan spesialisasi fungsional yang diperlukan, pengujian perangkat lunak dari perspektif desain dan kode. Pengujian *black box* digunakan untuk mengetahui apakah suatu fungsi ada atau tidak, untuk menilai struktur data dan penggunaan, untuk menilai kinerja, dan untuk menilai inisialisasi.

2.2.3.2. Uji Validitas Produk

Pada tahap selanjutnya yaitu untuk menentukan kualitas produk evaluasi pembelajaran yaitu validitas. Dalam membuat produk evaluasi perlu di uji untuk membandingkan angket tentang nilai dari produk. Hasilnya dihitung menggunakan rumus statistik *Aiken's* V yaitu [17]:

$$\mathbf{V=\sum s/[n\,(\,c-1\,)]}$$

Keterangan :

S : r-lo

Lo : Nilai paling rendah

C : Nilai paling tinggi

R : Nilai yang diberi penilai

N : Jumlah nilai

Tabel 1. Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V [17]

Presentase	Kriteria
0,6 <	Tidak valid
>=0,6	Valid

2.2.3.3. Uji Praktikalitas Produk

Hasil kajian kepraktisan diananlisis menggunakan rumus moment kappa [17]:

$$\boldsymbol{k = \frac{p - pe}{1 - pe}}$$

Keterangan :

K : Hasil yang menunjukkan tingkat kepraktisan.

P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.

Pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas *Moment Kappa*

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
≤0,00	Tidak Praktis

2.2.3.4. Uji Efektivitas Produk

Pada tahap selanjutnya yaitu penentuan kualitas produk evaluasi pembelajaran melalui uji keefektivitasan. Untuk menghitung hasilnya bisa digunakan rumus Richard R. Hake (G-*Score*) [17]:

$$< g > = \frac{(\% < sf > - \% < si >)}{(100 - \% < si >)}$$

Keterangan:

<g> : G-*Score*

<sf> : nilai terakhir

<si> : nilai pertama

Kriteria indikator dari lembar uji sebagai berikut [17]:

"*High*-g" efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>)>0,7

"*Medium*-g" efektivitas sedang jika mempunyai 0,7 > (<g>) > 0,3

"*Low*-g" efektivitas rendah jika mempunyai (<g>) <0,3

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. *Planning*

3.1.1.1. Penelitian awal

3.1.1.1.1. Studi *literatur*

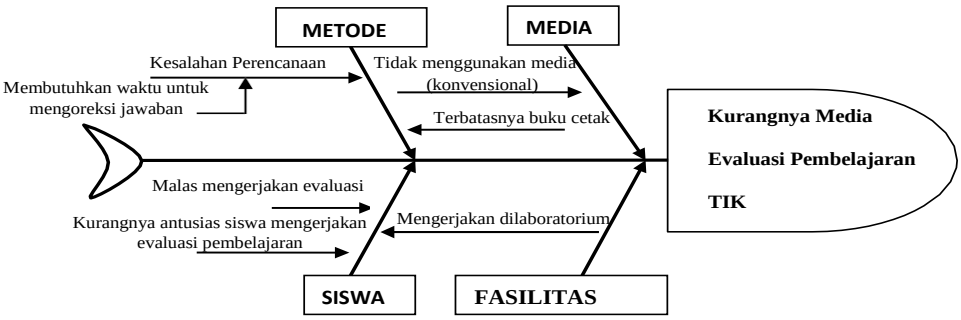
Buku yang digunakan yaitu, "Evaluasi pembelajaran" yang ditulis oleh Drs. Asrul, M.Si., Rusydi Ananda, M.Pd dan Dra Rosnita, MA, penerbit Ciptapustaka Media. Selanjutnya buku dengan judul "*Design and Development Research*" yang ditulis oleh Rita C. Richey, James D klein, penerbit Lawrence Erlbaum Associate. Kemudian buku selanjutnya adalah dengan judul "*Hot Potatoes*".

3.1.1.1.2. Studi lapangan

Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan guru mata pelajaran TIK, 10 orang peserta didik pada kelas VIII semester II di MTsN 6 Solok, untuk mengumpulkan informasi dalam penggunaan media evaluasi pembelajaran TIK di kelas. Dari hasil wawancara dan pengamatan penulis menyimpulkan bahwa pada saat guru memberikan evaluasi pembelajaran masih menggunakan cara konvensional atau menggunakan kertas yang membutuhkan waktu untuk mengoreksi jawaban peserta didik. Kendala yang sering terjadi yaitu terbatasnya buku cetak yang digunakan untuk melihat soal dimana peserta didik harus berbagi buku cetak dengan teman sebangku. Sementara itu evaluasi pembelejaran TIK yang dibuat adalah berbasis web sehingga

mendapat respon yang baik oleh guru dan peserta didik karena mempermudah guru, siswa. Desain evaluasi pembelajaran TIK ini dirancang menggunakan *aplikasi Hot Potatoes*.

Untuk mencapai hasil yang baik selama pembuatan evaluasi pembelajaran tersebut, itu harus dianalisis terlebih dahulu dalam membuat evaluasi pembelajaran TIK yaitu *fishbone diagram* Metode analisis *fishbone diagram* digunakan untuk membuat evaluasi pembelajaran TIK melalui *aplikasi hot potatoes*, diagram yang dibuat seperti dibawah:

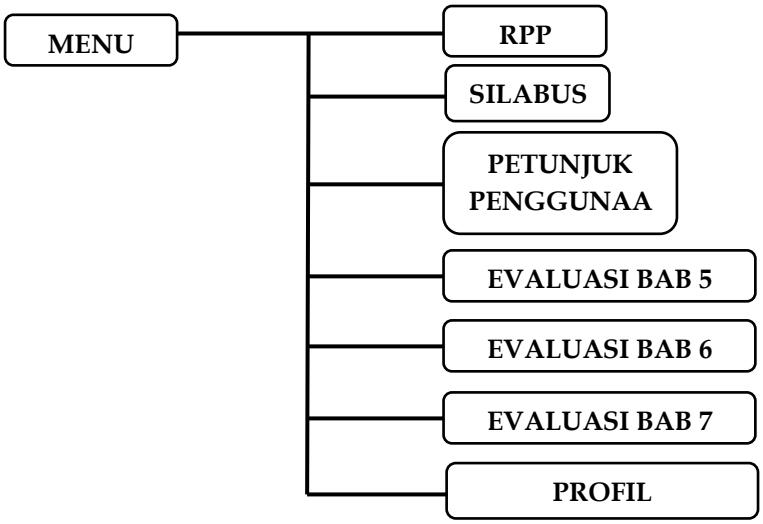


Gambar 2. *Fishbone Diagram*

3.1.1.2. Desain

3.1.1.2.1. Perancangan Struktur Navigasi

3.1.1.2.1.1. Struktur Navigasi Menu



3.1.1.2.1.2. Struktur Navigasi Evaluasi Pembelajaran

3.1.1.2.2. Perancangan *Storyboard*

Gambaran dari *storyboard* untuk setiap *scane* yaitu:

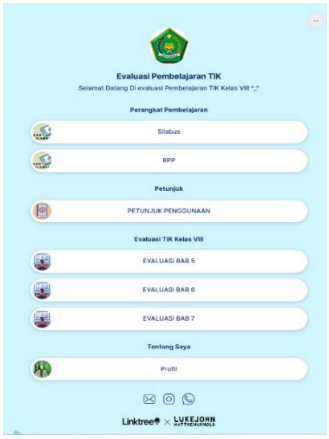
Tabel 3. *Storyboard* Ringkas

Daftar *Scane*	Isi Scane
Scane 1	Menu Utama
Scane 2	Silabus
Scane 3	RPP
Scane 4	Petunjuk Penggunaan
Scane 5	Evaluasi Bab 5
Scane 6	Evaluasi Bab 6
Scane 7	Evaluasi Bab 7
Scane 8	*Profil*

3.1.2. *Production*

3.1.2.1. Pembuatan Menu Utama

Untuk pembuatan menu utama dari evaluasi pembelajaran TIK diperlukan bantuan *website linktree*. *Linktree* merupakan membuat alamat untuk akses ke *situs* lain. Untuk membuat *linktree* yaitu dengan cara *login* atau buat *akun* pada *linktree* kemudian setelah itu, dilanjutkan dengan membuat menu-menu untuk *link* yang akan dimasukkan dengan cara mengklik menu *links* dan *add link* kemudian masukan alamat *link*. Desain menu *link* dibuat di menu *appearance* pada *website linktree*. Setelah semua menu dibuat maka langkah selanjutnya yaitu bagikan link yang sudah dibuat dan akan tampil hasilnya.

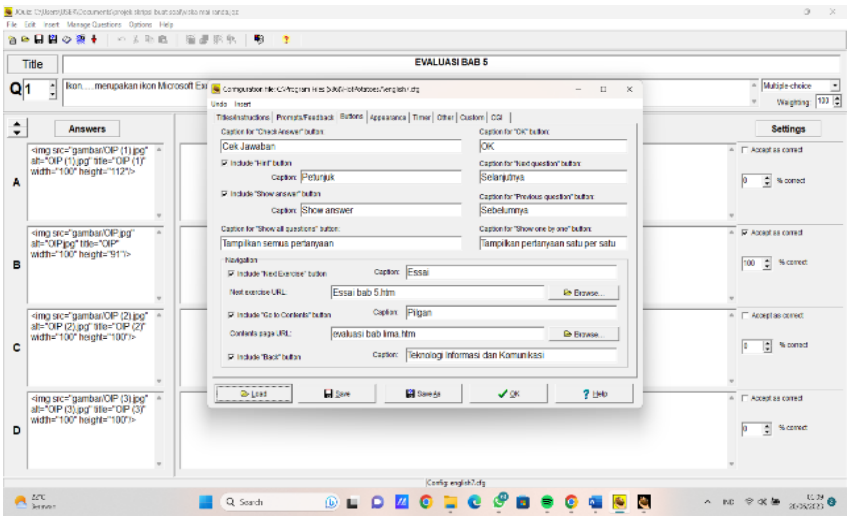


Gambar 3. Tampilan Menu Utama Evaluasi Pembelajaran

Halaman ini berisikan beberapa menu yaitu menu silabus, menu RPP, menu petunjuk penggunaan, menu evaluasi bab 5, 6, 7 dan menu profil. Untuk mengerjakan soal evaluasi bisa diklik pada menu evaluasi yaitu pada menu evaluasi bab 5, 6, dan 7 atau pada bab yang akan dikerjakan.

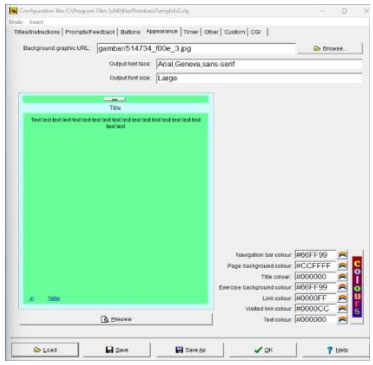
3.1.2.2. Pembuatan Menu *Layout* Evaluasi Pembelajaran TIK

Untuk membuat menu layout dalam evaluasi pembelajaran TIK adalah dengan menggunakan *aplikasi* utama yaitu *hot potatoes* dengan cara membuka *aplikasi hot potatoes* kemudian pilih tipe soal yang akan dibuat lalu setelah itu pilihlah menu *option*. Lalu klik *configure output* setalah itu akan tampil halaman untuk mengatur halaman *layout* dengan memilih menu *buttons*. Pada menu *buttons* ini fungsinya digunakan untuk membuat tombol-tombol yang akan dibuat atau digunakan, dan membuat navigation pada halaman evaluasi yang akan dibuat.



Gambar 4. Menu *Buttons*

Untuk mengatur desain dari tampilan halaman *layout* atau *navigation* dan tombol-tombol bisa dengan cara klik menu *appearance* pada *aplikasi hot potatoes*. Pada menu *appearance* ini digunakan untuk mengatur *background graphic URL*, *font face*, *font size*, *navigation bar colour*, *page background colour*, *title colour*, *exercise background colour*, *link colour*, *visited link colour*, *text colour*.



Gambar 5. Menu *Buttons* dan *Appearance*

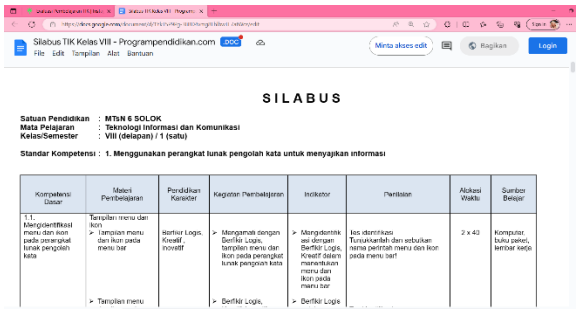
3.1.2.3. Hasil Evaluasi Pembelajaran TIK

3.1.2.3.1. Tampilan Menu Utama

Gambar 6. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan ini terdapat beberapa tombol, diantaranya menu silabus, RPP, petunjuk penggunaan, evaluasi bab 5, 6, 7 kemudian *profil*. Jika diklik maka akan tampil sesuai dengan menu yang klik.

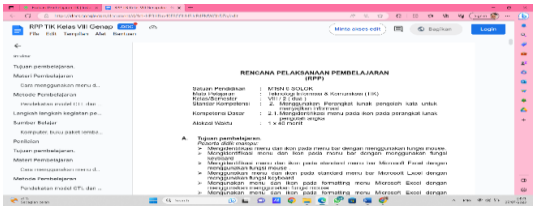
3.1.2.3.2. Tampilan Menu Silabus



Gambar 7. Tampilan Menu Silabus

Pada menu silabus ini, jika klik menu silabus maka akan tampil *file* yang berisikan tentang silabus pada mata pelajaran TIK.

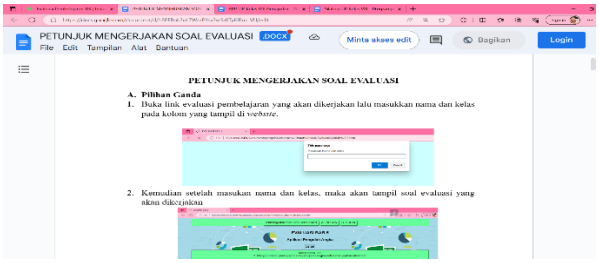
3.1.2.3.3. Tampilan Menu RPP



Gambar 8. Tampilan Menu RPP

Pada menu RPP ini, jika di klik menu RPP maka akan tampil file yang berisikan RPP pada mata pelajaran TIK.

3.1.2.3.4. Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan

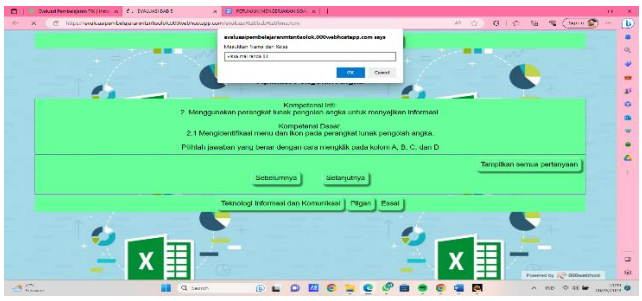


Gambar 9. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Jika diklik maka akan tampil file yang berisikan tentang petunjuk cara mengerjakan evaluasi pembelajaran TIK yang dibuat.

3.1.2.3.5. Tampilan Menu Evaluasi Bab 5

3.1.2.3.5.1. Tampilan halaman *login*



Gambar 10. Tampilan Halaman *Login*

Pada menu evaluasi yang dipilih jika diklik maka akan masuk halaman evaluasi dan sebelum itu siswa harus mengisi nama dan kelas.

3.1.2.3.5.2. Tampilan halaman awal evaluasi (10 soal pilihan ganda)

Gambar 11. Tampilan Halaman Awal Evaluasi

Pada halaman awal evaluasi ini berisikan tentang soal-soal evaluasi dengan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essai.

3.1.2.3.5.3. Tampilan halaman *essai*

Gambar 12. Tampilan Halaman *Essai*

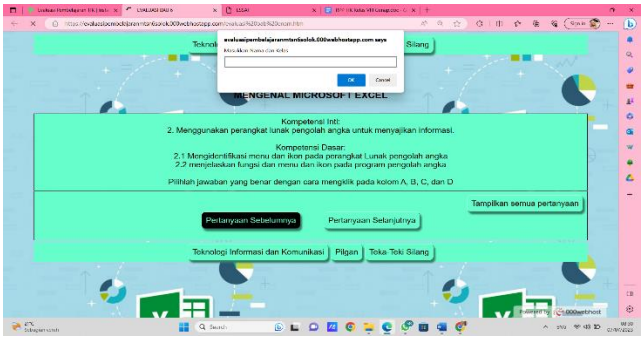
Pada halaman *essai* ini berisikan tentang soal evaluasi dengan tipe soal essai dan ada beberapa tombol yang digunakan, fungsinya adalah sebagai berikut:

Gambar 13. Tombol Cek Jawaban, Petunjuk Dan Perlihatkan Jawaban

Pada tombol "cek jawaban" fungsinya untuk melihat apakah jawaban sudah benar atau tidak, kemudian tombol "petunjuk" itu berfungsi untuk memberikan clue jawaban, dan terakhir ada tombol "perlihatkan jawaban" berfungsi untuk menampilkan jawabannya akan tetapi tidak mendapatkan point dan dinyatakan salah.

3.1.2.3.6. Tampilan Menu Evaluasi Bab 6

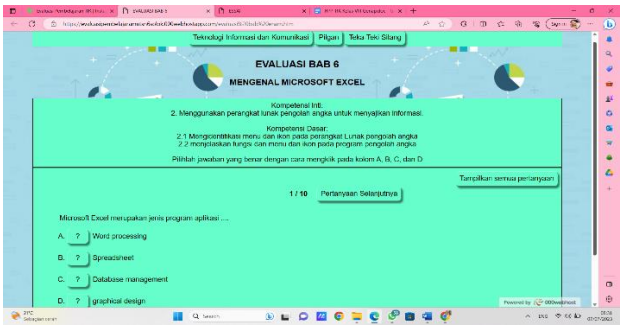
3.1.2.3.6.1. Tampilan halaman *login*



Gambar 14. Tampilan Halaman *Login*

Pada menu evaluasi jika diklik maka akan masuk halaman evaluasi dan sebelum itu siswa harus mengisi nama dan kelas.

3.1.2.3.6.2. Tampilan halaman awal evaluasi (10 soal pilihan ganda)



Gambar 15. Tampilan Halaman Awal Evaluasi

Pada halaman awal evaluasi ini berisikan tentang soal-soal evaluasi dengan 10 soal pilihan ganda dan soal teka-teki silang. Pada halaman soal evaluasi ini ada beberapa tombol. Untuk tombol pada halaman evaluasi pilihan ganda fungsinya sama seperti evaluasi bab 5.

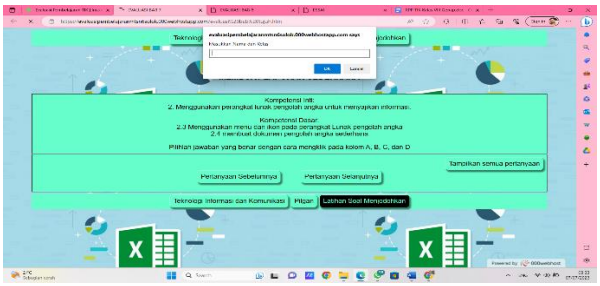
3.1.2.3.6.3. Tampilan halaman teka-teki silang

Gambar 16. Tombol Teka-Teki Silang

Tombol masukkan jawaban berfungsi sebagai memasukkan jawaban dari kolom jawaban ke kolom teka-teki silang. Tombol petunjuk berfungsi sebagai menunjukkan clue jawaban dari pertanyaan. Tombol cek jawaban berfungsi sebagai mengecek jawaban teka-teki silang jika sudah diisi semua kolom teka-teki silang.

3.1.2.3.7. Tampilan Menu Evaluasi 7

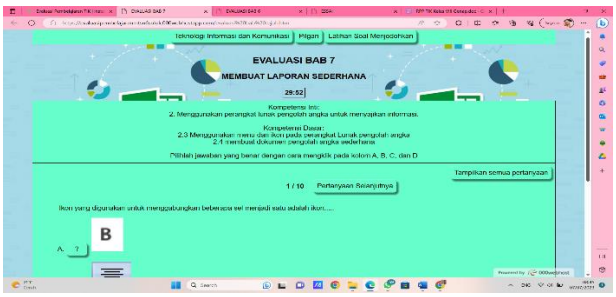
3.1.2.3.7.1. Tampilan halaman *login*



Gambar 17. Tampilan Halaman *Login*

Pada menu evaluasi jika diklik maka akan masuk halaman evaluasi dan sebelum itu siswa harus mengisi nama dan kelas.

3.1.2.3.7.2. Tampilan halaman awal evaluasi (10 soal pilihan ganda)



Gambar 18. Tampilan Halaman Awal Evaluasi

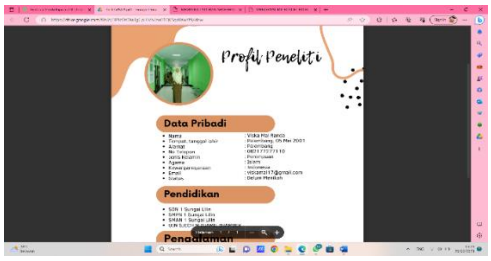
Pada halaman ini berisikan tentang soal yaitu 10 soal pilihan ganda dan soal menjodohkan. Halaman soal evaluasi ini ada beberapa tombol. Untuk tombol pada halaman evaluasi pilihan ganda fungsinya sama seperti evaluasi bab 5 dan bab 6.

3.1.2.3.7.3. Tampilan halaman soal menjodohkan

Gambar 19. Tampilan Halaman Soal Menjodohkan

Pada halaman ini berisikan tentang tipe soal menjodohkan. Pada evaluasi ini ada tombol yang digunakan yaitu "cek jawaban" yang fungsinya untuk melihat hasil dari jawaban yang sudah dikerjakan.

3.1.2.3.8. Tampilan Halaman *Profil*



Gambar 20. Tampilan Halaman Profil

Berisikan tentang biodata dari pembuat evaluasi pembelajaran TIK menggukan *aplikasi hot potatoes* di MTsN 6 Solok.

3.1.3. *Evaluation*

3.1.3.1. *Testing*

Tabel 4. Uji *Blackbox*

No	Data	Yang Diharapkan	Pengamatan	kesimpulan
1	*Scane*	Menampilkan *Scene*	Dapat menampilkan *scane*	Sukses
2	Tombol	Menampilkan Tombol	Dapat Menampilkan Tombol	Sukses
3	*Text*	Menampilkan *text*	Dapat Menampilkan *text*	Sukses
4	Gambar	Menampilkan Gambar	Dapat Menampilkan Gambar	Sukses

3.1.3.2. Hasil Uji Validasi Produk

Hasil validitas evaluasi pembelajaran TIK menggunakan *aplikasi hot potatoes* di MTsN 6 solok dilakukan dengan empat angket validasi. Hasil yang didapatkan dari validasi desain evaluasi pembelajaran TIK menggunakan *aplikasi hot potatoes* di MTsN 6 Solok yaitu dari bapak Dr. Supratman zakir, M.Pd., M.Kom sebagai ahli pendidikan dengan nilai 0, 75, dari ibu Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom sebagai ahli komputer atau media komputer dengan nilai 0,80, dan angket validasi kebahasaan oleh ibu Nur Kurnia Setiawati, S.Pd dengan nilai 0,75, kemudian validasi dari aspek materi yaitu ibu Yuli Ika Putri, S.Pd dengan hasil nilai 0,99. Maka didapatkan hasil nilai akhir dari keempat validasi yaitu 0,82 dengan menggunakan rumus Aiken's, V, jadi hasil nilai validasi dari evaluasi pembelajaran TIK menggunakan *aplikasi hot potatoes* di MTsN 6 Solok dinyatakan *valid*.

3.1.3.3. Hasil Uji Praktikalitas Produk

Hasil uji ini ditujukan untuk satu orang guru yang mengampu mata pelajaran TIK dan 10 orang siswa yang belajar TIK di MTsN 6 Solok. Setelah lembar praktikalitas disebar dan mendapatkan hasil nilai yaitu 0,94. Maka dapat disimpulkan bahwa uji praktikalitas desain evaluasi pembelajaran TIK menggunakan *aplikasi hot potatoes* di MTsN 6 Solok menggunakan rumus *moment kappa* nilai dari kepraktikalitasan tersebut berada pada interval 0,81 – 100 dengan kategori sangat tinggi.

3.1.3.4. Hasil Uji Efektivitas Produk

Hasil uji efektivitas produk ditujukan oleh satu guru yang mengampu mata pelajaran TIK yang diteliti oleh penulis dan 35 orang siswa kelas VIII yang belajar TIK di MTsN 6 Solok didapatkan hasil nilai akhir yaitu 0,94. Maka dapat disimpulkan bahwa uji efektivitas dari desain evaluasi pembelajaran TIK menggunakan *aplikasi hot potatoes* di MTsN 6 Solok yang penulis buat memiliki tingkat efetivitas tinggi.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini mengahasilkan sebuah media evaluasi pembelajaran TIK untuk peserta didik di MTsN 6 Solok kelas VIII berupa media evaluasi pembelajaran TIK berbasis *web* dengan menggunakan *aplikasi Hot Potatoes* yang membuat soal lebih variatif karena ada berbagai bentuk soal-soal yang bisa dibuat menggunakan *aplikasi Hot Potatoes*. Evaluasi pembelajaran TIK ini dirancang untuk semester II dengan mencakup tiga bab. Setiap bab memiliki jenis soal evaluasi yang berbeda. Bab 5 berisi 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Bab 6 mencakup 10 soal pilihan ganda dan teka-teki silang, sedangkan bab 7 ada 10 pilihan ganda dan Latihan soal menjodohkan. Media evaluasi pembelajaran TIK menggunakan *aplikasi Hot Potatoes* ini akan berguna dimasa yang akan datang. Karena lebih praktis dan variatif, hasilnya berbasis *web* yang mana bisa langsung melihat hasil nilai peserta didik tanpa menunggu guru untuk mengoreksi jawaban peserta didik, bisa juga dikerjakan dimana saja dan bisa diakses melalui komputer sekolah dan HP.

Temuan penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran TIK menggunakan *aplikasi hot potatoes*. Evaluasi pembelajaran TIK ini disajikan dalam *web* yang *link*nya bisa diakses di Alamat *https://linktr.ee/evaluasipembelajarantik*. Penelitian ini didukung dengan menggunakan angket untuk menilai validitas, kepraktisan dan keefektifan media yang telah dibuat. Penilaian ini melibatkan ahli media, guru, dan peserta didik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa uji validitas yang melibatkan 4 ahli menghasilkan skor 0,82 dengan kategori *valid*. Uji kepraktisan yang melibatkan 11 responden menghasilkan skor 0,94 dengan kategori sangat tinggi. Sementara itu, uji efektivitas yang dilakukan oleh 1 guru dan 34 peserta didik memperoleh skor 0,89 dengan kategori efektivitas tinggi. Dengan hasil yang telah diujikan kepada peserta didik di MTsN 6 Solok maka efektif digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran TIK dikarenakan tidak menggunakan buku lagi yang mana terbatasnya buku cetak TIK yang ada disekolah MTsN 6 Solok. Hal ini membuat peserta didik lebih mudah melakukan proses evaluasi pembelajaran TIK dan menjadi fokus untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran yang diberikan guru.

Sama halanya dengan penelitisn terdahulu yang dilakukan oleh oleh Oduntan, Odunayo Esthe, Adeyanju, Olusayo, & Omidiora (2015), menunjukan bahwa kinerja peserta didik ketika menggunakan sistem evaluasi pembelajaran *aplikasi Hot Potatoes* yang hasilnya berbentuk *web* semakin baik dibandingkan kinerja dari peserta didk Ketika menggukana sistem evaluasi berbasis kertas. Selanjutnya hasil penelitian Balan, (2017) menyatakan bahwa yang dikembangakan relevan dan konstektual untuk menjawab tuntutan dan kebutuhan pelaksanaan latihan (*drill*) tes dan ujian berbantuan komputer karena sejalan dengan kebijakan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan [10]. Sedangkan (Widodo 2021) mengembangkan media pembelajaran berupa TTS dengan memanfaatkan *aplikasi Hot Potatoes* untuk daya Tarik peserta didik kelas II SD Negeri Growong Lor 01 dalam bentuk permainan interaktif pada proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang diperoleh peningkatan secara sgnifikan hasil belajar peserta didik terutama berkaitan kosakata dan pengertian dimana sering membuat peserta didik jenuh dalam mengerjakan dan memahami soal. Dengan penelitian terdahulu tersebut sejalan pada penelitian yang penulis lakukan. Dimana lebih efektif, praktis dan *valid*. Berdasarkan hasil peneltian yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran TIK dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran TIK pada kelas VIII maka dinyatakan *valid*, praktis dan efektif.

4. Kesimpulan

Hasil pada penelitian ini yaitu sebuah media evaluasi pembelajaran TIK menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* untuk peserta didik kelas VIII di MTsN 6 Solok. Guna untuk membantu proses evaluasi pembelajaran TIK yang dimana masih menggunakan secara manual atau menggunakan kertas dan terbatasnya buku cetak untuk mengerjakan setiap evaluasi pembelajaran dimana peserta didik harus berbagi buku cetak dengan teman sebangku. Oleh karena itu penulis mendesain evaluasi pembelajaran TIK menggunakan *aplikasi Hot Potatoes* yang berhasil dirancang menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model *Richey & Klein* dengan pendekatan PPE (*Planning, Production, and Evaluation*). Penelitian ini didukung dengan menggunakan angket untuk menilai validitas, kepraktisan dan keefektifan media yang telah dibuat. Penilaian ini melibatkan ahli media, guru, dan peserta didik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa uji validitas yang melibatkan 4 ahli menghasilkan skor 0,82 dengan kategori *valid*. Uji kepraktisan yang melibatkan 11 *responden* menghasilkan skor 0,94 dengan kategori sangat tinggi. Sementara itu, uji efektivitas yang dilakukan oleh 1 guru dan 34 peserta didik memperoleh skor 0,89 dengan kategori efektivitas tinggi. Dengan hasil yang telah diujikan kepada peserta didik di MTsN 6 Solok maka efektif digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran TIK dikarenakan tidak menggunakan buku lagi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran ini layak digunkan serta sangat mendukung guru dalam proses evaluasi pembelajaran TIK.

Dengan adanya media evaluasi pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses evaluasi pembelajaran TIK dan membantu peserta didik terutama kelas VIII MTsN 6 Solok. Keterbatasan dari penelitian ini adalah membuat evaluasi pembelajaran TIK hanya untuk kelas VIII saja, diharapakan guru dan pihak sekolah lainnya dapat mengembangkan media evaluasi pembelajaran ini untuk semua mata Pelajaran dan semua tingkattan kelas, sehingga guru dapat mengembangkan media evaluasi pembelajaran yang lebih kreatif lagi untuk menarik minat peserta didik dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran.

Daftar Pustaka

[1] I. Magdalena, F. Mulyani, N. Fitriyani, dan A. H. Delvia, "Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar Di Sd Negeri Bencongan 1," J. Pendidik. dan Ilmu Sos., vol. 2, no. 1, hal. 87–98, 2020.

[2] F. Lismawarti dan S. Derta, "Evaluasi Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Program Linear di SMA Muhammadiyah Padangpanjang," vol. 1, no. 1, hal. 13–16, 2023.

[3] I. P. Suardipa dan K. H. Primayana, "Peran Desain Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," Widyacarya, vol. 4, no. 2, hal. 88–100, 2020.

[4] T. Hidayat dan A. Asyafah, "Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah," Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam, vol. 10, no. 1, hal. 159–181, 2019, doi: 10.24042/atjpi.v10i1.3729.

[5] U. Aulia, L. Efriyanti, dan A. Munardi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK Pada Kelas X Di SMAN 1 BATAHAN," J. Ilmu Sos. Bhs. dan Pendidik., vol. 3, no. 1, hal. 10–27, 2018.

[6] R. Luthfi, Supriadi, L. Efriyanti, dan H. A. Musril, "Perancangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Siswa Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Di SMKN 1 Gunung Talang Kab Solok," J. Ilmu Pendidik., vol. 3, no. 1, hal. 59–63, 2022.

[7] P. Sari, R. Okra, dan H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Mtsn 6 Agam," J. Soc. Sci. Res., vol. 3, no. 2, hal. 13382–13391, 2023.

[8] S. Suharjo dan S. Zakir, "Evaluasi Program Pendidikan Inklusif di Sekolah Dasar Menggunakan Model CIPP (Context, Input, Process, Product)," Sultra Educ. J., vol. 1, no. 3, hal. 51–59, 2021, doi: 10.54297/seduj.v1i3.201.

[9] D. Saputri dan E. S. Kurniawan, "Pengembangan Computer Based Test (CBT) Dengan Software Hot Potatoes pada Pembelajaran Fisika Dasar 2 di Universitas Muhammadiyah Purworejo Tahun Akademik 2014 / 2015," Radiasi, vol. 7, no. 2, hal. 7–13, 2015.

[10] A. D. Yasa, "Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar," J. Ilm. Sekol. Dasar, vol. 4, no. 1, hal. 26, 2020, doi: 10.23887/jisd.v4i1.23987.

[11] P. M. Sari, "Pemanfaatan Media," vol. 09, hal. 71–98, 1995.

[12] R. Salfina, H. A. Musril, R. Okra, dan S. Derta, "Perancangan Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy Di SMKN 4 Payakumbuh," Iain Bukittinggi, vol. 1, no. 1, hal. 1–7, 2022.

[13] Susiati dan R. Iye, "Pengembangan Aplikasi Multimedia Hot Potatoes Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa SMP Negeri 9 Buru," J. Ilm. Sekol., vol. 6, no. 2, hal. 137–151, 2020.

[14] T. Asmarni dan S. Zakir, "Arus Jurnal Pendidikan (AJUP) Persepsi Guru MTsN 1 Lima Puluh Kota Tentang Asesmen Kompetensi Minimum INFO PENULIS," Arus J. Pendidik., vol. 3, no. 1, hal. 6–14, 2023.

[15] S. Samiyanto, A. Muhibbin, dan S. Haryanto, "Pengembangan Sistem TIK Pada Proses Pembelajaran Berbasis Merdeka Belajar Dalam Meningkatkan Kualitas Laporan Hasil Belajar Siswa," JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik., vol. 6, no. 3, hal. 1838–1842, 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i3.1715.

[16] A. Rustandi, U. Haryaka, dan E. Grasia, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Model PPE Pada Mata Pelajaran Pengenalan Nama Hewan di TK Negeri 10 Kota Samarinda," J. Ilm. Jendela Pendidik., vol. 11, no. 2, hal. 148–157, 2022, doi: 10.55129/jp.v11i2.1633.

[17] R. Ramadani dan L. Efriyanti, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Fikih untuk Kelas XI IPS di MAN 1 Pasaman," Ilm. Multi Disiplin Indones., vol. 2, no. 1, hal. 106–115, 2022.