

Pengembangan *E-Evaluation* Berbantuan *Website Wizer.Me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar

Vilsa Putri Dwi Pramanda^{a,1*}, Triwahyudianto^{a,2}, Arnelia Dwi Yasa^{a,3}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹ triwahyudianto@unikama.ac.id*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 1 Mei 2024;
Revised: 12 Mei 2024;
Accepted: 28 Mei 2024.

Kata-kata kunci:

Evaluasi;
Website Wizer.me;
4D.

: ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengevaluasi pada siswa dengan menggunakan website Wizer.me yang bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari evaluasi siswa. Metode dalam penelitian menggunakan 4D namun hanya tahap devolepment. Subjek penelitian dilakukan kepada siswa dan guru kelas IV SD 3 Bambang, wajak. Salah satu permasalahan pada penelitian ini karena keterbatasan media untuk evaluasi siswa. Jadi siswa tidak pernah menggunakan media elektronik untuk melakukan evaluasi. Pada instrumen yang dilakukan pada penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, lembar angket kepraktisan guru, angket kepraktisan siswa. Hasil uji kelayakan berdasarkan ahli media memperoleh hasil 83,3% dengan kategori layak, perolehan hasil dari ahli materi 87,5% dengan kategori layak, dan perolehan hasil dari ahli Bahasa 75% dengan kategori layak. Hasil uji kepraktisan guru memperoleh hasil 95% dengan kategori sangat praktis, dan hasil kepraktisan siswa diperoleh 92% dengan kategori sangat praktis. Dari uji kepraktisan E-evaluation tersebut disimpulkan bahwa E-evaluation Berbasis Website Wizer.me praktis dan mudah diakses oleh siswa dalam evaluasi pada materi.

ABSTRACT

Keywords:

Evaluation;
Wizer.me websites;
4D.

The Effect of Reading Corner Literacy Activities on Elementary School Students' Learning Motivation. This development research was carried out to evaluate students using the Wizer.me website to determine students' abilities. The aim of this research is to describe feasibility, practicality and effectiveness. The research method uses 4D but only at the development stage. The research subjects were students and teachers of class IV SD 3 Bambang, Wajak. One of the problems in this research is the limited media for student evaluation. So students never use electronic media to carry out evaluations. The instruments used in this research include expert validation sheets, teacher practicality questionnaire sheets, student practicality questionnaires. The results of the feasibility test based on media experts obtained 83.3% results in the feasible category, the results obtained from material experts were 87.5% in the appropriate category, and the results obtained from language experts were 75% in the appropriate category. The teacher's practicality test results were 95% in the very practical category, and the students' practicality results were 92% in the very practical category. From the practicality test of the E-evaluation, it was concluded that the E-evaluation based on the Wizer.me website was practical and easy to access for students in evaluating the material.

Copyright © 2024 (Vilsa Putri Dwi Pramanda, dkk). All Right Reserved

How to Cite: Pramanda, V. P. D., Triwahyudianto, T., & Yasa, A. D. (2024). Pengembangan E-Evaluation Berbantuan Website Wizer.Me Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar. *Lucerna : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.56393/lucerna.v4i1.2529>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 adalah fenomena yang merespon kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini. Di kurikulum abad ke 21 ini, banyak menggunakan media atau sarana belajar yang mampu membuka ilmu jendela dunia genggam seperti memanfaatkan internet. Untuk perkembangan pendidikan anak didik saat ini, dapat menggunakan alat bantu Teknologi Informasi Komunikasi sebagai media pembelajaran. Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, ada banyak alternatif pembelajaran yang bisa dimunculkan dari pemanfaatan teknologi ini (Basrina et al., 2023). Pada perubahan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu dikenal dengan kurikulum merdeka atau konsep merdeka belajar. Dimana kurikulum tersebut menggunakan pembelajaran tematik yang mengintegrasikan beberapa pelajaran dan lebih cenderung ke siswa sebagai pusat belajar. Berdasarkan hal tersebut, manajemen kurikulum diartikan sebagai pengelolaan dalam bidang kurikulum agar proses pembelajarannya berjalan dengan baik secara efektif dan efisien, serta adanya feedback dan saling keterkaitan satu sama lain (Utomo, 2017: 116). (Alhamuddin (2019), pada perubahan kurikulum sejak zaman kemerdekaan sampai di zaman Era revolusi Industri 4.0 didasari pada perubahan dunia seperti perubahan bidang Pendidikan yang berteknologi. Dengan adanya kurikulum, sesuai dengan cita-cita Tokoh Ki Hajar Dewantara dimana kurikulum berfokus dalam dalam kebebasan untuk belajar kreatif dan akan berdampak pada karakter anak didik (Ilmawan, 2024).

Terdapat pula beberapa kebijakan kurikulum merdeka diantaranya pergantian USBN menjadi asesmen kompetensi, pergantian ujian nasional menjadi asesmen kompetensi minimum dan survei karakter (Insani, 2019; Rahayu 2022). Menurut Oliva sebagaimana Din Wahyudin (2014: 6), kurikulum dipandang sebagai tujuan, konteks dan strategi dalam pembelajaran melalui program pengembangan instrumen atau materi belajar, interaksi sosial dan teknik pembelajaran secara sistematis di lingkungan lembaga pendidikan. Dengan demikian peran kurikulum sangat penting agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan secara terstruktur dan berkelanjutan. Hal tersebut, pengajar dapat memberikan pembelajaran kepada siswa yang mencakup ketrampilan kolaborasi dan komunikasi. Dalam pembelajaran, untuk mengetahui ketercapaian siswa, pengajar perlu memberikan evaluasi. Evaluasi adalah sebagai bagian dari program pembelajaran yang dioptimalkan, karena tidak hanya bertumpu pada penilaian hasil belajar tetapi bertumpu pada penilaian input, output, dan proses (Idrus, 2019). Evaluasi dalam pendidikan merupakan salah satu komponen yang penting dengan proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran berlangsung, dipandang sebagai proses tingkah laku siswa yang peran evaluasi tersebut menjadi sangat penting (Ina Magdalena, Nurul Hidayati, 2023).

Proses evaluasi siswa, secara sistematis untuk memastikan apakah siswa ada perubahan dan sejauh mana perubahan tersebut memengaruhi siswa. Evaluasi berbasis komputer atau berbasis teknologi adalah salah satu untuk mengatasi kurang optimalnya assesmen konvensional atau penilaian yang dilakukan secara umum, tradisional (Kamar, Kusair, & Zubaidah, 2016) (Yasa, 2020). *E-evaluation* adalah penilaian yang memanfaatkan teknologi evaluasi atau penilaian. Disisi lain peluang berkembangnya internet dan teknologi menjadi momentum kemerdekaan belajar. Manfaat dalam evaluasi tersebut yaitu untuk pengambilan dasar keputusan dalam pembelajaran, untuk laporan hasil kerja kelompok pada siswa, dan sebagai perbaikan pengembangan dalam pembelajaran (Moh Soheh, 2019). Pentingnya evaluasi yaitu mengakibatkan seorang guru harus memiliki persiapan yang baik dalam perencanaan dan mengembangkan proses pembelajaran terhadap bahan ajar, tidak cukup dengan kemampuan guru tanpa diimbangi dengan perencanaan kompetensi siswa yang menentukan konteks perencanaan berikutnya (Magdalena et al., 2023). Salah satu contoh media yang dapat guru terapkan sebagai evaluasi kepada siswa adalah melalui media pembelajaran dengan memanfaatkan *Wizer.me* yang dirancang harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada website *wizer.me* memiliki latar

belakang dengan tema yang bagus sehingga menarik perhatian siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran. Platform wizer.me ini termasuk platform digital gratis untuk membuat lembar kerja atau evaluasi yang berisikan soal-soal untuk siswa dengan penilaian otomatis (Sobri et al., 2023).

Pada era digital saat ini, teknologi sangat bermanfaat bagi pendidikan untuk mempermudah dan mencari sumber materi yang sulit. Teknologi tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian bahan ajar saja. (Wicaksana & Rachman, (2018) Internet merupakan bentuk penerapan teknologi informasi yang ditunjukkan untuk mempermudah proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk digital konten dan pelaksanaannya membutuhkan sarana computer yang dikoneksikan ke internet. Teknologi juga digunakan untuk media evaluasi belajar siswa yang berisi soal-soal dan panduan yang menyenangkan. Ciri media yang menarik adalah memiliki sifat interaktif yang mengutamakan komunikasi, kerja sama, dan menimbulkan interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran yang bersifat permainan atau game. Menemukan pendekatan dan media yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran dan menjadikan kelas menyenangkan bagi siswa adalah tanggung jawab guru (Marcesa et al., 2023). Dalam pengembangan evaluasi ini, Pendidikan mempunyai peranan sangat penting untuk mengembangkan potensi siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran IPAS. Karena pembelajaran IPAS adalah ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan sangat penting bagi siswa mengenai sifat-sifat alam serta makhluk hidup. Dengan pembelajaran IPAS tersebut, guru mampu memberikan evaluasi untuk siswa yang memberikan dampak kerja sama dan interaksi. Tetapi, dalam pembelajaran IPAS beberapa masih pengetahuan yang dihafalkan dan pembelajaran IPAS kurang lebih materi yang bukan kegiatan pembelajaran secara langsung melainkan beberapa materi harus di pelajari atau di hafalkan oleh siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan evaluasi berbantuan website wizer.me untuk mengetahui pemahaman evaluasi pembelajaran siswa pada mapel IPAS materi wujud dan perubahannya, mengetahui kepraktisan evaluasi pembelajaran melalui website wizer.me. Pada perbedaan dari artikel sebelumnya yang pertama yaitu dengan persamaan ditunjukkan menggunakan model 4D dalam penelitian dan perbedaannya peneliti tersebut menggunakan materi ips yaitu pengaruh interaksi sosial (Yulya Basrina1,2023). Peneliti selanjutnya (Putri & Indrawati, 2021) Perbedaannya ditunjukkan pada peneliti tersebut menggunakan penelitian jenis (R&D) dan berfokus pada mapel matematika materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga. Persamaannya yaitu menggunakan website wizeer.me untuk test evaluasi pada peserta didik, yang ketiga perbedaan mengembangkan LKPD Interkatif Materi Teks Cerita Pendek dan persamaannya menggunakan website wizer.me. Keterbaruan pada penelitian ini terletak pada media. Dalam penelitian ini menggunakan media website, yaitu website wizer.me untuk pengembangan evaluasi. Untuk keterbaruan inn mampu mendorong siswa untuk mengenal teknologi lebih jauh dalam kegiatan evaluasi belajar atau dalam pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas 4 SD di SD 03 Bambang masih menghadapi tantangan dalam memahami materi pembelajaran, dengan rata-rata nilai pemahaman di bawah 50%. Kurangnya media pembelajaran yang memadai, keterbatasan fasilitas buku LKS dari pemerintah, serta beberapa siswa yang belum lancar membaca, menjadi faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa. Selain itu, evaluasi yang dilakukan oleh guru di akhir bab sering kali hanya berupa media gambar, yang tidak memadai untuk menggali pemahaman siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, peneliti mengangkat tema “Pengembangan Evaluasi Berbantuan Website Wizer.me pada Mapel IPAS Topik C Bagaimana Wujud Benda Berubah Kelas 4 SD.” Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan proses evaluasi serta pemahaman siswa, sekaligus memperkenalkan teknologi dalam kegiatan evaluasi di kelas.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D), khususnya dengan memanfaatkan model 4D untuk menciptakan dan mengevaluasi produk yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman serta menilai kepraktisan bahan evaluasi pada topik wujud dan perubahannya. Penelitian ini dilaksanakan di SD 3 Bambang Wajak, dengan melibatkan seluruh 14 siswa dari kelas IV sebagai subjek penelitian. Model 4D terdiri dari empat tahap: (1) *Define*, di mana kriteria untuk pengembangan produk ditetapkan; (2) *Design*, di mana produk evaluasi dirancang; (3) *Development*, di mana evaluasi dilaksanakan sesuai dengan rancangan; dan (4) *Dissemination*, di mana evaluasi yang telah dikembangkan diuji untuk validitas dan kepraktikannya. Proses validasi melibatkan tiga ahli: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli bahan ajar, yang menilai kesesuaian instrumen melalui lembar cek validasi. Kepraktisan produk evaluasi, yaitu alat penilaian daring menggunakan *Wizer.me*, diukur dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada siswa dan guru, dengan fokus pada kejelasan, bahasa, dan daya tarik media. Data yang dikumpulkan dari penilaian ini dianalisis menggunakan skala Likert dari 1 hingga 4, yang mengkategorikan respons ke dalam empat kriteria: Sangat Baik, Baik, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik. Studi ini bertujuan untuk mengkuantifikasi efektivitas alat evaluasi elektronik melalui pre-test dan post-test, dengan tujuan akhir untuk menentukan efikasi dan kegunaannya dalam setting kelas.

Hasil dan Pembahasan

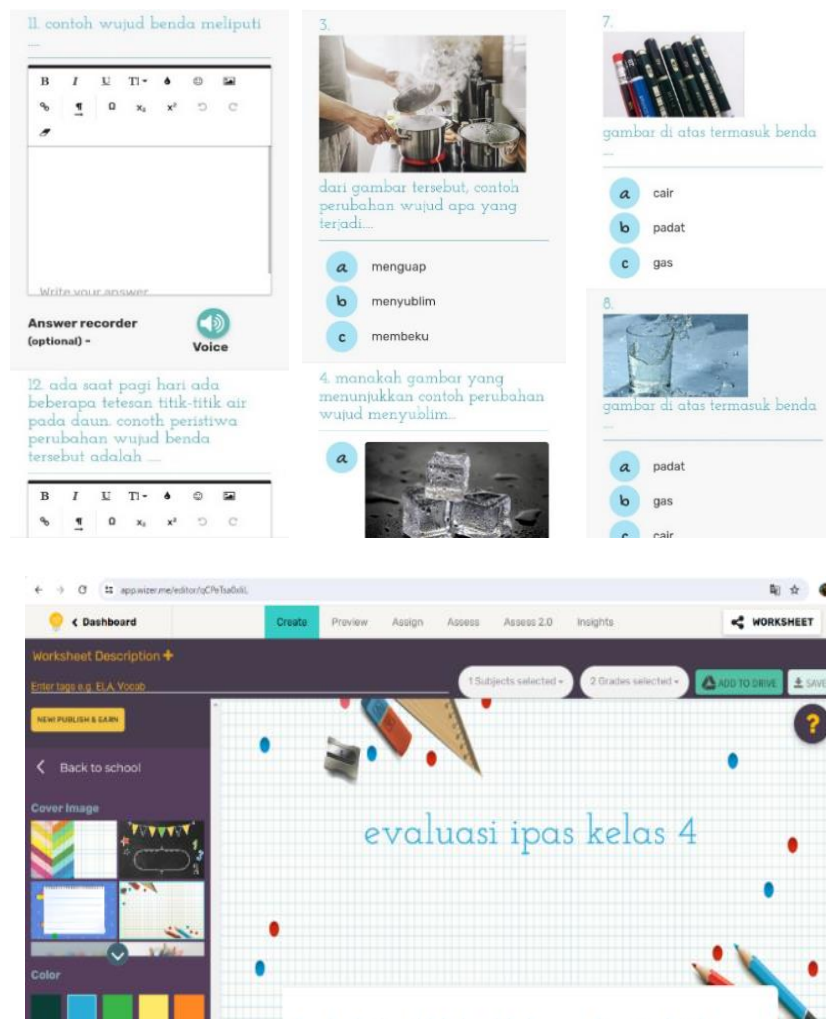
Pengembangan *E-evaluation* Berbasis *Website Wizer.me* ini menggunakan model pengembangan 4D, yang terdiri dari empat tahap: *define*, *design*, *development*, dan *dissemination*. Pada tahap *define* (*pendefinisian*), peneliti melakukan wawancara dengan siswa dan guru untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas IV. Ditemukan permasalahan bahwa siswa belum mampu melakukan evaluasi dengan nilai yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam media pembelajaran, di mana siswa merasa bosan hanya menggunakan buku dan media seadanya tanpa adanya elemen interaktif. Siswa memerlukan pendekatan baru yang lebih menarik dan relevan dengan kondisi belajar mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam penggunaan teknologi untuk mendukung proses evaluasi. *Website Wizer.me* menjadi pilihan karena mampu menyajikan soal secara interaktif dan variatif. Ini diharapkan dapat membantu siswa lebih fokus dan termotivasi dalam belajar.

Peneliti merasa perlu mengembangkan media *E-evaluation* berbasis *website* untuk meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, kurangnya fasilitas di SD 3 Bambang Wajak dan kesulitan dalam jaringan menjadi tantangan tersendiri. Dalam hal ini, akses internet yang terbatas membuat banyak siswa kesulitan mendapatkan pembelajaran yang optimal secara daring. Oleh karena itu, solusi yang dikembangkan harus memperhatikan kemampuan akses siswa baik di sekolah maupun di rumah. *Website Wizer.me* memiliki keunggulan dapat diakses di berbagai perangkat, baik komputer maupun ponsel. Hal ini memudahkan siswa untuk melakukan evaluasi kapan saja tanpa terkendala waktu dan tempat. Dengan demikian, peneliti tertarik menggunakan media *E-evaluation* Berbasis *Website* yang bisa diakses di luar sekolah, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah, terutama saat melakukan pembelajaran daring. Dengan platform ini, siswa dapat mengulangi latihan evaluasi sebanyak mungkin hingga pemahaman mereka benar-benar meningkat. Ini memberikan fleksibilitas dan kesempatan belajar yang lebih luas bagi siswa.

Tahap *design* (*perencanaan*) meliputi penentuan elemen-elemen yang akan dimasukkan dalam pembuatan produk yang akan dikembangkan. Desain dari *E-evaluation* ini menggunakan *website Wizer.me*, yang mencakup berbagai aspek, mulai dari cover hingga jenis-jenis soal yang dirancang untuk melatih pemahaman siswa (*evaluasi*). Pengembangan desain juga memperhatikan aspek visual dan interaktivitas, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan nyaman dalam menggunakan media ini.

Materi yang disajikan dipadukan dengan elemen visual seperti gambar dan animasi untuk menarik minat belajar. Hal ini penting untuk menghindari kejenuhan siswa saat berhadapan dengan materi yang bersifat evaluatif. Desain yang baik akan membantu meningkatkan efektivitas proses belajar.

Soal-soal yang disajikan berkaitan dengan perubahan wujud benda, seperti membeku, mencair, menyublim, menguap, dan mengembun. Soal-soal ini dirancang untuk mengukur pemahaman siswa tentang konsep-konsep tersebut secara mendalam. Selain itu, variasi jenis soal yang meliputi pilihan ganda, isian singkat, dan soal interaktif diharapkan dapat merangsang pemikiran kritis siswa. Setiap soal disusun sedemikian rupa agar relevan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari di kelas. Dengan demikian, evaluasi dapat memberikan gambaran yang akurat tentang kemampuan siswa dalam memahami materi.



Gambar 1. Media Evaluasi Website Wizer.me

Pada tahap devolepment (pengembangan), peneliti melakukan perbaikan atau revisi Evaluasi. Peneliti membuat instrument penelitian meliputi ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Berikut adalah hasil intrumen dari ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Dalam instrumen dari para ahli terdapat presentase untuk hasil dari media peneliti. Dari analisis isntrumen tersebut telah diuraikan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Validasi media *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* dari ahli media diketahui bahwa media *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* rata-rata dari keseluruhan aspek mendapatkan 83,3% dengan kriteria layak. Validasi ahli materi pada media *E-eavluation Berbasis Website Wizer.me* dari ahli materi diketahui bahwa materi

pada *E-evaluation berbasis Website Wizer.me* mendapat presentase keseluruhan aspek mendapatkan 87,5% dengan kriteria layak. Validasi ahli Bahasa *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* dari ahli Bahasa mendapat presentase keseluruhan 75% dengan kriteria layak. Hal ini menunjukkan bahwa *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* layak digunakan. Dan kemudian peneliti melakukan uji coba kepada siswa. Peneliti memberikan angket kepada guru untuk penilaian *E-evaluation berbasis website wizer.me*. penilaian guru mendapatkan presentase 95% dengan kategori sangat praktis sehingga *E-evaluation* ini dapat diimplementasikan kepada siswa.

Pada tahap uji coba yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa, peneliti juga memberikan angket kepada siswa dengan tujuan agar siswa memberikan penilaian terhadap *E-evaluation berbasis website*. Berdasarkan hasil analisis tersebut, uji coba siswa mendapatkan presentasi 92% dengan kriteria sangat praktis sehingga dikatakan *E-evaluation* yang di uji cobakan pada siswa ini sangat praktis digunakan. Mendapatkan nilai sangat praktis karena siswa sangat senang saat melakukan evaluasi menggunakan media website wizer.me. setelah melaksanakan evaluasi dengan menggunakan website, siswa mengerjakan posttest untuk mengetahui peningkatan jumlah rata-rata dalam penggunaan website wizer.me. diketahui jumlah ke efektifan pretest mendapatkan jumlah 760 dengan rata-rata nilai 69 atau kriteria “efektif”. Uji keefektifan posttest mendapatkan nilai rata-rata 87 dengan kriteria “sangat efektif”. Pada tahap desimination (penyebaran), media pembelajaran yang dihasilkan pada akhir tahap pengembangan selanjutnya disebarkan kepada guru dan siswa yang ada lain tetapi karena keterbatasan waktu dan materi, maka tahap ini terbatas hanya dilakukan saat uji coba media pada satu kelas dan satu guru di satu sekolah.

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* pada materi perubahan wujud dan perubahannya dengan menggunakan website untuk siswa kelas IV di SD 3 Bambang Wajak. Pengembangan *E-evaluation* ini berfungsi sebagai latihan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi wujud dan perubahannya yaitu topik C bagaimana wujud benda berubah. Peneliti ini membuat instrumen yang meliputi angket validasi materi, angket validasi bahasa, angket validasi media serta angket. Perencanaan uji coba media ini dilaksanakan dalam satu hari dengan bantuan guru kelas.

Hal ini sejalan dengan (Putri & Indrawati, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Website Wizer.me di Sekolah Dasar” disimpulkan bahwa cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh maupun jarak dekat. Dan evaluasi ini menjadi alternatif efektif guru dalam mengukur kemampuan siswa. Pada (Siregar & Siregar, 2021) yang berjudul “Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar” tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital sangat membantu guru dalam mengaktifkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan pembelajaran komik digital dapat diterapkan dalam belajar di dalam kelas maupun diluar kelas (daring). Menurut (Purwati & Nugroho, 2018) evaluasi adalah rangkaian dari sebuah proses belajar dimana siswa memahami materi dari awal hingga akhir dan guru wajib memberikan evaluasi saat pembelajaran berakhir untuk mengukur pemahaman siswa.

E-evaluation berbasis website wizer.me pada materi wujud dan perubahannya ini dilihat melalui tahap pengembangan yaitu model 4D. Pengembangan tersebut meliputi validasi Bahasa dengan presentase 75%, validasi materi dengan presentase 87%, validasi media dengan presentase 83,5% dengan ketegori layak digunakan. Selain *E-evaluation* ini dinyatakan layak berarti memiliki isi yang sesuai dengan materi dan mudah dipahami. *E-evaluation* ini mendapatkan penilaian layak dari ahli materi karena menjelaskan materi perubahan wujud benda serta contoh dari perubahan wujud benda, penilaian dari ahli media mendapatkan nilai layak karena mudah dalam mengakses pada website, penilaian dari ahli bahasa mendapatkan nilai layak karena Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil dari kepraktisan ini telah didapatkan dari guru yaitu 95% dengan kriteria sangat praktis. Dan penilaian yang dilakukan oleh siswa mendapatkan presentase 92% dengan kriteria sangat praktis, maka disimpulkan *E-evaluation berbasis website wizer.me* yang dikembangkan sangat praktis digunakan pada materi perubahan wujud dan perubahannya. Dengan uji ke efektifan pada pengembangan ini dianalisis berdasarkan hasil evaluasi siswa berupa nilai pretest dan posttest yang diperoleh pada siswa kelas IV. SD 3 Bambang, wajak. Nilai pretest mendapatkan jumlah 760 dengan rata-rata nilai 69 atau kriteria “efektif”. Uji keefektifan posttest mendapatkan nilai rata-rata 87 dengan kriteria “sangat efektif” disimpulkan bahwa *E-evaluation berbasis Website Wizer,me* mengalami peningkatan setelah menggunakan website Wizer.me. Sejalan dengan (Indraswati et al., 2023) yang berjudul “Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram” mengatakan bahwa pembuatan pelatihan worksheet interaktif dengan *wizer.me* dapat membandingkan atau memberikan pemahaman nilai pretest dan posttest pada siswa.

Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian pengembangan *E-evaluation Berbasis Website Wizer.me* ini adalah menggunakan website Wizer.me sebagai evaluasi siswa pada materi perubahan wujud benda kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D. Dari penilaian para ahli Bahasa, ahli materi, ahli media mendapatkan nilai layak. Berdasarkan penilaian tersebut, *E-evaluation berbasis Website Wizer.me* layak untuk diujicobakan ke sekolah dasar. Kepraktisan *E-evaluation* ini dapat dilihat dari penilaian guru dan respon siswa. Penilaian guru mendapatkan kategori sangat praktis kemudian *E-evaluation berbasis Website Wizer.me* ini dapat diujicobakan kepada siswa dan mendapatkan nilai dengan kategori sangat praktis. Kemudian siswa mengerjakan penilaian pretest dan posttest untuk mendapatkan nilai keefektifan. Penilaian keefektifan mendapatkan nilai kategori sangat efektif. Berdasarkan presentase tersebut *E-evaluation berbasis Website Wizer.me* sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Saran bagi guru dari hasil *E-evaluation berbasis Website Wizer.me* ini guru harus membiasakan untuk memanfaatkan *E-evaluation berbasis website wizer.me* untuk pembelajaran maupun mengukur pemahaman siswa. Serta manfaat bagi guru dapat memfasilitasi belajar siswa menggunakan media *E-evaluatuion berbasis website* ini. Bagi siswa untuk produk ini dapat dilakukan banyak belajar dirumah maupun di sekolah menggunakan website wizer.me ini. Bagi peneliti selanjutnya pengembangan *E-evaluation berbasis Website Wizer.me* ini dapat digunakan sebagai referensi dan dapat mengembangkan produk sampai desimination (penyebaran).

Referensi

- Arigiyati, T. A., Kusmanto, B., & Widodo, S. A. (2019). Validasi Instrumen Modul Komputasi Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.26740/jrpipm.v2n1.p023-029>
- Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi* (Vol. 8, Issue 1).
- Idrus. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Manajemen Pendidikan Islam*, 2, 920–935.
- Ilmawan, D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 820–828. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10546>
- Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Amrullah, L. W. Z., & Rahmatih, A. N. (2023). Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram. *Journal on Education*, 5(4), 14615–14624. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2517>
- Kusyairi, M. K. dan. (2019). Penilaian Bahan Ajar Bahasa Madura Tingkat Sekolah Menengah Atas

-
- (Sma). *Sasando : Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pancasakti Tegal*, 2(2), 277–288. <https://doi.org/10.24905/sasando.v2i2.76>
- Magdalena, I., Nurchayati, A., & Abwandi, D. (2023). Evaluasi Pembelajaran pada Tingkat Sekolah Dasar. *Yasin*, 3(5), 849–854. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i5.1421>
- Marcesa, D. A., Samsiyah, N., Arif, Y., Program, H., Prajabatan, P., & Kelas, G. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Problem Based Learning Materi Wujud Zat Dan Perubahannya. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Moh Soheh, A. (2019). Evaluasi Pembelajaran Dalam Konteks Fungsi, Tujuan Dan Manfaat Yang Dilakukan Oleh Pendidik. *Jurnal Pemikiran, Pendidikan Dan Penelitian Ke-Islaman*, 5(2), 25–33. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2344026>
- Purwati, D., & Nugroho, A. N. P. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir Di Sma N 1 Prambanan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19398>
- Putri, V. A. R., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer . me Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), 3542–3550. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44143>
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Manajemen Informatika , Politenik Negeri Sriwijaya Media komik merupakan media yang sederhana sering diartikan sebagai cerita bergambar hampir serupa media belajar fotografi . Komik sebagai media pem. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114–126. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/view/3342/1432>
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital Dalam Pembelajaran Statistika: Systematic Literature Review Agus. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Yasa, A. D. (2020). Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 26. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23987>