

PERAN E-MODUL PANDUAN PLICKERS BERBASIS ANDROID DALAM EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH DASAR

¹ Erna Widystuti, ²Eko Purwanti

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Corresponding author: ¹ernawidyastuti@students.unnes.ac.id, ²ekopurwanti@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran e-modul panduan Plickers dalam menunjang evaluasi hasil belajar *online* yang dapat digunakan oleh guru dan siswa SD dalam pelaksanaan penilaian berbasis teknologi di masa pandemi *COVID-19*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul panduan Plickers berhasil dikembangkan melalui analisis data produk dan sangat layak digunakan dalam menunjang pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi. Penilaian oleh ahli materi dengan persentase rata-rata 87,08% dan ahli media dengan persentase rata-rata 90,72%. Analisis kemenarikan oleh guru dengan skor kualitas rata - rata 4,42 dan siswa dengan skor kualitas rata - rata 4,33. Hasil analisis keterlaksanaan penggunaan modul panduan Plickers oleh guru sebesar 81,25% sedangkan oleh siswa sebesar 83,75% menunjukkan bahwa penggunaan elektronik modul panduan aplikasi Plickers berbasis *android* dapat terlaksana dan berperan penting sebagai penunjang dalam kegiatan evaluasi pembelajaran di masa pandemi. Saran penelitian ini yaitu sekolah dapat mengupayakan pelaksanaan evaluasi berbasis IT dengan optimal menggunakan *platform* Plickers sebagai penunjang evaluasi di sekolah, sehingga guru mampu memahami kebutuhan siswa dan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: e-module, android, plickers

PENDAHULUAN

Penyebaran virus *COVID-19* telah banyak memengaruhi tatanan kehidupan di berbagai bidang termasuk di negara Indonesia. Kondisi ideal dari tujuan pendidikan pada pembelajaran abad 21 yang direncanakan oleh pemerintah adalah sudah diterapkannya kurikulum 2013 yang bergantung pada kebutuhan siswa secara efektif melalui penerapan media berbasis IT. Berdasarkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) menjelaskan bahwa latihan BDR dilakukan untuk memberikan pengalaman pembelajaran secara signifikan bagi siswa, tanpa direpotkan dengan menyelesaikan semua capaian rencana pendidikan/kurikulum (Kemendikbud, 2020). Menyikapi hal tersebut, seluruh sekolah memberlakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dimana guru hendaknya memiliki kreativitas dan inovasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik khususnya evaluasi secara daring (*online*).

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui wawancara dengan guru dan analisis kebutuhan guru serta siswa menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi menggunakan *platform*

online di masa pandemi *COVID-19* belum maksimal. Guru dalam memberikan tugas dan materi kepada siswa memilih menggunakan *WhatsApp* dan video pembelajaran. Selain itu, banyak siswa yang mendapat bantuan dari orang tua dalam proses pengerjaan soal. Hal ini tentu menimbulkan data hasil evaluasi belajar siswa menjadi tidak valid dan pemahaman siswa terhadap suatu materi menjadi sulit diketahui. Karena kurang optimalnya penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi serta terbatasnya modul panduan dalam penggunaan *platform* aplikasi *online* seperti Plickers, sehingga menyebabkan aplikasi ini masih dirasa sulit untuk dioperasionalkan dan belum banyak digunakan. Pada produk panduan aplikasi Plickers yang sudah ada belum mengarah pada panduan kepada guru ataupun siswa. Ditambah dengan deskripsi yang terlalu banyak dan cukup tebal sehingga sulit untuk dipahami. Selain itu, produk yang dulu masih berbentuk cetak dan *CD* sehingga kurang menarik dan membosankan untuk dibaca.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan e-modul panduan aplikasi Plickers berbasis *android* sebagai penunjang pelaksanaan evaluasi menggunakan *platform online* di kelas IV SDN Sambiroto 01 Kecamatan Tayu Kabupaten Pati yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam memahami dan mempelajari cara penggunaan *platform* Plickers untuk penilaian. E-Modul *android* adalah bentuk pengembangan modul cetak yang disusun berdasarkan karakteristik yang dimiliki modul cetak dengan bantuan teknologi *android* (Majid, 2020). Elektronik modul panduan berbasis *android* adalah sarana pembantu sistem pembelajaran yang tertata secara efisien dan mudah dipahami serta berisi acuan/keterangan dan petunjuk praktis untuk melakukan sesuatu sehingga dapat dipelajari secara bebas dengan tetap diarahkan oleh komponen – komponen yang terdapat dalam modul yang dibuat dalam bentuk elektronik dengan bantuan teknologi *android*.

Penelitian yang mendukung pengembangan e-modul ini yaitu penelitian dengan judul “Penilaian Berbasis *Android* Menggunakan Aplikasi Plickers (*Buku Panduan Workshop Pengembangan Pengajaran Dan Pembelajaran Berbasis E-Learning*)” oleh Andi Asrifan, dkk pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *website* panduan penilaian Plickers yang dipadukan dengan penggunaan aplikasi *smartphone* berbasis *android* ataupun *ios* dapat memudahkan siswa untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru. Selanjutnya penelitian oleh Eko Purwanti, dkk pada tahun 2020 dengan judul “Asesmen Otentik Berbasis Teknologi Plickers Bagi Siswa SD Masa Pandemi Covid-19”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perkembangan keterampilan guru dalam melakukan analisis asesmen hasil belajar siswa berbasis teknologi Plickers di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang melalui kegiatan pelatihan dan pemberian *handout* materi Plickers.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui peran e-modul panduan aplikasi Plickers berbasis *android* sebagai penunjang evaluasi *online*, mengetahui kelayakan e-modul panduan Plickers, dan mengetahui keterlaksanaan e-modul panduan Plickers berbasis *android* di SDN Sambiroto 01 Kecamatan Tayu Kabupaten Pati.

METODE PENELITIAN

Metode dan jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (RnD)*. Menurut Sugiyono (2016:28) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk (misalnya buku teks, modul, perangkat lunak komputer dan film pembelajaran). Model pengembangan yang digunakan yaitu mengadaptasi model 4-D Thiagarajan (1974) dengan 4 tahapan yaitu: (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan), dan (4) *Disseminate* (Penyebaran) dalam (Trianto, 2010).

Subjek penelitian yang digunakan yaitu 3 guru dan 21 siswa kelas IV SDN Sambiroto 01 sebagai pengambilan data awal dan analisis kebutuhan. Pengambilan sampel guru untuk uji coba produk menggunakan sampling jenuh yaitu 3 guru kelas tinggi. Sedangkan pengambilan sampel siswa untuk uji coba produk menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan dan tujuan tertentu (Arikunto, 2010:183). Sehingga diperoleh sampel sebanyak 3 guru kelas tinggi dan 6 siswa kelas IV yang berkontribusi atau berperan dalam uji coba produk e-modul panduan Plickers berbasis *android*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan yaitu analisis data awal, analisis data produk dan analisis data akhir menggunakan metode deskriptif persentase. Analisis data awal digunakan untuk menganalisis masalah dan kebutuhan. Analisis produk diperoleh dari angket uji kelayakan dan kemenarikan e-modul panduan Plickers. Analisis data akhir diperoleh dari angket keterlaksanaan e-modul panduan Plickers berbasis *android* di kelas IV SDN Sambiroto 01 Kecamatan Tayu Kabupaten Pati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan E-Modul Panduan Plickers Berbasis *Android*

E-modul panduan Plickers berbasis *android* adalah petunjuk praktis yang berisi cara penggunaan Plickers yang dibuat dalam bentuk elektronik. Menurut Sihwidi (2018:1) Plickers adalah sebuah aplikasi yang dibuat secara sederhana dalam bentuk pilihan ganda bertujuan untuk mengetahui hasil uji pengetahuan siswa dan hasilnya dapat diketahui dengan cepat dan dapat mengurangi tingkat menyontek siswa. Modul panduan ini berisi gambar, suara, dan video

yang menarik dengan menggunakan kalimat/bahasa yang jelas sehingga mudah dipahami. Perancangan modul panduan Plickers menggunakan aplikasi *Smart App Creator 3.0*, *Canva*, dan *Coreldraw X7*. Modul dikembangkan menjadi 2 yaitu modul panduan untuk guru dan modul panduan untuk siswa.



Gambar 1 Hasil Pengembangan E-Modul Panduan Plickers untuk Guru dan Siswa

Penilaian Kelayakan dan Kemenarikan E-Modul Panduan Plickers

Penilaian kelayakan e-modul panduan Plickers berbasis *android* dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan penilaian kemenarikan modul dinilai berdasarkan tanggapan guru dan siswa. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan dan kemenarikan modul menggunakan angket berupa pernyataan yang disusun peneliti.

Peneliti melaksanakan validasi kepada dua ahli media berdasarkan 3 aspek yaitu keterbacaan, kemenarikan, dan penyajian yang dikembangkan menjadi 12 indikator penilaian. Persentase rata – rata penilaian ahli media sebesar 90,72% sehingga produk e-modul panduan Plickers berbasis *android* yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak. Selanjutnya, e-modul panduan Plickers divalidasi oleh dua ahli materi berdasarkan 4 aspek yaitu *self instruction*, *self contained*, *adaptive*, dan *user friendly* yang dikembangkan menjadi 14 indikator. Berdasarkan penilaian ahli materi, dapat diketahui bahwa persentase rata – rata hasil penilaian sebesar 87,08% sehingga memperoleh kriteria sangat layak. Berikut adalah hasil persentase kelayakan yang didapatkan dari penilaian ahli media dan materi.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Ahli Media dan Ahli Materi

Validator Ahli	Persentase Kelayakan		Persentase Rata-Rata	Kriteria
	Ahli 1	Ahli 2		
Media	92,86%	88,57%	90,72%	Sangat Layak
Materi	88,33%	85,83%	87,08%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan bahwa e-modul panduan Plickers mendapatkan kriteria sangat layak dari seluruh aspek. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul panduan Plickers sangat layak digunakan untuk memberikan pemahaman tentang cara penggunaan *platform* Plickers bagi guru maupun siswa.

Setelah e-modul panduan Plickers dinyatakan layak, kemudian diuji cobakan kepada guru dan siswa. Uji coba tersebut melibatkan 3 guru kelas tinggi dan 6 siswa kelas IV SDN Sambiroto 01. Guru dan siswa mengisi angket tanggapan tentang kemenarikan e-modul panduan Plickers. Rekapitulasi hasil angket tanggapan guru dan siswa disajikan dalam tabel sebagai berikut..

Tabel 2 Kemenarikan E-Modul Panduan Plickers oleh Guru dan Siswa)

Tanggapan	Skor Kualitas Rata-Rata	Kriteria
Guru	4,42	Sangat Menarik
Siswa	4,33	Sangat Menarik

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa penilaian kemenarikan e-modul yang dilakukan oleh guru kelas tinggi memperoleh skor 13,00 dari total skor 15,00 sehingga mendapatkan skor kualitas rata – rata sebesar 4,42 dengan kriteria sangat layak. Sedangkan penilaian oleh 6 siswa kelas IV mendapatkan skor 26,65 dari skor maksimal 30,00 sehingga diperoleh skor rata-rata kualitas sebesar 4,33 dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa modul panduan mendapatkan respon positif dan sangat menarik untuk dipelajari secara mandiri menurut guru dan siswa.

Keterlaksanaan Penggunaan E-Modul Panduan Plickers

E-modul panduan Plickers disusun untuk memberikan pemahaman serta kemudahan kepada guru dan siswa dalam menggunakan *platform* Plickers. Sehingga guru dan siswa dapat melaksanakan evaluasi belajar di masa pandemi secara optimal. Peneliti melakukan uji keterlaksanaan produk yang diperoleh melalui pengisian angket keterlaksanaan oleh guru dan siswa setelah mencoba menggunakan e-modul panduan Plickers berbasis *android*.

Angket keterlaksanaan untuk guru terdiri atas 16 indikator pernyataan dan angket keterlaksanaan siswa terdiri atas 16 indikator pernyataan. Hasil angket keterlaksanaan kemudian dianalisis secara deskriptif persentase menggunakan kriteria berikut.

Tabel 3 Kriteria Keterlaksanaan Penggunaan E-modul Panduan Plickers

Persentase	Kriteria
81 % - 100%	Dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Dapat digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Dapat digunakan dengan revisi banyak
21% - 40%	Tidak dapat digunakan
<20%	Terlarang digunakan

Hasil angket dianalisis untuk selanjutnya ditarik simpulan mengenai tingkat keterlaksanaan penggunaan e-modul panduan Plickers di SDN Sambiroto 01 Kecamatan Tayu Kabupaten Pati

Tabel 4 Persentase Keterlaksanaan Penggunaan E-modul Panduan Plickers

Tanggapan	Persentase Rata-Rata	Kriteria
Guru	81,25%	Dapat digunakan tanpa revisi
Siswa	83,75%	Dapat digunakan tanpa revisi

Berdasarkan tabel 4 hasil persentase keterlaksanaan penggunaan e-modul panduan Plickers menunjukkan bahwa produk e-modul panduan aplikasi Plickers berbasis *android* dapat digunakan sebagai penunjang dalam pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) e-modul panduan Plickers berbasis *android* untuk guru kelas tinggi dan siswa kelas IV SDN Sambiroto 01 Kecamatan Tayu dikembangkan dan didesain berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa; (2) berdasarkan angket validasi ahli media dan ahli materi serta tanggapan guru dan siswa, e-modul panduan Plickers sangat layak dan sangat menarik digunakan oleh guru kelas tinggi dan siswa kelas IV SDN Sambiroto 01 Kecamatan Tayu Kabupaten Pati. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media sebesar 90,72% dan ahli materi sebesar 87,08%. Tanggapan guru tentang kemenarikan e-modul sebesar 4,42 dan siswa sebesar 4,33; (3) keterlaksanaan penggunaan e-modul panduan Plickers oleh guru mendapatkan persentase 81,25% dan siswa 83,75%, sehingga e-modul panduan aplikasi Plickers berbasis *android* sudah baik dan berperan penting sebagai penunjang dalam pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi menggunakan *platform online* seperti aplikasi Plickers.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cetakan ke). Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrifan, A., & Haedar. (2020). Penilaian Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Plickers (Buku Panduan Workshop Pengembangan Pengajaran Dan Pembelajaran Berbasis E-Learning). 1, 1–12. [https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/htreq](https://doi.org/10.31219/osf.io/htreq)
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan. *Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020*, 3(1), 2.
- Majid, E. (2020). *Pengembangan E-Modul Android Berbasis Metakognisi sebagai Pembelajaran Biologi Peserta Didik Kelas XII di Tingkat SMA/MA*.
- Purwanti, E., Sulistyorini, S., Sismulyasih, N., & Trimurtini. (2020). *Asesmen Otentik Berbasis Teknologi bagi Siswa SD Masa Pandemi Covid19*. Sarwahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 18(1), 1-10. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.181.1>
- Sihwidi, J. (2018). *Menilai Hasil Belajar Cepat, Tepat dan Akurat dengan Plickers Zipgrade* (Cetakan pe). Retrieved from www.deepublish.co.id
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke). Retrieved from www.cvalfabeta.com
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Teacher of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif*. Jakarta: Kencama Prenada Group.