

WIZER.ME SEBAGAI INOVASI DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Ainatun Nabilah¹⁾, Didah Nurhamidah²⁾

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

ainatunnabilah@gmail.com¹⁾, didah.nurhamidah@uinjkt.ac.id²⁾

ABSTRAK

Kata Kunci: Wizer.me;
Inovasi; Evaluasi;
Pembelajaran

Adanya media pembelajaran berbasis teknologi merupakan daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama dalam hal komunikasi dan akses internet yang semakin mudah bagi masyarakat dalam memperoleh informasi. Pada era saat ini, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna menunjang proses evaluasi pembelajaran. Penelitian ini membahas mengenai Wizer.me sebagai inovasi dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Wizer.me terhadap inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode campuran (kualitatif dan kuantitatif) dengan teknik survei. Langkah-langkah penelitian meliputi pengumpulan data melalui kuesioner, analisis data, dan penyajian hasil analisis secara keseluruhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wizer.me mampu menghadirkan inovasi dalam media pembelajaran, sehingga mendukung proses evaluasi pembelajaran dan menciptakan pembaruan yang meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

ABSTRACT

Keywords: Wizer.me;
Innovation; Evaluation;
Learning.

The existence of technology-based learning media is a special attraction for students in the learning process. Technology has experienced very rapid progress, especially in terms of communication and internet access that is easier for the public to obtain information. In the current era, technology can be used as a learning medium to support the learning evaluation process. This research discusses wizer.me as innovation in the evaluation of Indonesian learning. The purpose of this study is to determine the effect of Wizer.me learning media on innovation in the learning evaluation process. This study uses a mixed method of qualitative and quantitative with survey techniques. The research steps include data collection through questionnaires, data analysis, and presentation of the results of the overall analysis. The results showed that wizer.me was

able to present innovations in learning media, thus supporting the learning evaluation process and creating updates that increase students' interest in participating in learning.

Diterima: 30 Oktober 2024 ; direvisi: 15 Desember 2024 ; disetujui: 1 Januari 2025

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, kemajuan teknologi berkembang dengan sangat cepat dan memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu keuntungan dari perkembangan teknologi adalah munculnya berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat elektronik, seperti smartphone, komputer, dan tablet. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru atau pengajar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu upaya yang dirancang secara sadar untuk memanipulasi sumber belajar siswa sehingga terjadi proses pembelajaran dalam diri siswa tersebut.

Dalam proses pembelajaran, siswa berperan sebagai subjek pembelajar, sedangkan guru berperan sebagai subjek pengajaran. Mengajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang bertujuan membantu individu atau kelompok dalam melaksanakan kegiatan belajar agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Association for Education and Communication Technology (AECT) berpendapat bahwa media sebagai segala bentuk yang digunakan dalam penyebaran informasi. Sementara itu, National Education Association (NEA) menggambarkan media sebagai objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan, serta sebagai alat yang dapat dimanfaatkan secara tepat dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan efektivitas suatu program pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mempunyai tujuan. Tujuan tersebut harus selaras dengan tujuan pembelajaran siswa dan kurikulum. Tujuan pembelajaran pada siswa adalah perkembangan optimal yang meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam proses penerapan kurikulum yang dilakukan guru agar siswa dapat belajar. Gagne (1985) mendefinisikan pembelajaran sebagai pengorganisasian peristiwa secara cermat dengan tujuan mengawali proses pembelajaran dan menjadikannya efektif.

Dimiyati dan Mudjiono (2015) menyatakan bahwa pembelajaran adalah persiapan yang sudah dirancang guru yang bertujuan untuk melibatkan, memberi informasi kepada para peserta didik, dan persiapan yang dirancang guru membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Sedangkan menurut Winkel (2010) pembelajaran bertujuan untuk menunjang proses belajar siswa dengan mempertimbangkan permasalahan dan peristiwa yang berperan dalam rangkaian peristiwa internal yang dapat dialami sendiri oleh siswa yang terpengaruh oleh hal ini.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan dalam lingkungan pendidikan, yang dilakukan secara sadar dengan tujuan untuk memotivasi siswa agar belajar secara mandiri. Kegiatan pendidikan adalah kegiatan oleh dan untuk manusia. Oleh karena itu, pembahasan mengenai pendidikan tidak dapat dipisahkan dari pembahasan mengenai manusia. Para ahli mempunyai pendapat yang berbeda-beda mengenai masalah pendidikan. Mereka sepakat bahwa pendidikan diberikan dan dilaksanakan dalam rangka mengembangkan seluruh potensi manusia ke arah yang positif.

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu guru menyampaikan materi pembelajaran sedemikian rupa sehingga membuat anak tertarik dengan materi pembelajaran yang disajikan. Hanya saja dalam menggunakan media pembelajaran, guru harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan isi yang akan diajarkan, dan guru juga harus memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kepribadian siswanya. NEA mendefinisikan media sebagai objek apa pun yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan, dan alat yang digunakan untuk melakukan aktivitas tersebut. Di sisi lain, Heinich dkk (1982) mendefinisikan istilah media sebagai “Istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Tujuan menggunakan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa”.

Baik secara psikologis maupun didaktik, media pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan belajar psikologis anak secara signifikan. Hal ini dikatakan karena bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran justru dapat mempermudah belajar siswa secara psikologis, karena dapat menjadikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit (lebih realistis). (Supriyono, 2018) Merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media merupakan alat pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Untuk menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran, guru perlu memahami materi pembelajaran yang diajarkan.

Media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan sarana bagi guru untuk menyampaikan pesan tentang topik yang diajarkannya sehingga siswa dapat dengan mudah mengikuti pembelajaran. Media adalah alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. Sutirman menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat grafis, fotografi, atau elektronik yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, serta memperlancar perkembangan proses belajar siswa.

Media pembelajaran berkembang seiring berjalannya waktu seiring dengan berkembangnya teknologi. Pengembangan media pembelajaran juga didasarkan pada kebutuhan dan kebutuhan pembelajaran. Beberapa ahli mengklasifikasikan media menjadi beberapa jenis, namun di Bretz kami mengklasifikasikan media menjadi tiga kategori: media dalam bentuk video, media audio, dan media bergerak. Media visual dibagi lagi menjadi tiga kelompok: gambar visual, grafik, dan simbol verbal. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki dampak yang signifikan pada berbagai bidang kehidupan manusia.

Pendidikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pertumbuhan manusia tentunya di satu sisi memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun di sisi lain pendidikan juga harus memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga dapat mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi penggunaan materi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pembelajaran di sekolah saat ini mulai beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi sehingga menyebabkan terjadinya perubahan dan perubahan model pendidikan (Hujair, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa

pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas sudah menjadi kebutuhan dan kebutuhan di era globalisasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya inovasi dalam pemanfaatan prestasi teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini mengasumsikan bahwa perangkat yang disediakan sekolah tersedia dan dapat disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan dari waktu ke waktu. Paling tidak, guru mempunyai alat yang sederhana, namun murah dan efisien yang mereka perlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Teknologi pembelajaran mengikuti definisi umum teknologi: sebagai suatu proses yang meningkatkan penciptaan nilai, sebagai produk yang digunakan dan/atau diproduksi untuk memfasilitasi dan meningkatkan kinerja, dan sebagai sesuatu yang terpisah dari struktur atau sistem di mana proses dan produk yang dikembangkan dan digunakan (Miarso, 2005). Berdasarkan definisi tersebut, teknologi pembelajaran dapat dianggap sebagai proses, produk, dan sistem yang secara sadar dimanipulasi atau diciptakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran manusia.

Ciri utama teknologi pembelajaran adalah penerapan pendekatan sistem yang berorientasi pada aktivitas belajar siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar manusia dan memanfaatkan sumber belajar semaksimal mungkin (Mukminan, 2004). Penerapan teknologi pembelajaran fokus pada isu-isu yang berkaitan dengan pembelajaran. Namun permasalahan tersebut hanya sebatas pada materi pembelajaran dan cara penyampaian pesan kepada siswa, bukan pada siswa itu sendiri. Dengan kata lain, teknologi pembelajaran merupakan upaya untuk memudahkan proses belajar manusia. Ilmu pengetahuan dan teknologi membawa banyak manfaat dan mempermudah pekerjaan, seperti yang ditunjukkan oleh Abraham (1991) bahwa proses kemajuan teknologi menghasilkan modernitas yang ditandai melalui pertumbuhan ekonomi, mobilitas sosial, dan perluasan atau perluasan budaya.

Media pembelajaran yang digunakan untuk mengevaluasi materi bahasa Indonesia pada penelitian ini adalah website Wizer.me. Wizer.me adalah platform digital gratis untuk membuat lembar kerja online dengan penilaian otomatis. Wizer.me memiliki fitur yang komprehensif dan relevan yang memungkinkan guru secara kreatif membuat berbagai jenis pertanyaan dengan tampilan yang menarik bagi siswa. Untuk menggunakan platform wizer.me, pengguna harus memiliki akun email sebagai guru atau siswa. Wizer.me merupakan media pembelajaran yang berbentuk web site.

Wizer.me sebagai media pembelajaran untuk memberikan para peserta didik evaluasi mengenai pembelajaran bahasa Indonesia. Jadi pengajar bisa membuat evaluasi pembelajaran dengan mudah dan bisa menarik para peserta didik untuk lebih termotivasi lagi dengan membuat di Wizer.me karena di web tersebut tidak hanya untuk evaluasi saja, di Wizer.me bisa bermain kosa kata atau puzzle yang membuat siswa lebih tertarik. Suatu inovasi yang baik dengan adanya teknologi untuk lebih meningkatkan dan menguntungkan para guru dan peserta didik dalam belajar. Inovasi pada dasarnya adalah penciptaan sesuatu yang baru, seperti suatu produk yang dihasilkan dari suatu praktik, ide atau teknologi tertentu, yang diterapkan pada tahap tertentu untuk memecahkan masalah yang terjadi di masyarakat dan memperbaiki kondisi atau proses tertentu dalam masyarakat.

Penelitian relevan pertama dilakukan oleh Latifah Winda Hamidah, Oky Dhani Saputra, Machrus Abadi dengan judul “Keefektifan Wizer.Me sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Teks Cerita Pendek di SMP Negeri 1 Singosari”. Adapun hasil dari penelitian tersebut, bahwa penggunaan media evaluasi wizer.me pada kelas eksperimen (IX-A) dapat dikatakan cukup efektif. Hasil dari *pre-test* pada materi teks cerpen didapatkan hasil rata-rata nilai siswa tanpa menggunakan wizer.me sebesar 77,81. Setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media wizer.me dilakukan *post-test* berupa soal yang memiliki bobot kesulitan yang sama pada materi yang sama, didapatkan rata-rata nilai sebesar 87,25. Hasil tes pada kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 88,43, dimana hasil tersebut masih tergolong sedikit lebih tinggi dari hasil *post-test* kelas eksperimen. Dari hasil angket yang disebarkan kepada siswa, 41,2% siswa setuju dan 14,7% siswa sangat setuju bahwa *website* Wizer.me mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk beradaptasi dengan tampilan *websitenya*. 50% siswa setuju dan 14,7% sangat setuju apabila Wizer.me digunakan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Hal tersebut berarti bahwa siswa lebih nyaman menggunakan Wizer.me sebagai media evaluasi pembelajaran. 44,1% siswa setuju dan 29,4% sangat setuju bahwa mereka lebih nyaman menggunakan *website* wizer.me sebagai media evaluasi daripada menggunakan tes tulis.

Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Cordellia Alfitrina Sitanggang dan Fitriani Lubis dengan judul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis Website Wizer.me Kelas XI SMA Tahun Pembelajaran 2022/2023” adapun hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat 20 butir indikator yang diperoleh. Jumlah skor validasi pada aspek pembelajaran oleh ahli materi adalah 76 dengan 20 indikator, sehingga persentase hasil penilaian dari ahli materi adalah 95%. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari validator ahli materi dalam aspek pembelajaran adalah “Sangat Baik”. Setelah Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) selesai dibuat, selanjutnya dilakukan validasi ahli desain media dan terdapat 17 butir indikator yang diperoleh. Melalui hasil angket yang sudah diisi nilai, E-LKPD interaktif materi teks cerita pendek berbasis *website* Wizer.me mendapatkan nilai dari ahli materi dengan persentase 95% dikategorikan bahwa E-LKPD “sangat baik dan layak digunakan”. Kemudian dari ahli media mendapatkan nilai dengan persentase 94,11% dikategorikan bahwa E-LKPD “sangat baik dan layak digunakan”, selanjutnya dari guru Bahasa Indonesia mendapatkan nilai dengan persentase 92,5% dikategorikan bahwa E-LKPD “sangat baik dan layak digunakan”, dan dari penilaian respon siswa mendapatkan nilai dengan persentase 94,48% dikategorikan bahwa E-LKPD “sangat baik dan layak digunakan”.

Dengan adanya penelitian ini maka tujuan penulis dalam menggunakan media pembelajaran Wizer.me dapat membangun inovasi para guru dalam membuat evaluasi karena pembaruan media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat menarik para peserta didik dalam belajar, mereka akan sangat bersemangat belajarnya dan tidak mudah bosan dalam belajar. Dari adanya penjelasan diatas penulis mengambil untuk membuat suatu masalah yang berjudul “Wizer.me Sebagai Inovasi dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia” yang dimana seorang guru harus memiliki kreatifitas yang bervariasi agar siswa-siswanya tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran, adanya media pembelajaran wizer.me di dalam proses pembelajaran membuat siswa bermotivasi untuk terus mengikuti pembelajaran dikelas.

Manfaat adanya penelitian ini dapat membangun pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang memiliki tujuan tertentu. Tujuan tersebut harus selaras dengan tujuan pembelajaran siswa dan kurikulum. Pada dasarnya, tujuan pembelajaran bagi siswa adalah mencapai perkembangan optimal yang mencakup aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah proses penerapan kurikulum yang dilakukan oleh guru agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar.

Gagne (1985), berpendapat bahwa pembelajaran sebagai pengorganisasian peristiwa secara sistematis yang bertujuan untuk memulai proses pembelajaran dan membuatnya lebih efektif. Sementara itu, Dimiyati dan Mudjiono (2015) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan persiapan yang dirancang oleh guru dengan tujuan melibatkan siswa serta memberikan informasi guna membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Di sisi lain, Winkel (2010) menyatakan bahwa pembelajaran bertujuan mendukung proses belajar siswa dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang memengaruhi pengalaman internal siswa, termasuk permasalahan dan peristiwa yang terjadi selama pembelajaran.

Berdasarkan pandangan para ahli di atas, disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan. Proses ini dilakukan secara sadar dengan tujuan untuk mendorong siswa agar dapat belajar secara mandiri. Kegiatan pendidikan sendiri adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia dan ditujukan untuk manusia. Oleh karena itu, pembahasan mengenai pendidikan tidak bisa dipisahkan dari pembahasan tentang manusia itu sendiri. Para ahli memiliki pandangan yang beragam terkait masalah pendidikan, namun mereka sepakat bahwa pendidikan diberikan dan dilaksanakan dalam rangka mengembangkan seluruh potensi manusia secara positif.

Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik sehingga siswa tertarik pada materi yang disampaikan. Namun, dalam pemilihan media pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan kesesuaian media dengan isi materi yang akan diajarkan serta memperhatikan karakteristik siswa. Menurut National Education Association (NEA), media dapat diartikan sebagai segala objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan, serta alat yang digunakan dalam kegiatan tersebut. Sementara itu, Heinich dan kawan-kawan (1982) berpendapat bahwa media sebagai segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Tujuan penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Baik dari sudut pandang psikologis maupun didaktik, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan perkembangan belajar siswa secara signifikan. Hal ini terjadi karena media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mengubah materi yang awalnya abstrak menjadi lebih nyata dan konkret, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep yang dipelajari (Supriyono, 2018). Dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien, guru perlu memiliki pemahaman mendalam terhadap materi yang akan diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar, karena menjadi sarana bagi guru untuk menyampaikan pesan atau informasi terkait topik yang dipelajari, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi. Media tersebut bisa berupa perangkat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk memperoleh, memproses, dan menyusun kembali informasi dalam bentuk visual maupun verbal. Sutirman menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk memperoleh, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran dapat berupa segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, serta memperlancar proses belajar mereka.

Media pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring kemajuan teknologi. Perkembangan ini juga dipengaruhi oleh kebutuhan pembelajaran yang terus berubah. Para ahli memiliki beragam klasifikasi media pembelajaran, namun menurut Bretz, media dapat dibagi menjadi tiga kategori utama: media video, media audio, dan media bergerak. Sementara itu, media visual dikelompokkan lebih lanjut menjadi tiga jenis, yaitu gambar visual, grafik, dan simbol verbal.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak besar pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Sebagai bagian integral dari perkembangan manusia, pendidikan tidak hanya berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga harus memanfaatkan kemajuan tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan efisien. Perkembangan teknologi juga membawa perubahan pada materi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Saat ini, pembelajaran di sekolah mulai beradaptasi dengan teknologi informasi, sehingga terjadi transformasi dalam model pendidikan (Hujair, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas telah menjadi suatu keharusan di era globalisasi.

Kemajuan teknologi semakin mendorong inovasi dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Asumsi dasarnya adalah sekolah memiliki perangkat yang memadai dan dapat beradaptasi dengan perkembangan serta kebutuhan yang terus berubah. Setidaknya, guru perlu memiliki alat sederhana, namun ekonomis dan efektif, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Teknologi pembelajaran, sebagaimana teknologi pada umumnya, didefinisikan sebagai proses yang meningkatkan penciptaan nilai, produk yang digunakan untuk meningkatkan kinerja, serta sebagai entitas terpisah dari sistem atau struktur tempat proses dan produk tersebut dikembangkan dan diterapkan (Miarso, 2005). Berdasarkan definisi ini, teknologi pembelajaran dapat dipahami sebagai proses, produk, dan sistem yang secara sadar dirancang untuk mendukung proses pembelajaran manusia.

Teknologi pembelajaran memiliki ciri utama berupa penerapan pendekatan sistem yang berfokus pada aktivitas belajar siswa. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran manusia dan memanfaatkan sumber belajar secara optimal (Mukminan, 2004). Penerapan teknologi pembelajaran ini lebih memusatkan perhatian pada isu-isu terkait pembelajaran, terutama dalam hal materi dan metode penyampaian, bukan pada siswa secara langsung. Dengan demikian, teknologi pembelajaran bertujuan mempermudah proses belajar manusia.

Ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan berbagai manfaat dan mempermudah berbagai pekerjaan. Hal ini sejalan dengan pandangan Abraham (1991), yang menyatakan bahwa kemajuan teknologi menghasilkan modernitas yang ditandai oleh pertumbuhan ekonomi, mobilitas sosial, dan ekspansi budaya.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan untuk mengevaluasi materi bahasa Indonesia adalah website Wizer.me. Wizer.me merupakan platform digital gratis yang memungkinkan pembuatan lembar kerja online dengan fitur penilaian otomatis. Platform ini memiliki berbagai fitur menarik dan relevan, memungkinkan guru secara kreatif menyusun beragam jenis pertanyaan dengan tampilan yang menarik bagi siswa. Untuk mengakses Wizer.me, pengguna perlu memiliki akun email sebagai guru atau siswa. Oleh karena itu, Wizer.me dapat diklasifikasikan sebagai media pembelajaran yang berbasis pada *website*.

Wizer.me digunakan sebagai media pembelajaran untuk memberikan evaluasi kepada peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan Wizer.me, pengajar dapat dengan mudah menyusun evaluasi pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. Selain sebagai media evaluasi, Wizer.me juga menyediakan fitur permainan kosa kata atau puzzle yang membuat siswa lebih tertarik. Kehadiran teknologi ini merupakan inovasi yang positif karena dapat mendukung proses belajar mengajar secara lebih efektif dan bermanfaat bagi guru maupun peserta didik. Inovasi sendiri pada dasarnya merupakan penciptaan hal baru, baik berupa produk, ide, maupun teknologi tertentu, yang diterapkan untuk menyelesaikan masalah dan meningkatkan kondisi atau proses dalam masyarakat.

Penelitian relevan pertama dilakukan oleh Latifah Winda Hamidah, Oky Dhani Saputra, dan Machrus Abadi dengan judul "Keefektifan Wizer.Me sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Teks Cerita Pendek di SMP Negeri 1 Singosari." Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi Wizer.me pada kelas eksperimen (IX-A) cukup efektif.

Penelitian relevan kedua dilakukan oleh Cordellia Alfitriana Sitanggang dan Fitriani Lubis dengan judul "Pengembangan E-LKPD Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis Website Wizer.me Kelas XI SMA Tahun Pembelajaran 2022/2023". Jadi, dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa E-LKPD interaktif materi teks cerita pendek berbasis situs web Wizer.me untuk kelas XI SMA dikategorikan sangat baik dan layak digunakan.

Dengan adanya penelitian ini, penulis bertujuan memanfaatkan media pembelajaran Wizer.me sebagai upaya mendorong inovasi para guru dalam merancang evaluasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga mereka lebih antusias dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, penulis merumuskan sebuah permasalahan dengan judul "Wizer.me sebagai Inovasi dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia", yang menekankan pentingnya kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh. Kehadiran media pembelajaran Wizer.me dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa untuk terus berpartisipasi aktif di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pembaruan dalam proses pembelajaran di kelas serta mendorong peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar.

METODE

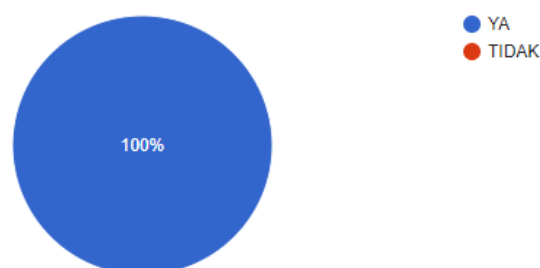
Penelitian ini menggunakan metode campuran, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Menurut Denzin & Lincoln (1994), penelitian kualitatif merupakan metode yang memanfaatkan lingkungan alam sebagai sarana untuk menafsirkan fenomena yang terjadi, dengan pendekatan yang menggabungkan berbagai metodologi. Hasil dari penelitian kualitatif biasanya berupa deskripsi rinci mengenai bahasa, uraian, atau perilaku yang diamati pada individu, kelompok, komunitas, atau organisasi tertentu dalam konteks spesifik, yang disajikan secara komprehensif dari sudut pandang tertentu.

Di sisi lain, Cresswell memberikan pemahaman singkat mengenai penelitian kuantitatif sebagai metode yang "menjelaskan fenomena melalui pengumpulan data numerik yang dianalisis dengan metode berbasis matematika, terutama statistik." Pendekatan kuantitatif diterapkan ketika data yang diperoleh bersifat kuantitatif atau dapat dikonversi dan diolah menggunakan teknik statistik.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa kelas 5A Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah survei, dengan kuesioner sebagai instrumen utama. Data dari kuesioner ini dianggap cukup andal untuk memperoleh informasi kuantitatif dan kualitatif mengenai pemanfaatan Wizer.me sebagai Inovasi dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui pengisian sejumlah pertanyaan melalui Google Formulir guna mengetahui pandangan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran Wizer.me.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wizer.me adalah platform digital gratis untuk membuat lembar kerja online dengan penilaian otomatis. Wizer.me memiliki fitur yang komprehensif dan relevan yang memungkinkan guru secara kreatif membuat berbagai jenis pertanyaan dengan tampilan yang menarik bagi siswa. Peneliti melakukan penyebaran angket atau kuesioner dalam bentuk *google form* kepada mahasiswa. Penyebaran angket ini dilakukan untuk mengetahui apakah media Wizer.me dapat diterima dan diterapkan dalam evaluasi pembelajaran.

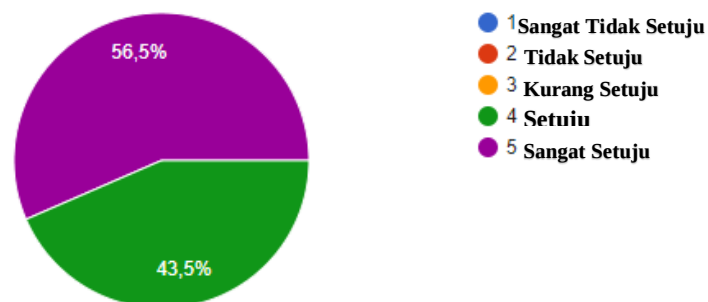


Gambar 1. Hasil angket mahasiswa (Sumber: angket *gform*, 2023)

Dari hasil angket yang sudah disebarkan kepada responden kelas 5A, 100% kelas 5A setuju website Wizer.me ini mudah digunakan dalam pembelajaran. Para pembelajar hanya

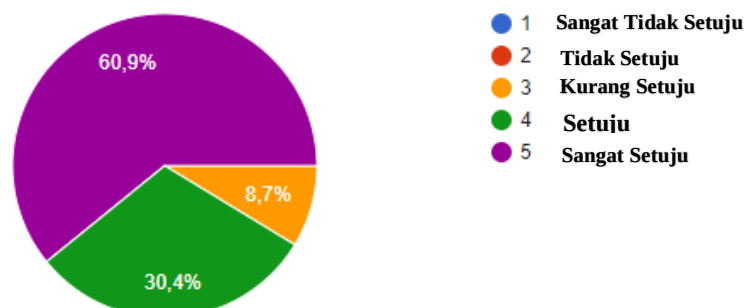
perlu *login* menggunakan *email* masing-masing dan memasukan kode kelas yang sudah dibagikan oleh pengajar. Setelah itu, para pembelajar sudah bisa mengerjakan soal yang sudah dibuat oleh gurunya. Mengerjakan soal dengan menggunakan media Wizer.me lebih cepat selesai dalam mengisi soal-soal tersebut dari pada menggunakan media tulis.

Dari hal diatas memberikan pengertian bahwa teknologi pada zaman sekarang mudah digunakan dan tidak membebankan pengguna dalam belajar, dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi ini pengguna bisa bereksplor lebih banyak tentang media Wizer.me. Media Wizer.me butuh beradaptasi dalam pemahaman penggunaannya dan wizer.me sebagai media evaluasi yang sangat mudah digunakan atau diakses oleh pembelajar.



Gambar 2. Hasil angket mahasiswa (Sumber: angket *gform*, 2023)

Dari hasil angket diatas pada gambar 2 yang sudah diisi oleh mahasiswa, 43,5% kelas 5A setuju dan 56,5% sangat setuju media pembelajaran Wizer.me ini menjadi efisien jika digunakan sebagai evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Karena media pembelajaran Wizer.me mudah digunakan dalam evaluasi pembelajaran dan banyak fitur-fitur yang tidak membosankan seperti belajar di selang dengan bermain mencari kosa kata. Dalam menggunakan Wizer.me pengguna lebih santai dalam mengerjakannya dan tidak terlalu terburu-buru dalam pengerjaan soal. Tampilan dan fitur-fitur yang ada di Wizer.me bervariasi seperti template banyak variasinya yang tidak membuat bosan pada saat mengerjakan soal. Evaluasi dengan wizer.me bisa berbentuk pilihan ganda, esai, menjodohkan, puzzle dan lain-lainnya.



Gambar 3. Hasil angket mahasiswa (Sumber: angket *gform*, 2023)

Dari hasil angket diatas pada gambar 3 yang sudah diisi oleh mahasiswa, 8,7% kurang setuju, 30,4% setuju dan 60,9% sangat setuju media pembelajaran Wizer.me sebagai media yang menarik untuk evaluasi pembelajaran, mereka lebih tertarik media pembelajaran berbasis teknologi dari pada menggunakan tes tulis. Menariknya Wizer.me karena pengguna tidak mudah bosan dalam belajar, dan membuat semakin semangat dalam belajar.

Adapun pendapat responden dengan pertanyaan “Apakah media pembelajaran Wizer.Me efisien untuk digunakan dalam pembelajaran, berikan alasannya!” dari hasil jawaban keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wizer.me ini sangat efisien karena Wizer.me memudahkan pelajar dalam mengerjakan soal dan tidak butuh lama dalam pengerjaannya. Wizer.me seperti *google form* yang versi lebih modern dan Wizer.me bisa menjawab soal dengan menggunakan *voice note* jika tidak ingin mengetik atau menulis jawaban. Media Wizer.me dapat menambah inovasi kreatif dalam proses pembelajaran yaitu pembaharuan-pembaharuan yang sangat menarik dan bervariasi.

Selanjutnya mengenai pertanyaan apakah media pembelajaran Wizer.me ini ada kekurangannya. Peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan yang ada pada media ini hanya soal kendala jaringan internet saja dan ada yang berpendapat bahwa jika digunakan dalam menggunakan ponsel ukuran font menjadi tidak sesuai dan itu menyebabkan ketidakjelasan soal. Kekurangan selanjutnya dalam media Wizer.me memang tidak ada visualisasi karena media tersebut merupakan media evaluasi pembelajaran yang mungkin hanya bisa memberi gambaran untuk soal saja. Tanggapan responden mengenai media pembelajaran Wizer.me, disimpulkan bahwa media Wizer.me sebagai inovasi dalam evaluasi pembelajaran karena *platform* ini mudah untuk diakses dan pembaharuan dalam minat belajar siswa. Dalam pengerjaan soal-soal juga sangat mudah dan terdapat point jika sudah selesai menjawab soal-soal.

Media pembelajaran Wizer.me ini sebagai inovasi dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia, pembaharuan-pembaharuan yang membuat siswa termotivasi untuk belajar. Pembaharuan media tersebut membuat pembelajar tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi memberikan inovasi baru untuk para pengajar-pengajar di Indonesia karena pengajar dengan mudah membuat soal atau evaluasi pembelajaran dengan menggunakan alat digital yang tidak membuat kesusahan pengajar dalam membuat soal dan pengajar juga sudah bisa nentuin point-point dari salah atau benarnya siswa itu seperti penilaian. Pengajar juga bisa membuat soal dengan menggunakan *voice note*. Demikian dapat disimpulkan media pembelajaran Wizer.me inovasi baru untuk pembelajaran yang bisa ditiru oleh pengajar lain dalam membuat soal.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi Wizer.me merupakan inovasi yang efektif dalam proses evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan Wizer.me mampu meningkatkan minat

dan motivasi belajar siswa, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju dan sangat setuju bahwa Wizer.me mudah digunakan, menarik, dan efisien dalam proses evaluasi. Selain itu, fitur-fitur yang variatif, seperti pilihan ganda, esai, menjodohkan, dan puzzle, membuat siswa lebih antusias dalam menyelesaikan tugas.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala teknis yang perlu diperhatikan, seperti masalah jaringan internet dan tampilan yang kurang optimal pada beberapa perangkat. Secara keseluruhan, media pembelajaran Wizer.me sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat dijadikan referensi bagi guru dalam mengembangkan metode evaluasi yang lebih inovatif dan menarik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru dan tenaga pendidik memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Wizer.me, dalam proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan Wizer.me terbukti meningkatkan minat belajar siswa serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Selain itu, guru diharapkan dapat terus menggali potensi media pembelajaran digital lainnya guna menciptakan variasi dalam proses evaluasi agar tidak monoton. Adapun kendala teknis, seperti masalah jaringan dan tampilan yang kurang sesuai pada perangkat tertentu, perlu diperhatikan dan diatasi dengan mempersiapkan alternatif solusi, seperti panduan teknis atau penggunaan perangkat yang kompatibel.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan kajian yang lebih mendalam dengan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai jenjang pendidikan, sehingga hasil penelitian dapat lebih teruji dan relevan dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, perlu juga diteliti efektivitas Wizer.me dalam mata pelajaran lain agar pemanfaatannya dapat lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi. dan Johan. Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
- Duli, Nikolaus. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Husamah, Arina Restian, R. W. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Anak Hebat Indonesia.
- Kustandi, Cecep dan Daddy. Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Kencana.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1.
- Mulyani, F. dan N. H. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1).
- Nasrulloh, M. Farid dan Fitri Umardiyah. (2020). *Efektivitas Strategi Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Pada Pembelajaran*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.

- Nurfadhillah, Sept. dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun. 2021. (2021). Media Pembelajaran. CV Jejak.
- Nursaditri, Laila. dan Taman Firdaus. (2023). *Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasinya di Era Disrupsi*. Jejak Pustaka.
- Shalikhah, Norma. Dewi. dkk. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Warta Lpm*, 20(1), 13.
- Sobri, Muhammad dan Asri Fauzi, Aisa Nikmah Rahmatih, Dyah Indraswati, L. W. Z. A. (2023). Pemanfaatan Website Wizer.Me Untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah. *Jurnal Mitra Mahajan*, 4(1), 23.
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Aksiologi*, 3(1).
- Wulandari, Amelia Putri dan Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah, Nurazizah, Z. U. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal On Education*, 5(2).
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana.