

EFEKTIVITAS SITUS KEJARCITA: MEDIA DAN ASESMEN BELAJAR GRATIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

[THE EFFECTIVENESS OF *KEJARCITA* WEBSITE: FREE LEARNING MEDIA AND ASSESSMENT FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS]

Susiana Samsuodin¹, Suciati²

¹SD Mahabodhi Vidya, ¹Universitas Universitas Terbuka
¹sussiesmd@gmail.com, ²sucisastro@gmail.com

Abstract

This research and development study aims to increase the use of websites in learning for elementary school students through free features of video media and learning assessments in the form of question banks and quizzes. The variables studied were the appearance, effectiveness, practicality, and satisfaction of using the features on Kejarcita website. Website revisions were conducted after validation from experts and field trials that involved 349 students and 12 teachers of SD Mahabodhi Vidya and SD Muhammadiyah 6. The expert validation result showed that the website as a learning resource is sufficient. Literacy and numeracy assessments as the indicator of effectiveness are considered quite effective with a percentage of 60% on literacy and 56% on numeracy. The website shows 82% effectiveness from the teacher's side and 81% from the students' side. The practical results of the website are 77% from the students' side and 79% from the teachers' side. The satisfaction shows 79% from the teacher's side. It is concluded Kejarcita website after revision is considered effective, practical and provides user satisfaction.

Keywords: Website; Video media; Question bank; Quiz; Literacy; Numeracy; Effectiveness; Practicality; Satisfaction

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan penggunaan *website* untuk pembelajaran anak-anak sekolah dasar dengan menggunakan fitur gratis berupa video dan asesmen dalam bentuk bank soal dan kuis. Variabel yang diteliti adalah tampilan, efektivitas, kepraktisan, dan kepuasan penggunaan fitur pada *website Kejarcita*. Revisi *website* dilakukan setelah divalidasi oleh pakar, dan uji coba lapangan melibatkan 349 siswa dan 12 guru SD Mahabodhi Vidya dan SD Muhammadiyah 6. Hasil validasi pakar menunjukkan revisi *website* sebagai sumber belajar sudah memadai. Asesmen belajar literasi dan numerasi siswa sebagai indikator efektivitas dinilai cukup efektif dengan persentase sebesar 60% pada asesmen literasi dan 56% pada asesmen numerasi. Efektivitas *website* dari sisi guru sebesar 82% sedangkan dari sisi siswa sebesar 81%. Sedangkan, kepraktisan *website* sebesar 77% dari sisi siswa dan 79% dari sisi guru. Kepuasan penggunaan *website* dari sisi guru sebesar 79%. Dapat disimpulkan *website Kejarcita* pasca revisi dinilai efektif, praktis dan memberikan kepuasan pada pengguna.

Kata Kunci: *Website*; Media video; Bank soal; Kuis; Literasi; Numerasi; Efektivitas; Kepraktisan; Kepuasan

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia berdampak pada budaya termasuk cara belajar. Siswa-siswi dari berbagai pulau beradaptasi dengan kondisi pandemi dengan belajar melalui jarak jauh. Keterbatasan biaya seharusnya bukan menjadi halangan bagi siswa untuk belajar. Angka kemiskinan di tahun 2019 mencapai 9,9 juta penduduk di daerah perkotaan sedangkan di pedesaan mencapai 15,15 juta penduduk. Pada tahun 2020 angka kemiskinan mengalami peningkatan di daerah perkotaan mencapai 11,16 juta penduduk, sedangkan di pedesaan mencapai 15,26 juta penduduk (Badan Pusat Statistik, 2021). Oleh sebab itu kehadiran pengembangan teknologi *startup* pendidikan sekolah dasar yang berorientasi non-profit, bahkan gratis, dan dapat diakses siswa dari berbagai daerah tanpa memandang jarak maupun waktu untuk saat ini dapat menjadi alternatif sebagai sarana belajar bagi siswa keluarga kurang mampu.

Website Kejarcita yang didirikan sejak 2017 merupakan salah satu *startup website* pembelajaran di Indonesia. *Website* ini memiliki fitur gratis yang dapat digunakan siswa dan guru diantaranya yaitu video sebagai media belajar, bank soal dan kuis sebagai asesmen belajar. Video materi amat dibutuhkan sehingga mudah dicari guru dan siswa sesuai topik maupun kurikulum. Pembelajaran jarak jauh menstimulasi kreativitas guru dalam membuat video yang menarik sehingga siswa termotivasi untuk mencari tahu dan belajar secara mandiri. Selain itu, asesmen gratis dimana guru dapat memilih dan memodifikasi bank soal yang disediakan pengembang berdasarkan topik dan level kelas juga dibutuhkan. Terlebih lagi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan Survei Karakter untuk tingkat SD dilakukan di kelas V (Direktorat Sekolah Dasar, 2020). Asesmen kompetensi terdiri dari kompetensi kognitif literasi dan numerasi. Asesmen diadakan karena kemampuan literasi dan numerasi siswa Indonesia perlu ditingkatkan berdasarkan hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Latihan dan materi untuk mengasah kompetensi numerasi dan literasi terutama bagi siswa kurang mampu melalui sumber media maupun asesmen belajar yang dapat diakses dimana saja dan gratis amat dibutuhkan.

Fitur gratis berupa video, bank soal dan kuis pada *website Kejarcita* menjadi bahan penelitian pengembangan sehingga performa *website* dapat ditingkatkan untuk kualitas pembelajaran jarak jauh siswa dan guru sekolah dasar. *Website* ini sudah diadopsi oleh siswa dan guru. Tabel 1 menunjukkan performa *website* sebelum dikembangkan peneliti.

Tabel 1. Perbandingan Performa *Website Kejarcita* dengan Target

Fitur	Target PT Nota Kejar Cita	Target Peneliti	Realisasi Performa	Ketercapaian
Video Materi	1.000.000 pemirsa per tahun	Materi lebih variatif dan mencakup semua materi pada kurikulum K13	Januari 2019 – Januari 2020: 1300 pemirsa Januari 2020 – Januari 2021: 296.300 pemirsa	Target PT Nota Kejar Cita dan peneliti belum tercapai. Variasi video kurang
Bank Soal	400 guru per tahun	Kualitas bank soal dalam ranah mencipta baik	Juli – Desember 2019: 11 guru, 711 kali penggunaan Januari – Desember 2020: 25 guru, 864 kali	untuk siswa kelas 1. Bank soal ranah kualitas dan kuantitas kurang. Pengerjaan kuis

Kuis	1000 siswa per 6 bulan	Kuis latihan mandiri digunakan oleh siswa secara maksimal untuk meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar.	Januari – Desember 2020: 550 siswa, 6862 kuis yang digunakan Januari – Juni 2021: 730 siswa, 2080 kuis	oleh siswa tergantung guru.
-------------	------------------------	--	--	-----------------------------

Data pada tabel 1 menunjukkan bahwa optimalisasi fitur video, bank soal maupun kuis diperlukan sehingga penggunaan oleh siswa dan guru meningkat.

Hal lain yang menjadi dasar penelitian ini adalah *website Kejarcita* telah diadopsi oleh guru dan siswa, namun belum pernah divalidasi oleh tenaga ahli khususnya pada substansi, media berupa video, dan komponen asesmen berupa kuis dan bank soal. Hasil validasi pakar akan digunakan untuk merevisi komponen *website* untuk menghasilkan *website* pendidikan bagi siswa sekolah dasar yang lebih baik kualitasnya dan mudah digunakan. Revisi *website* dilakukan berdasarkan validasi dan masukan dari tenaga ahli, siswa dan guru. Setelah *website* direvisi, *website* diuji efektivitas dalam penggunaannya.

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan berdasarkan langkah pengembangan Sugiyono (2016) ini adalah untuk menyempurnakan *website Kejarcita* melalui revisi sehingga beberapa aspek *website* lebih efektif digunakan oleh siswa sekolah dasar dalam hal tampilan video, bank soal serta kuis sebagai asesmen belajar secara gratis. Tujuan kedua yaitu mengetahui efektivitas *website Kejarcita* sebagai media dan asesmen belajar dalam membantu siswa sekolah dasar dari segi pengetahuan yang diberikan pasca revisi *website* dilakukan. Ketiga, menganalisis kepraktisan penggunaan *website Kejarcita* oleh guru pasca revisi *website*. Tujuan keempat yaitu mengetahui kepuasan siswa dan guru ketika menggunakan *website Kejarcita* pasca revisi dilakukan.

Makna belajar

Belajar merupakan proses mental yang didapat dari interaksi antara pembelajar dengan lingkungan sosial maupun benda-benda di sekitarnya sehingga memberikan pesan dan kesan kepada pembelajar. Pembelajaran berbasis *web* saat ini didominasi oleh kemampuan memecahkan masalah (Alomyan, 2021). Pemecahan masalah merupakan bagian dari proses belajar yang menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking skills*) (Prahani et al., 2020). Oleh

karena itu, sumber belajar berupa media dan asesmen dalam pembelajaran berbasis *web* harus mampu membiasakan siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah dengan menggunakan analisis logis.

Media belajar

Media dalam bentuk alat atau objek dalam kegiatan belajar mengajar digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke siswa (Panggabean 2021). Kodrle (2021) menyatakan bahwa *website* dan *internet* merupakan bagian dari *digital media*. Ott dan Mack (2020) menjelaskan bahwa media massa merupakan teknologi komunikasi yang memiliki potensi menjangkau *audience* dalam jumlah besar termasuk di lokasi terpencil. Pada konteks penelitian ini, media merupakan alat komunikasi dan informasi untuk penyampaian maupun penyimpanan informasi pembelajaran dalam jangkauan luas dengan menggunakan *internet* hingga ke daerah terpencil. Elgamar (2020) menjelaskan *website* sebagai media dengan banyak halaman yang saling terhubung dimana fungsinya adalah memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau integrasi dari semuanya.

Penggunaan *Computer Assisted Instruction (CAI)* membantu menyesuaikan media dan asesmen serta *feedback* yang diberikan ke siswa berdasarkan tingkat kemampuan siswa dan jenjang sekolah dasar. Selain itu, siswa sekolah dasar dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan guru dengan memilih kelas dan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa.

Asesmen

Asesmen adalah proses pengumpulan informasi untuk mendapatkan gambaran secara kualitatif, kuantitatif, holistik, faktual dengan menggunakan berbagai metode, ukuran dan kriteria sesuai dengan tujuan pembelajaran (Bundu 2017). Asesmen yang menggunakan teknologi meningkat seiring dengan pandemik Covid-19. Pengukuran proses belajar berbasis *web* secara digital meningkat sejak tahun 2015 diikuti dengan meluasnya variasi asesmen yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan dan pemahaman (Russell 2019). *Kejarcita* merupakan *website* yang menyediakan asesmen pendidikan secara gratis berupa bank soal dan kuis yang dapat diakses oleh semua

lapisan masyarakat tanpa hambatan jarak dengan melibatkan proses penjelasan, pengamatan dan pemahaman. Media dan asesmen merupakan komponen pendukung *e-learning* yang ada pada *website* pembelajaran.

Kriteria performa website pembelajaran

Pertanyaan yang sering muncul ketika mengevaluasi *website* pembelajaran adalah kriteria apa yang digunakan untuk menilai performa *website* tersebut. *Website* sebagai sarana belajar memiliki kriteria dasar yang harus dimiliki sehingga dapat digunakan dengan maksimal. Hasan (2012) menjelaskan mengenai kriteria *website* pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengevaluasi performa *website*. Kriteria tersebut dijabarkan pada tabel 2 yaitu:

Tabel 2. Kriteria Evaluasi Penggunaan *Website* Pembelajaran

Kategori	Subkategori
Navigasi: Menilai apakah situs menyediakan fasilitas pencarian internal dan tautan yang memfasilitasi navigasi bagi pengguna melalui situs.	Dukungan navigasi. Pencarian internal yang efektif. Tautan kerja (<i>working links</i>). Tidak ada tautan yang rusak. Tidak ada halaman kosong.
Pengorganisasian/ arsitektur: Berkaitan dengan struktur informasi pada situs dan bagian-bagiannya serta keterkaitan informasi di dalamnya.	Struktur situs yang jelas, logis. Arsitektur tidak terlalu rumit dan mendalam. Menu navigasi yang sederhana
Kemudahan penggunaan dan komunikasi: Berkaitan dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> , keberadaan informasi yang memfasilitasi terjadinya komunikasi dengan pemilik atau pengembang <i>website</i> .	Kecepatan akses <i>website</i> , mengunduh dengan cepat. Interaksi dengan <i>website</i> mudah dilakukan. Adanya informasi <i>contact us</i> . Adanya dukungan bahasa asing.
Desain: Berhubungan dengan kemenarikan dan kesesuaian desain <i>website</i> , penggunaan gambar, font, dan warna yang tepat.	Desain yang estetik. Penggunaan gambar sesuai. Pilihan front sesuai. Pilihan warna sesuai. Desain halaman sesuai. Konsistensi.
Isi: Menilai apakah <i>website</i> menyediakan informasi yang dibutuhkan pengguna.	Informasi terkini. Informasi yang relevan dan akurat. Tidak ada halaman <i>under construction</i> . Informasi tentang sekolah, universitas, departemen, lembaga atau pengelola.

Sumber: Hasan (2012)

Kriteria ini dijadikan dasar oleh peneliti dalam menetapkan variabel penelitian yaitu efektivitas, kepraktisan dan kepuasan dalam penggunaan *website* pembelajaran.

Variabel penelitian: Efektivitas, Kepraktisan dan Kepuasan *Website* Pembelajaran

Website pendidikan haruslah efektif dalam membantu pembelajaran sehingga guru dan siswa memutuskan untuk mengadopsi *website* tersebut. Efektivitas pembelajaran merupakan tingkat pencapaian proses belajar terhadap tujuan pembelajaran (Harris, 2019).

Kepraktisan *website* pembelajaran dilihat dari kemudahannya ketika digunakan (Figma et al., 2020). Indikator yang digunakan untuk mengukur kepraktisan *website Kejarcita* adalah kemudahan navigasi, akses dan pemilihan bank soal untuk membuat kuis pada *website* melalui *internet* dan kemudahan persyaratan teknologi serta memodifikasi soal di dalam *website* pembelajaran.

Kepuasan pengguna merupakan hasil yang dicapai dari pengelolaan produk atau layanan yang diberikan. Kepuasan pengguna menjadi tolak ukur dalam keberhasilan produk atau layanan perusahaan pengembang atau organisasi. Kepuasan didapatkan ketika pengalaman atau hasil yang didapat sesuai atau melebihi ekspektasi siswa (Al-Sheeb 2018).

Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan langkah-langkah Sugiyono (2016) yang menginterpretasikan tahapan-tahapan pada model Borg and Gall (1983). Pengembangan produk *website PT Nota Kejar Cita* yang didirikan pada 2017 dilakukan untuk menghasilkan produk pendidikan dan pembelajaran yang lebih efektif, praktis dan memuaskan. Penelitian ini menggunakan penelitian gabungan (*mix research*) antara kuantitatif dan kualitatif, untuk mengukur tingkat keefektifan dari produk *website Kejarcita*. Tingkat keefektifan diukur melalui perbandingan antara hasil asesmen berupa *pre-test* kemampuan literasi numerasi sebelum revisi *website* dilakukan dengan hasil belajar *post-test* setelah revisi *website* dilakukan. Survei dengan menggunakan angket juga

dilakukan. Di samping itu, peneliti juga melakukan pengumpulan data kualitatif melalui observasi dan wawancara terhadap tenaga ahli untuk validasi serta beberapa orang guru maupun siswa.

Pengumpulan data dilakukan terhadap responden yang tersebar di wilayah DKI Jakarta. Waktu penelitian dan pengumpulan data dilaksanakan semester genap tahun ajaran 2020/2021. Subjek penelitian adalah siswa dan guru SD Mahabodhi Vidya dan SD Muhammadiyah 6 Jakarta. Penelitian ini mengundang responden dari kedua sekolah tersebut sejumlah 349 siswa dan 12 guru. Teknik sampling yang digunakan adalah sampel jenuh non acak, mencakup siswa kelas III, IV, V dan VI. Responden dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok responden pertama terdiri dari responden *pre-test* (pra revisi *website*) dan *post-test* (pasca revisi *website*) yang terdiri dari 63 siswa kelas V SD Mahabodhi Vidya. Responden kelas V dipilih karena mengikuti aturan dinas pendidikan mengenai pelaksanaan AKM yang diberlakukan hanya untuk kelas V. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk uji efektivitas asesmen AKM yang disediakan *website Kejarcita*. Kelompok responden kedua yaitu responden uji lapangan yang terdiri dari 349 siswa kelas III, IV, V dan VI SD Mahabodhi Vidya dan SD Muhammadiyah termasuk 12 guru. Uji lapangan terhadap kelompok responden kedua dilakukan untuk memberikan informasi tambahan mengenai performa *website* setelah direvisi dalam hal efektivitas, kepraktisan dan kepuasan pengguna melalui angket skala likert.

Prosedur penelitian dijabarkan pada gambar 1 berdasarkan langkah-langkah *Research and Development* dari Sugiyono (2016) hingga pada tahap uji coba lapangan



Gambar 1 Prosedur Penelitian

Fitur-fitur yang belum maksimal penggunaannya pada bentuk awal adalah fitur video sebagai media pembelajaran dan bank soal dan kuis sebagai

asesmen pembelajaran. Pada tahapan ini, peneliti memberikan *pre-test* AKM level III literasi dan numerasi kepada siswa kelas V untuk membandingkan perkembangan kompetensi siswa prarevisi *website* dengan pascarevisi *website*, sehingga dapat mengetahui efektivitas asesmen *website*. Pemberian *pre-test* ini dilaksanakan secara daring dengan menggunakan *website Kejarcita* pada fitur kuis AKM.

Tahapan kedua yaitu validasi *website* oleh tenaga ahli *e-learning* dan tenaga ahli kurikulum. Validasi substansi dan tampilan *website* dari tenaga ahli dilakukan melalui instrumen kuesioner skala *likert* 1-4 yang diisi berdasarkan pengamatan tenaga ahli pada *website Kejarcita*. Untuk mendapatkan informasi yang lebih utuh, maka dilakukan wawancara oleh peneliti kepada tenaga ahli, siswa dan guru melalui moderator dalam *Focus Group Interview* (FGI)

Revisi *website Kejarcita* merupakan tahapan ketiga. Validasi dan saran yang diberikan oleh tenaga ahli dikumpulkan dan diolah oleh peneliti. Revisi dilakukan terhadap fitur media, yaitu video pembelajaran, dan fitur asesmen, yaitu bank soal dan kuis, sehingga *website Kejarcita* lebih efektif, praktis, dan memuaskan dalam penggunaannya baik oleh siswa maupun guru.

Uji coba lapangan merupakan tahapan terakhir. Peneliti melakukan *post-test* AKM level III literasi dan numerasi terhadap siswa kelas V SD sebagai uji coba lapangan untuk mengetahui efektivitas soal AKM yang disediakan *website Kejarcita* pascarevisi. *Post-test* diberikan kepada siswa yang juga mengerjakan *pre-test*. Hasil rata-rata *pre-test* dan rata-rata *post-test* dibandingkan dengan mencari peningkatan nilai dan N-Gain. Peneliti juga memberikan angket skala *likert* 1-3 kepada siswa dan guru untuk memberikan umpan balik terhadap performa *website*, sehingga peneliti dapat mengetahui efektivitas, kepraktisan, dan kepuasan penggunaan *website Kejarcita* pascarevisi. Lebih lanjut, peneliti melakukan wawancara kepada 3 siswa dan 3 guru untuk mendapatkan umpan balik secara utuh. Penelitian dilakukan hingga tahap ini. Seluruh hasil tahapan ini menjadi bahan pengembangan *website* selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Efektivitas *website kejarcita* setelah direvisi merupakan fokus pembahasan dari hasil penelitian. Peneliti memberikan *pre-test* berupa Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) level III Literasi-Numerasi terhadap 63 siswa sekolah dasar kelas V di SD Mahabodhi Vidya sebelum tahap validasi dan revisi produk. *Pre-test* terdiri dari 25 soal AKM literasi dan 20 soal AKM numerasi. Waktu yang diberikan untuk melakukan *pre-test* selama 75 menit untuk masing-masing AKM. Hasil rata-rata *pre-test* dibandingkan dengan hasil rata-rata *post-test* yang diberikan pascarevisi untuk mengevaluasi efektivitas asesmen pada *website* pembelajaran *Kejarcita*. Hasil *pre-test* AKM level III literasi dan numerasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Rata-Rata *Pre-Test* Level III AKM Literasi dan Numerasi Siswa Kelas V SD Mahabodhi Vidya

<i>Pre-Test: September 2021</i>	Literasi	Numerasi
Siswa kelas V	66	38,9

Validasi Tenaga Ahli

Kriteria dan skor yang menjadi acuan pada validasi tenaga ahli dijelaskan pada tabel 4.

Tabel 4. Kriteria, Skor Penilaian Tenaga Ahli *E-Learning* dan Kurikulum

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat Baik
B	3	Baik
C	2	Cukup
K	1	Kurang

Tenaga Ahli *E-learning*

Aspek-aspek yang ditelaah dan divalidasi oleh tenaga ahli *e-learning* berdasarkan indikator dijabarkan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Aspek Validasi Ahli *E-Learning*

No	Aspek Validasi
1	Struktur tampilan: Desain <i>website</i> : Kenyamanan pemilihan warna <i>website</i> , ukuran, font tulisan, simbol Fitur <i>website</i> : Kemudahan penemuan fitur bank soal, kuis, dan video materi <i>Learner's Support</i> : Variasi dalam <i>learner's support</i> (<i>chat</i> , <i>e-mail</i> , meeting virtual, diskusi)
2	Pembelajaran:

Sumber, media belajar: Sumber belajar variatif (video materi: tutorial, video simulasi, bank soal, virtual lab, studi kasus), variasi tampilan video, tampilan video jelas

3 Asesmen: Bahasa penyampaian pada video tutorial yang digunakan narator jelas, mudah. Hasil kuis siswa ditampilkan dengan rinci, jelas. Penyesuaian durasi kuis, pemilihan soal mudah dilakukan untuk membuat kuis berdasarkan jenjang, jenis, dan mata pelajaran. Pemilihan kuis latihan mandiri mudah dilakukan siswa berdasarkan jenjang, mata pelajaran, dan tingkat kesulitan.

4 Teknologi: *Website:* Kemudahan persyaratan teknologi untuk akses *website*, stabilitas sistem, kendala teknis, kemudahan cara daftar dan masuk *website*.

Berdasarkan hasil penilaian tenaga ahli *e-learning*, maka perhitungan nilai validitas *website* diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai validitas website} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{pernyataan}}$$

Nilai validitas dikonversi dalam persentase

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{pernyataan}} \times 100\%$$

$$\text{Skor diperoleh dari} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\text{Jumlah Pertanyaan}}$$

Tabel 6. Hasil Penilaian *Website* oleh Ahli *E-Learning*

Ahli	Skor	Nilai Akhir	Persentase	Kategori
<i>E-Learning</i>	3,7	63	92,6%	Revisi kecil

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa *website Kejarcita* memerlukan revisi kecil.

Tenaga Ahli Kurikulum

Aspek yang ditelaah dan divalidasi dari tenaga ahli kurikulum dijabarkan pada tabel 7.

Tabel 7. Aspek Validasi Ahli Kurikulum

No	Aspek Validasi
I	<p>Struktur Konten:</p> <p>Isi Video: Kejelasan informasi video. Manfaat informasi video. Informasi faktual. Kelengkapan pembahasan topik. Kesesuaian penggolongan video dengan tingkat kelas dan materi pelajaran kurikulum 2013.</p> <p>Bank Soal: Informasi/ konsep sesuai fakta, kenyataan. Kesesuaian penggolongan soal berdasarkan kelas (1-6) dan mata pelajaran. Mencerminkan soal HOTS sesuai dengan kaidah penulisan pilihan ganda dan taksonomi Bloom revisi. Soal AKM mengukur literasi dan numerasi menurut konten, konteks, dan tingkat kognitif. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran pada Kurikulum 2013. Kesesuaian mata pelajaran yang tersedia dengan kebutuhan siswa SD. Variasi soal sesuai dengan tingkat kompetensi. Kejelasan bahasa soal.</p>
II	<p>Pembelajaran:</p> <p>Pilihan topik jelas, sesuai dengan kurikulum 2013. Aktivitas individu, kolaborasi dalam penugasan. Panduan pengerjaan kuis jelas, mudah dimengerti. Kejelasan</p>

uraian nilai. Sumber belajar variatif (video materi: tutorial, video simulasi, bank soal, virtual lab, studi kasus).

III Umpan Balik:
Kecepatan, kebenaran penjelasan jawaban.

Hasil penilaian *website* oleh ahli kurikulum dirangkum dalam tabel 8 berikut ini sesuai dengan rumus yang sama untuk mengolah hasil tenaga ahli *e-learning*.

Tabel 8. Hasil Penilaian *Website* oleh Ahli Kurikulum

Ahli	Skor	Nilai Akhir	Persentase	Kategori
Kurikulum	3,8	80	95,2%	Revisi kecil

Berdasarkan tabel 8, *website Kejarcita* memerlukan revisi kecil.

Selanjutnya, tenaga ahli kurikulum memberikan validasi terhadap 100 sampel soal HOTS dan AKM literasi dan numerasi yang disediakan *website*. Hasil yang didapat adalah sampel dinyatakan sesuai dengan kaidah penyusunan soal pilihan ganda sesuai dengan acuan Pusat Penilaian Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019) dan Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Publikasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020).

Focus Group Interview (FGI)

Hasil wawancara dalam FGI yang dilakukan peneliti terhadap tenaga ahli *e-learning*, tenaga ahli kurikulum, 1 guru, dan 1 siswa berupa rekomendasi perbaikan untuk tahap revisi *website* dari desain, video pembelajaran, penambahan kompetensi keterampilan, kecepatan respond guru, dan kecepatan serta tahapan navigasi.

Revisi *Website Kejarcita*

Revisi yang dilakukan terhadap *website Kejarcita* dirangkum pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Saran dan Langkah Perbaikan *Website*

Saran (Tenaga Ahli, Guru, Siswa) dan Langkah Perbaikan

Saran: - <i>Product positioning</i> .	Perbaikan berupa pengadaan: - RPP Builder, Bank RPP, modul pelatihan guru, sertifikat, catatan asesor, dasbor
--	--

<ul style="list-style-type: none"> - Interaksi yang lebih bermakna antara guru dan siswa. Refleksi dalam video di menit tertentu. - Penambahan <i>user support</i> selain WhatsApp. - Halaman singkat yang berbeda bagi sekolah, guru dan siswa. - Pembelajaran dan asesmen untuk mencapai indikator sikap, keterampilan. - Soal HOTS sesuai taksonomi Bloom revisi. - Guru kurang cepat dalam menanggapi pertanyaan siswa. - Navigasi perlu dipermudah. 	<p>aktivitas guru berdasarkan kriteria: cerdas, transformatif, inovatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Refleksi siswa di menit tertentu: menuliskan jawaban dari pertanyaan di video pada kolom komentar. - Komunitas guru <i>Kejarcita</i> memiliki telegram. Link akses: https://t.me/kejarcitauntukguru - Desain ulang: pemisahan halaman untuk sekolah, guru dan siswa dilakukan pada www.kejarcita.id - Penambahan kegiatan pembelajaran untuk mengasah sikap pada bagian RPP. Penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan beserta rubrik dalam RPP yang disediakan <i>website Kejarcita</i>. Soal HOTS mencipta ditambahkan. - Penambahan notifikasi untuk guru sehingga muncul ketika pertanyaan, pesan, pengumpulan tugas, kuis, atau jawaban siswa masuk ke dalam <i>website</i> atau aplikasi. - Penambahan <i>shortcut</i> navigasi di awal halaman guru untuk mempermudah tahapan pencarian sesuai dengan tujuannya. - Penambahan menu <i>search</i> di bank soal sehingga memudahkan pencarian soal.
---	--

Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test* Level III AKM Literasi

Peneliti membandingkan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* AKM level III literasi 63 siswa kelas V SD Mahabodhi Vidya yang telah dilakukan dengan perincian melalui tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Rata-rata *Pre-Test*, *Post-Test*, N Gain, dan Tingkat Efektivitas Penggunaan *Website Kejarcita* dalam Asesmen Literasi

	Rata-Rata <i>Pre-Test</i>	Rata-Rata <i>Post-Test</i>	Penambahan Nilai	N-Gain	Tingkat Efektivitas
	66,0	88,9	22,9	0,6	Cukup Efektif
Standar Deviasi	15,5	9,3			
Jumlah Siswa	63	63			

Tabel 11. Kategori N-Gain dalam Bentuk Persentase

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
≥ 76	Efektif

Sumber: Pujiastuti, Dian Lestari (2019)

N-Gain yang didapat sebesar 0.6 dimana menunjukkan nilai tersebut > 0,4. Jika diubah ke bentuk persentase maka N-Gain menjadi 60% yang ada dalam rentang 56% – 75 % pada tabel 11. Berdasarkan data, tingkat efektivitas asesmen *website Kejarcita* pascarevisi dalam pembelajaran literasi berada pada kisaran cukup efektif.

Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test* Level III AKM Numerasi

Hasil perbandingan rata-rata *pre-test* pra revisi *website* dan *post-test* numerasi pasca revisi *website* dijelaskan pada tabel 12 berikut.

Tabel 12. Hasil *Pre-Test*, *Post-Test*, N Gain, dan Tingkat Efektivitas Penggunaan *Website Kejarcita* dalam Asesmen Numerasi

	Rata-Rata <i>Pre-Test</i>	Rata-rata <i>Post-Test</i>	Penambahan Nilai	N-Gain	Tingkat Efektivitas
	38,9	74,9	36	0,56	Cukup Efektif
Standar Deviasi	17,9	18,4			
Jumlah Siswa	63	63			

Perolehan N-Gain yang didapat yaitu 0,56, sehingga nilainya > 0.4. Jika nilai N-Gain diubah ke persentase, maka nilai N-Gain menjadi 56%, sehingga berada di rentang 56% – 75% sesuai dengan rentang kriteria pada tabel 11. Berdasarkan data, asesmen *website Kejarcita* pascarevisi dalam pembelajaran numerasi berada pada kisaran cukup efektif.

Perhitungan Umpan Balik Siswa Berdasarkan Variabel Efektivitas dan Kepuasan

Berikut hasil perhitungan umpan balik 349 siswa terhadap performa *website Kejarcita* pasca revisi melalui angket berdasarkan variabel efektivitas dan kepuasan.

Tabel 13. Hasil Umpan Balik Siswa Berdasarkan Variabel

Variabel	Nilai Akhir	Persentase	Kategori
Efektivitas	2,5	82%	Efektif
Kepuasan	2,4	81%	Puas

Website Kejarcita pascarevisi dinilai efektif dan siswa merasa puas dengan *website Kejarcita* yang telah direvisi.

Perhitungan Umpan Balik Guru Berdasarkan Variabel Efektivitas, Kepraktisan dan Kepuasan

Berikut hasil perhitungan umpan balik 12 guru SD Muhammadiyah 6 terhadap performa *website Kejarcita* pascarevisi melalui angket berdasarkan variabel efektivitas, kepraktisan, dan kepuasan.

Tabel 14. Hasil Umpan Balik Guru Berdasarkan Variabel

Variabel	Nilai Akhir	Persentase	Kategori
Efektivitas	3,2	81%	Efektif
Kepraktisan	3,1	77%	Praktis
Kepuasan	3,2	79%	Puas

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pascarevisi, *website Kejarcita* dinilai guru efektif, praktis, dan memuaskan.

Kesimpulan dan Saran

Revisi penyempurnaan *website Kejarcita* telah dilakukan terhadap kualitas tampilan video sebagai media belajar, serta kuis dan bank soal sebagai asesmen belajar untuk mencapai jumlah target pengguna. Validasi *website* oleh tenaga ahli menyatakan bahwa *website Kejarcita* valid dan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar dengan kategori revisi kecil. Soal HOTS AKM yang disediakan sesuai dengan kaidah penulisan soal pilihan ganda yang ditetapkan oleh Kemendikbud Ristek. Selain itu, asesmen yang disediakan *website Kejarcita* pascarevisi dinilai cukup efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi siswa mengacu pada N-Gain *pre-test* sebelum revisi *website* dilakukan dan *post-test* setelah revisi *website* dilakukan. Guru dan siswa menilai performa

website Kejarcita pascarevisi efektif, praktis, dan memuaskan berdasarkan hasil dari uji coba lapangan. Peningkatan performa *website* dapat lebih maksimal dilakukan jika pengembangan terus dilakukan secara berkelanjutan terutama dengan penambahan fitur *search engine*, notifikasi pesan masuk sehingga mempermudah navigasi dan mempercepat guru memberikan respon terhadap jawaban atau pertanyaan siswa. Penambahan variasi video dan bank soal sesuai dengan tema kurikulum 2013. Indikator sikap maupun keterampilan pada RPP serta asesmen sangat diperlukan, sehingga siswa belajar secara holistik. Kerja sama dengan pihak lain dalam mengevaluasi RPP yang dibuat guru dapat dilakukan sebagai bentuk pelayanan tambahan yang diberikan *website Kejarcita* terhadap pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Sheeb, B., Abdel Magid Hamouda, Galal M. Abdella. (2018). Investigating determinants of student satisfaction in the first year of college in a public university in the State of Qatar, *Education Research International*. 2018, 1-14.
<https://doi.org/10.1155/2018/7194106>
- Alomyan, H. (2021). The impact of distance learning on the psychology and learning of university students during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Instruction*, 14(4), 585–606.
<https://doi.org/10.29333/iji.2021.14434a>
- Badan Pusat Statistik. (2021, February 15). *Persentase penduduk miskin September 2020 naik menjadi 10,19 persen*. Badan Pusat Statistik. Retrieved from:
<https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/02/15/1851/persentase-penduduk-miskin-september-2020-naik-menjadi-10-19-persen.html>
- Borg, W. R. and Gall, M. D. (1983). *Educational Research An Introduction* (4th ed.), New York, NY: Longman.
- Direktorat Sekolah Dasar. (2020, October 22). *Sekolah Harus Persiapkan Seluruh Siswa Untuk Asesmen Kompetensi Minimum (AKM)*. Direktorat Jenderal PAUD Dikdas dan Dikmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Retrieved from:

<http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/sekolah-harus-persiapkan-seluruh-siswa-untuk-asesmen-kompetensi-minimum-akm>

- Elgamar. (2020). *Konsep Dasar Pemrograman Website dengan PHP*. Malang, Indonesia: Ahlimedia Book
- Figma, Harry P., Kasman Rukun, Dedy Irvan. (2020). The Practicality and Effectiveness of Web-Based Learning Media. *Global Conferences Series: Social Sciences, Education and Humanities (GCSSEH), Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium*. 5, 52-56. Redwhite Press. <https://doi.org/10.32698/GCS-PSSHERS344>
- Harris, A. (2019). *Teaching and Learning in the Effective School*. London: Taylor & Francis.
- Hasan, Layla. (2012). Investigating the relative importance of design criteria in the evaluation of the usability of educational websites from the viewpoint of students. *World Congress on Engineering 2012*, 2 (2198). Retrieved from: [https://www.academia.edu/1859740/Investigating the Relative Importance of Design Criteria in the Evaluation of the Usability of Educational Websites from the Viewpoint of Students](https://www.academia.edu/1859740/Investigating_the_Relative_Importance_of_Design_Criteria_in_the_Evaluation_of_the_Usability_of_Educational_Websites_from_the_Viewpoint_of_Students)
- Kodrlle, Svetlana, Anna Savchenko. (2021). Digital Educational Media in Foreign Language Teaching and Learning. *E3S Web of Conferences*. 273(12018). 1-11. EDP Sciences. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202127312018>
- Ott, B. L., & Mack, R. L. (2020). *Critical media studies: An introduction*. New York, USA: John Wiley & Sons.
- Panggabean, D. D., & Ramadhani, I. (2021). *Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA Dengan Whiteboard Animation*. Bandung, Indonesia: Media Sains Indonesia.
- Pujiastuti, I. (2019). Pengembangan metode personal selling presentation pada pembelajaran pada pembelajaran telaah kurikulum dan buku teks. *Cahaya Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/chypend.v5i2.2168>

- Prahani, B., Jatmiko, B., Hariadi, B., Sunarto, D., Sagirani, T., Amelia, T. & Lemantara, J. (2020). Blended web mobile learning (BWML) model to improve students' higher order thinking skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(11), 42-55. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i11.12853>
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Pembukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Penyusunan Soal AKM: Asesmen Kontekstual untuk Mengukur Kemampuan Bernalar* [PowerPoint slides]. Retrieved from: <https://www.gurupenggerakindonesia.com/wp-content/uploads/2021/08/Webinar-24072021-Kaidah-Soal-AKM.pdf>
- Pusat Penilaian Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Panduan Penilaian Tes Tertulis*. Pusat Penilaian Pendidikan. Retrieved from: <https://repositori.kemdikbud.go.id/18344/1/PANDUAN%20PENILAIAN%20TERTULIS%202019.pdf>
- Russell, Michael, Sebastian Moncaleano. (2019). Examining the use and construct fidelity of technology-enhanced items employed by K-12 testing programs. *Educational Assessment*. 24(4), 286-304, Routledge. <https://doi.org/10.1080/10627197.2019.1670055>
- Sugiyono, S. (2016). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* [Quantitative, qualitative and R&D]. Bandung, Indonesia: Alfabeta