**PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA *HOT POTATOES*
DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
PADA SISWA SMP NEGERI 9 BURU**

***(DEVELOPMENT OF HOT POTATOES MULTIMEDIA APPLICATIONS
IN EVALUATION OF INDONESIAN LEARNING IN SMP 9 STUDENTS
IN BURU)***

Susiati^{a,x}, Risman Iye^{b,x}

^aUniversitas Iqra Buru

Jl. Prof. Dr. H. A. R. Bassalamah, SE., M.Si, Namlea, Indonesia

^bUniversitas Iqra Buru

Jl. Prof. Dr. H. A. R. Bassalamah, SE., M.Si, Namlea, Indonesia

[susiatuniqbu@gmail.com](mailto:susiatiuniqbu@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui apakah ada pengaruh aplikasi multimedia *Hot Potatoes* dalam evaluasi hasil belajar siswa SMPN 9 pada pembelajaran bahasa Indonesia; (2) mengetahui apakah evaluasi menggunakan aplikasi multimedia *Hot Potatoes* lebih efektif penggunaannya dari segi waktu dan segi kemudahan dibandingkan evaluasi dengan tes tertulis (*paper and pencil test*) dilihat dari tanggapan guru dan siswa. Rancangan penelitian menggunakan model evaluasi dengan aplikasi multimedia *Hot Potatoes*. Metode yang digunakan adalah deskripsi kuantitatif dan deskripsi kualitatif, yakni untuk menunjukkan pengaruh evaluasi hasil belajar siswa dan tanggapan siswa serta guru terhadap keefektifan penggunaan multimedia *Hot Potatoes*. Sumber data penelitian ini adalah siswa SMPN 9 Buru kelas IX. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dengan menggunakan aplikasi multimedia *Hot Potatoes* berupa Tes Pilihan Ganda (*multiple-choice*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi multimedia *Hot Potatoes* dalam evaluasi hasil belajar siswa SMPN 9 Buru pada pembelajaran bahasa Indonesia berpengaruh besar ke arah pembelajaran yang berkualitas. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi para siswa SMP yang berjumlah 50 orang dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Adapun persentase ketuntasan siswa pada siklus I adalah 60 %, siklus II adalah 86 %, dan siklus III, yakni 94 %. Sementara, persentase ketidaktuntasan siswa pada siklus I adalah 40 %, siklus II sebesar 14 %, dan siklus III, yakni 6 %. Adapun tanggapan guru dan siswa terhadap keefektifan penggunaan multimedia *hot potatoes* melalui instrumen mencapai 96 %, setelah itu yang berada pada kategori setuju sebesar 4 %, kategori kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju sebesar 0 %. Selanjutnya, hasil wawancara dari lima guru bahasa Indonesia menyatakan kesetujuan mereka terhadap aplikasi multimedia *hot potatoes* untuk diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: multimedia, *hot potatoes*, hasil belajar, SMP

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan mutu pendidikan memegang peranan penting dalam keefektifan proses belajar mengajar. Keefektifan dalam proses belajar mengajar dapat tercipta jika pengajar dapat memanfaatkan metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan submateri yang akan dipresentasikan.

Dalam proses pembelajaran siswa seringkali menghadapi masalah-masalah secara intern dan ekstern. Salah satu masalah ekstern yang sering dihadapi adalah guru dan sarana prasarana belajar. Dengan demikian, peran guru sebagai pengajar sekaligus pendidik dituntut untuk dapat merancang bahan ajar yang efektif dan kreatif untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik. Undang-undang No 20 tentang Sisdiknas pasal 40 menyatakan bahwa “Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis” (hlm. 98).

Dewasa ini perkembangan teknologi sudah menjamur di kalangan masyarakat khususnya para siswa, contohnya adalah *handphone* dan *laptop*. Hal ini, mengakibatkan berubahnya pola pikir para siswa terhadap minat belajar. Minat belajar siswa sekarang cenderung menyukai pola game atau kuis-kuis. Jadi, penerapan desain pembelajaran dengan model berbasis multimedia salah satu taktik jitu dalam

meningkatkan tingkat pemahaman siswa dalam setiap mata pelajaran.

Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya siswa masih cukup banyak yang belum mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Sebenarnya, banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar mengalami kegagalan dalam bidang akademik baik faktor-faktor yang berada dalam diri siswa maupun eksternal diri siswa seperti tingkat intelegensi yang rendah, kurangnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah, media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah dan sebagainya. demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan sistem pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi, dan sebagainya.

Dari sekian mata pelajaran yang dipelajari, mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam dunia pendidikan yang bertujuan agar dapat berbahasa Indonesia yang baik dan benar, terampil berbahasa Indonesia, mampu berekspresi, dan dapat mengapresiasi sastra. Salah satu alternative dalam memperlancar proses pengajaran adalah dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang salah satunya adalah multimedia interaktif.

Multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Bahan ajar multimedia mampu memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik sehingga semua peserta didik dapat belajar secara optimal. Pada multimedia interaktif peserta didik dapat secara aktif memilih materi yang ingin dipelajari. Peserta didik juga dapat belajar dengan simulasi maupun permainan/latihan soal yang disediakan. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran senantiasa dituntut untuk dapat menerapkan serta mengembangkan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif “ (Arsyad, 2016, hlm. 34).

Pentingnya menerapkan pembelajaran berbasis multimedia tersebut karena rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya latihan soal dan evaluasi. Evaluasi termasuk dalam komponen pembelajaran yang dibutuhkan dalam pendidikan. Adanya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa adalah usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar kognitif siswa yang rendah terjadi pada banyak mata pelajaran, salah satunya bahasa Indonesia.

Sarana dan prasarana pada setiap SMP di Kabupaten Buru sebagian sudah sangat menunjang berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Beberapa sekolah sudah dilengkapi dengan laboratorium komputer. Kecenderungan guru mengajar di kelas dengan metode ceramah dan belum memanfaatkan sarana

dan prasarana semaksimal mungkin. Siswa ingin mendapatkan pengajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan deskripsi di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh aplikasi multimedia *Hot Potatoes* dengan evaluasi hasil belajar siswa SMP pada pembelajaran bahasa Indonesia serta apakah evaluasi menggunakan aplikasi multimedia *hot potatoes* lebih efektif dibandingkan dengan tes tertulis dilihat dari tanggapan guru dan siswa.

LANDASAN TEORI

Konsep Multimedia

Salah satu teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki keleluasaan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap disebut dengan teknologi multimedia. Multimedia merangkum media dalam satu perisian sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan bahan pembelajaran dan pelajar terasa terlibat dalam proses pembelajaran karena teknologi multimedia memperbolehkan berlakunya *interaktiviti*.

Menurut Diartono (2008) dalam kamus Amerika didefinisikan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari penggunaan beberapa media seperti film, slide, musik, penerangan dengan teks, image, khususnya untuk tujuan pendidikan (hlm. 54).

Akhir-akhir ini konsep multimedia semakin populer dengan munculnya monitor komputer bersolusi tinggi, teknologi video dan suara serta usaha peningkatan memproses komputer pribadi. Multimedia pada masa kini merujuk pada penggabungan dan pengintegrasian media, seperti teks, animasi, grafik, suara, video ke dalam sistem komputer. Multimedia merupakan gabungan data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan bunyi-bunyian yang mana gabungan elemen-elemen tersebut mampu

dipaparkan melalui komputer” (Lancien 1998, hlm. 98)

Multimedia merupakan sebuah persembahan, permainan atau aplikasi yang menggabungkan beberapa media yang berlainan. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi, dan video. Sebuah komputer yang boleh menggunakan klip video, rakaman suara, *imej*, animasi dan teks serta pula boleh mengendalikan peranti-peranti seperti perakam video, pemain cakera video, pemacu *CD-ROOM*, dan juga kamera video (Simon, 1995, hlm. 57).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan teknik atau model yang modern dalam bidang komputer yang menggabungkan lebih dari satu media dalam suatu bentuk komunikasi yang meliputi teks, suara, grafik, animasi, dan video kedalam sistem komputer.

Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran

Para pakar menganjurkan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan keperluan dan menyentuh berbagai indra. Untuk memenuhi keperluan itu, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dan pembelajaran yang berkesan.

Banyak keunggulan pembelajaran berbasis multimedia jika dibandingkan dengan papan tulis dan kapur. Hampir semua unsur-unsur indra dilibatkan dalam pembelajaran berbasis multimedia. Penggunaan multimedia dapat mempermudah siswa dalam belajar, juga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan sangat meningkatkan motivasi belajar siswa karena

dengan motivasi yang meningkat, maka prestasi pun akan dapat diraih dengan lebih optimal. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga akan mengenalkan sedini mungkin pada siswa tentang teknologi.

Teknologi multimedia ini juga dapat digunakan dalam mengembangkan *Computer Assisted Learning (CAL)*. *CAL* adalah perangkat lunak pendidikan yang diakses melalui komputer dan merupakan bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai “dosen”.

Computer Assisted Learning (CAL) adalah terminologi umum untuk segala pembelajaran yang menggunakan komputer. Jenis penggunaan komputer dalam lingkup *CAL* dapat dibagi atas tiga jenis, yaitu (1) komputer sebagai alat, misalnya *word processor* dan *spreadsheet*; (2) pembelajar mengajar atau memberi perintah kepada komputer dengan menggunakan sederetan perintah menggunakan bahasa pemrograman, misalnya *LOGO*; dan (3) komputer berfungsi sebagai alat yang memberi instruksi dan materi pelajaran (Brown dalam Baso, 2015). Jenis ketiga tersebut saat ini lebih populer dengan istilah *Computer Based Instruction (CBI)* atau *Computer Assisted Instruction (CAI)*” (Baso 2015, hlm. 67-68).

Mayer (2001) mengatakan bahwa secara keseluruhan, multimedia terdiri dari tiga level, yaitu (1) level teknis adalah multimedia yang berkaitan dengan alat-alat teknis. Alat-alat ini dapat diartikan sebagai wahana yang meliputi tanda-tanda (*signs*); (2) level semiotik, yaitu representasi hasil multimedia seperti teks, gambar, grafik, tabel, dll; (3) level sensorik, yakni yang berkaitan dengan saluran sensorik yang berfungsi untuk menerima tanda (*signs*) (hlm. 78)

Dengan memanfaatkan ketiga level di atas diharapkan kita dapat mengoptimalkan multimedia dan mendapatkan efektifitas

pemanfaatan multimedia pada proses pembelajaran.

Hot Potatoes

Tampilan *Hot Potatoes* menampilkan beberapa gambar buah kentang. Sejarah singkat munculnya *Hot Potatoes* adalah dari kata “*Hot*” yang berarti “Panas” dan “*Potatoes*” artinya “Kentang”. *Software Hot Potatoes* ini dibuat oleh Universitas Victoria di Kanada. Institusi pendidikan di Indonesia sudah secara bebas menggunakan software ini. Aplikasi ini dibuat sebagai alat untuk mengeksplorasi soal agar tampilan soal tidak monoton. *Hot Potatoes* sering disebut sebagai alat pembuatan bank soal. Hal ini dikarenakan aplikasi ini fokus menjadi media pembelajaran untuk pembuatan soal. *Hot Potatoes* terdiri atas enam program yang dapat digunakan untuk membuat materi pengajaran dan soal secara interaktif berbasis web (Amir, dkk, 2013, hlm. 32).

Hot Potatoes adalah *software* yang tentunya diperlukan komputer dan jaringan internet sebagai penunjang. *Software* ini menjadi sebuah media dalam pembelajaran dengan menyatukan materi atau bahan ajar ke dalam bentuk aplikasi sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bernilai seni.

Sama halnya dengan yang diutarakan oleh Nurwanti, dkk (2015) bahwa *Hot Potatoes* adalah program yang dapat digunakan untuk membuat soal-soal ujian atau soal berbasis digital. Pengoperasiannya memungkinkan siswa belajar tanpa kesulitan, karena setiap soal memiliki petunjuk jawaban serta kunci jawaban yang sudah disediakan. *Hot potatoes* berfungsi sebagai hubungan interaktif, pengulangan, *feedback* dan *reward* (hlm. 26).

Program Hot Potatoes untuk Pengajaran Bahasa Indonesia

Media pembelajaran adalah sebuah medium atau perantara yang digunakan dalam

pembelajaran sebagai penyalur pesan. Aplikasi *Hot Potatoes* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menyampaikan pesan pembelajaran serta menumbuhkan rasa keingintahuan yang membuat siswa menjadi lebih rajin belajar.

Hot Potatoes dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika isinya memenuhi unsur pembelajaran yang dapat memenuhi tujuan instruksional dari setiap materi dan soal yang ada dalam *software* ini. Sehingga, semua unsur dalam pembelajaran dapat tercapai dengan media *Hot Potatoes* (Subari, 2008, hlm. 51).

Sama halnya dengan Baso (2015) menyatakan bahwa *Software* ini dapat digunakan secara bebas oleh institusi pendidikan. Adapun *homepage software* ini, yakni <http://www.halfbakedsoftware.com>. *Homepage software hot potatoes* ini merupakan Versi 6.

Gambar 1
Halaman Depan *Hot Potatoes*

Sumber: <http://1.bp.blogspot.com>

Kelima program yang terdapat dalam *software* ini, adalah:

1. *JQuiz*: Program untuk menyusun materi latihan pilihan ganda dan *shortanswer*. Program untuk menyusun materi latihan yang terdiri dari 4 jenis, antara lain: Pilihan ganda (*multiple-choice*), *short-answer*, *Hybrid* (Kombinasi dari pertanyaan *multiple-choice* dan *short-answer*) dan *Multi-Select*.
2. *JMix*: Program untuk membuat latihan menyusun kalimat.
3. *JCross*: Program untuk menyusun materi dalam bentuk teka-teki silang.

4. *JMatch*: Program untuk membuat latihan dengan model menjodohkan.
5. *JCloze*: Program untuk menyusun latihan dalam bentuk “esai ompong” (*fill in the blanks exercise*). (hlm. 69)

Penggunaan Program Hot Potatoes

Keenam program yang terdapat dalam *software* ini memiliki format berikut 1) membuat dan menulis materi; 2) mendesain konfigurasi *output*; 3) menyimpan (*save*) master; 4) mengeksport file atau menyimpan file dalam *webdocument* (*html*).

Cara Pembuatan Soal Evaluasi dengan Program Hot Potatoes

Cara membuat soal pilihan ganda (*Multipple Choice*) dengan *Hot Potatoes*:

1. Aktifkan program *Hot Potatoes*
2. Tekan ikon yang bertuliskan *Jquiz*
3. Tekan dalam *title box* dan tulislah nama latihan (pilih salah satu latihan)
4. Tulislah pertanyaan anda dalam kotak the question box
5. Dalam kotak jawaban, *answer box*, tulislah jawaban yang mungkin secara berurutan dari A, B, C, D, dan seterusnya serta berilah tanda silang jawaban yang paling benar dalam kotak yang disediakan.
6. Tulis *feedback* untuk setiap jawaban, baik yang benar atau pun yang salah. *Feedback* ini sangat berguna untuk mengarahkan pengguna mengenali jawaban mereka.
7. Pertanyaan berikutnya dapat dibuat dengan menekan/mengklik tanda panah ke atas yang terletak di sebelah kiri nomor pertanyaan.
8. Masukkan pertanyaan yang dikehendaki.
9. Soal-soal yang telah dibuat dapat dikonfigurasi tampilannya dengan mengklik menu “*Option*” kemudian memilih “*Configure Output*”.

Pilihan ini akan menampilkan kotak dialog baru dengan beberapa pilihan, di antaranya:

1. *Titles/Instruction*; untuk mengkonfigurasi atau merubah bentuk dan jenis judul.
2. *Prompt/Feedback*; menyiapkan fasilitas *feedback* (tanggapan) yang akan ditampilkan.
3. *Buttons*; dapat digunakan untuk membuat *hiperlink* ke *quiz* berikutnya atau ke halaman lain dalam *web*.
4. *Appearance*; fasilitas ini disiapkan untuk merubah tampilan *quiz*, misalnya dengan merubah tampilan warna.
5. Simpan data pada lokasi diinginkan. Seperti di hardisk PC/laptop anda atau pada eksternal lainnya (flashdisk, CD, dan disket).
6. Data atau file tersebut dapat di ekspor ke HTML atau dalam format *web* dengan cara mengklik ikon *spider's web button* yang terletak pada salah tool bar. Hal ini menjadikan data atau file anda tersimpan dalam bentuk *web page*.

Khikmawati (2014) menyatakan bahwa keuntungan menggunakan aplikasi *Hot Potatoes*, diantaranya adalah 1) lebih efisien secara tenaga dan waktu; 2) efisien secara biaya karena tidak diperlukan untuk mencetak soal apabila dilakukan evaluasi hasil belajar sehingga biaya pencetakan bisa dialokasikan untuk kegiatan pembelajaran lain; 3) soal yang dikerjakan antara siswa yang satu dengan yang lain mempunyai susunan yang berbeda, karena biasanya soal diacak oleh software pembuat tes tersebut; 4) Untuk tipe soal-soal pilihan ganda, benar salah bisa langsung dilakukan penilaian oleh *software*; 5) Memungkinkan adanya integrasi gambar, suara, video ke dalam soal-soal evaluasi, sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam mencerna maksud soal (hlm. 78).

Arsitektur Program Hot Potatoes dalam Soal Evaluasi Bahasa Indonesia

Dari kelima program yang terdapat dalam *software Hot Potatoes*, dalam penelitian ini akan diambil satu model saja, yakni *Jquiz* (program untuk menyusun materi latihan pilihan ganda). Berikut ini adalah tahapan tampilan pembuatan soal evaluasi *Jquiz* dengan menggunakan program multimedia hot potatoes dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP kelas IX.

a. Tampilan Halaman Pembuka

Tampilan halaman pembuka ditampilkan pertama kali ketika dijalankan aplikasi media pembelajaran. Tampilannya, yakni ada sebuah pagar kayu yang tertutup. Untuk membukanya klik tombol “Buka”. Berikut ini adalah tampilan halaman pembuka.

Gambar 2

Tampilan Halaman Pembuka

Sumber: Galeri foto pribadi

Tampilan di atas adalah tampilan pertama aplikasi *hot potatoes*, secara otomatis akan terdengar audio perintah untuk menekan pintu pagar yang ada di layar.

b. Tampilan Halaman Pengantar

Tampilan halaman pengantar akan terbuka secara otomatis setelah pintu pagar ditekan. Pada tampilan ini disertakan pula dengan audio yang berisi kalimat perintah! Berikut ini gambar tampilan halaman pengantar.

Gambar 3

Tampilan Halaman Pengantar

Sumber: Galeri foto pribadi

Halaman pengantar berisi pernyataan persuasif. Hal ini bertujuan agar siswa dapat termotivasi dan tertantang untuk menunjukkan kemampuannya dalam mengerjakan soal bahasa Indonesia yang disajikan. Berikut ini adalah tampilan halaman pengantar.

Gambar 4

Tampilan Halaman Pengantar

Sumber: Galeri foto pribadi

c. Tampilan Halaman Tutorial Uji Coba

Tampilan halaman tutorial evaluasi ditampilkan ketika klik tombol “lanjut” pada tampilan halaman pengantar. Halaman tutorial evaluasi berisi beberapa soal evaluasi yang akan dikerjakan oleh siswa dengan disediakan alokasi waktu tiap soalnya dan kunci jawaban. Untuk membuka tiap soal evaluasi, klik tiap kolom “evaluasi”. Berikut ini adalah tampilan halaman evaluasi 1, evaluasi 2, evaluasi 3.

Gambar 5

Tampilan Halaman Tutorial Uji Coba

Sumber: Galeri foto pribadi

Gambar 6

Tampilan Tutorial Uji Coba Pertama

Sumber: Galeri foto pribadi

Gambar 7 Tampilan Tutorial Uji Coba Kedua

Sumber: Galeri foto pribadi

Beberapa gambar di atas merupakan tampilan tahap evaluasi. Tahap evaluasi pada aplikasi ini terdiri atas lima tahap evaluasi. Namun, yang ditampilkan dalam artikel ini hanya tiga, yakni Gambar 1 merupakan tahap evaluasi I, untuk masuk pada soal evaluasinya silahkan tekan gambar *kupu-kupu*, secara otomatis akan terbuka dan menampilkan soal evaluasi. Pada gambar 2 merupakan tahap evaluasi 2, untuk masuk pada soal evaluasi silahkan tekan gambar *burung hantu*. Gambar 3 untuk tahap evaluasi 3, untuk masuk pada soal evaluasi silahkan tekan gambar *musang*. Jumlah soal setiap evaluasi adalah 50 nomor.

d. Tampilan Halaman Soal

Ketiga gambar di bawahini merupakan tampilan halamansoal evaluasi. Soal evaluasi berjumlah 50 nomor setiap tahap evaluasi.

Dalam soal tersebut disertai dengan animasi bergerak. Jika siswa menjawab salah, maka secara otomatis akan muncul gambar animasi *menangis* atau *bersedih*. Sebaliknya, jika siswa menjawab benar maka secara otomatis akan muncul gambar *jempol* dan *kartun bahagia*.

Gambar 8 Tampilan Halaman Soal

Sumber: Galeri foto pribadi

e. Tampilan Halaman Penutup

Gambar 9 Tampilan Halaman Penutup

Sumber: Galeri foto pribadi

Evaluasi

Usaha peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan secara sistematis dan sistemik. Salah satu usaha yang perlu dilakukan adalah memperhatikan keadaan pendidikan saat ini. Perhatian dilakukan melalui kegiatan pengukuran, asesmen, dan evaluasi. Hasil perhatian ini dapat digunakan untuk menentukan program perbaikan yang akan datang (Mardapi, 2012: 55).

Evaluasi adalah proses yang sistematis dalam menentukan nilai atau tujuan tertentu. Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kemampuan belajar siswa yang dilakukan secara berkala, baik berupa ujian tes tertulis maupun tidak tertulis sebagai pertanggungjawaban seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode yang dipilih dalam penelitian ini. Metode *research and development* merupakan produk yang menguji keefektifan suatu produk.

Menurut Borg dan Gall (1989), model penelitian dan pengembangan pendidikan (*Educational Research and Development*) yang dapat digunakan adalah model pendekatan sistem yang dirancang oleh Walter Dick dan Lou Carey. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan MPI menurut Suparman (2012), yaitu:

1. Mengidentifikasi kebutuhan intruksional dan menulis tujuan intruksional umum (TIU)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan intruksional dengan melakukan studi literatur dari penelitian-penelitian yang ada untuk mengetahui kesenjangan antara media pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan media

pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dan guru pada masa sekarang.

2. Melakukan analisis intruksional

Dalam melakukan analisis intruksional di dalamnya meliputi proses menjabarkan kompetensi umum menjadi subkompetensi, kompetensi dasar atau kompetensi khusus yang tersusun secara logis dan sistemik.

3. Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik

Pada langkah ini dilakukan analisis terhadap pembelajaran, analisis konteks ketika proses belajar dan analisis konteks ketika menggunakan media pembelajaran.

4. Menulis Tujuan Intruksional Khusus (TIK)

Tahap ini akan mengidentifikasi keterampilan yang harus dipelajari, kondisi keterampilan yang harus dilakukan dan kriteria untuk kinerja yang sukses.

5. Menyusun alat penilaian hasil belajar

Tahap ini dilakukan pengembangan butir-butir penilaian yang sejajar (tes acuan patokan) untuk mengukur kemampuan siswa.

6. Menyusun strategi intruksional

Bagian-bagian siasat intruksional menekankan komponen untuk mengembangkan belajar pembelajar termasuk kegiatan pra-intruksional, presentasi peserta didik, penilaian, dan tindak lanjut kegiatan.

7. Mengembangkan bahan intruksional

Tahap ini berbentuk intruksional seperti panduan guru, modul, kaset video, komputer berbasis multimedia dan halaman *web* untuk intruksional jarak jauh.

8. Menyusun desain dan melaksanakan evaluasi formatif

Pada evaluasi formatif dilakukan uji lapangan skala kecil seperti melakukan uji keterbacaan.

9. Sistem instruksional

Strategi instruksional ditinjau kembali dan akhirnya semua pertimbangan ini dimasukkan ke dalam revisi instruksional untuk membuatnya menjadi media instruksional lebih efektif.

10. Implementasi, Divusi Inovasi, dan Evaluasi Sumatif

Hasil dari tiap-tiap tahap di atas dijadikan landasan dalam membuat media yang dibutuhkan. Media tersebut selanjutnya diujicobakan di kelas dengan evaluasi sumatif (hlm. 75).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Jenis tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang tingkat hasil belajar pelajaran Bahasa Indonesia melalui evaluasi dengan menggunakan aplikasi multimedia *Hot Potatoes* berupa Tes Pilihan Ganda (*multiple-choice*). Kegiatan evaluasi dilakukan dalam tiga siklus. Sebelum siklus-siklus tersebut dilakukan guru akan memberikan penjelasan materi Bahasa Indonesia yang merujuk pada Kisi-kisi materi Ujian Nasional. Kegiatannya, meliputi *pertama* para siswa akan dievaluasi dengan menggunakan media lembar kerja siswa sampai siklus ketiga. Setiap siklus jumlah soal sebanyak 50 nomor sehingga jumlah total soal sampai siklus ketiga sebanyak 150 nomor. *Kedua*, para siswa akan dievaluasi dengan menggunakan aplikasi multimedia *hot potatoes* sampai siklus ketiga. Soal setiap siklus sama dengan soal pada setiap siklus evaluasi siswa dengan menggunakan media lembar kerja siswa. Perbedaannya terletak pada media evaluasinya.

Dalam penelitian ini Tes Pilihan Ganda dipilih menjadi tes evaluasi karena penerapan model pembelajaran multimedia *Hot Potatoes* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman pelatihan siswa dalam persiapan UN (Ujian Nasional).

Sumber dan Jenis Data

Sumber data penelitian ini adalah siswa SMPN 9 Buru kelas IX. Jumlah sumber data ditentukan 10 siswa tiap kelas. Jumlah kelas sebanyak 5 kelas. Dengan demikian, terdapat 50 siswa SMPN 9 Buru kelas IX.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengembangan multimedia *hot potatoes* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan di kelas IX pada 5 (lima) kelas. Kegiatan evaluasi dilakukan dalam tiga siklus. Sebelum siklus-siklus tersebut dilakukan guru akan memberikan penjelasan materi Bahasa Indonesia yang merujuk pada Kisi-kisi materi Ujian Nasional.

Kegiatannya, meliputi pertama para siswa akan dievaluasi dengan menggunakan media lembar kerja siswa sampai siklus ketiga. Setiap siklus jumlah soal sebanyak 50 nomor sehingga jumlah total soal sampai siklus ketiga sebanyak 150 nomor. *Kedua*, para siswa akan dievaluasi dengan menggunakan aplikasi multimedia *hot potatoes* sampai siklus ketiga. Soal setiap siklus sama dengan soal pada setiap siklus evaluasi siswa dengan menggunakan media lembar kerja siswa. Perbedaannya terletak pada media evaluasinya.

Hasil Evaluasi Siswa dengan Menggunakan Media Lembar Kerja Siswa

Media lembar kerja siswa adalah soal dengan menggunakan media kertas yang

diketik menggunakan komputer atau mesin tik. Dalam setiap test, siswa dievaluasi dengan menggunakan media berupa lembar kerja siswa dengan model pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak lima puluh nomor.

Berdasarkan hasil perhitungan data test diperoleh keterangan bahwa ketuntasan yang dicapai siswa kelas kelas IX dari kelima SMPN yang berjumlah lima puluh orang adalah 10% atau dinyatakan 90% siswa dinyatakan tidak tuntas. Hal ini dipengaruhi oleh faktor model soal Bahasa Indonesia yang monoton dan membuat visual para siswa kelelahan membaca sehingga berpengaruh terhadap pemilihan jawaban yang kurang teliti. Tampilan visual suatu soal dapat berengaruh terhadap ketertarikan para siswa dalam mengerjakan soal secara teliti dan fokus. Perkembangan teknologi sudah sangat mempengaruhi para siswa sehingga memungkinkan pembelajaran atau kegiatan evaluasi dengan menggunakan aplikasi digital, seperti *Hot Potatoes* lebih bagus diterapkan. Hal ini dapat dilihat dari siklus-siklus di bawah ini.

Siklus I

Berdasarkan hasil perhitungan data test diperoleh keterangan bahwa ketuntasan yang dicapai siswa kelas IX dari kelima kelas yang berjumlah lima puluh orang masih rendah, yakni:

Tabel 1
Rata-rata Hasil Evaluasi Siswa pada test siklus I

Kriteria	Jumlah siswa	Ket.	Rata-rata nilai
Siswa yang mengerjakan soal 100%	13 orang	Tuntas	70
Siswa yang mengerjakan soal 100%	37 orang	Tidak tuntas	45

Dari hasil evaluasi, jawaban siswa pada siklus 1 dapat dilihat bahwa para siswa

mayoritas memperoleh nilai yang sangat rendah, yakni nilai rata-rata 45 yang diperoleh oleh para siswa yang berjumlah 37 orang. Mereka tergolong pada skala tidak tuntas. Sementara, nilai rata-rata 70 diperoleh oleh para siswa dengan jumlah 13 orang. Mereka tergolong pada skala tuntas.

Dari hasil akhir test pada siklus I tersebut dapat disimpulkan bahwa para siswa belum maksimal dalam mengerjakan soal evaluasi Bahasa Indonesia menggunakan media berupa lembar kerja siswa.

Siklus II

Berdasarkan hasil perhitungan data test akhir pada siklus II diperoleh keterangan bahwa ketuntasan kelas siswa IX dari kelima kelas yang berjumlah lima puluh orang tergolong pada skala rendah, tetapi jumlah siswa yang tuntas meningkat dan perolehan nilai rata-rata juga meningkat. Berikut ini tabelnya.

Tabel 2
Rata-rata Hasil Evaluasi Siswa pada test siklus II

Kriteria	Jumlah siswa	Ket.	Rata-rata nilai
Siswa yang mengerjakan soal 100%	15 orang	Tuntas	75
Siswa yang mengerjakan soal 100%	35 orang	Tidak tuntas	47

Dari hasil evaluasi, jawaban siswa pada siklus II test dapat dilihat bahwa para siswa mayoritas memperoleh nilai yang sedikit signifikan dari test siklus I, yakni yang tidak tuntas berkurang 3 orang sehingga menjadi 35 yang belum tuntas dengan kenaikan nilai yang juga signifikan, yakni nilai rata-rata 47. Sementara, siswa yang tuntas berjumlah 15 orang dengan nilai rata-rata 75.

Siklus III

Berdasarkan hasil perhitungan data test akhir pada siklus III diperoleh keterangan bahwa ketuntasan kelas siswa IX dari kelima kelas yang berjumlah lima puluh orang masih tergolong pada skala rendah, yakni

Tabel 3
Rata-rata Hasil Evaluasi Siswa pada test siklus III

Kriteria	Jumlah siswa	Ket.	Rata-rata nilai
Siswa yang mengerjakan soal 100%	24 orang	Tuntas	75
Siswa yang mengerjakan soal 100%	26 orang	Tidak tuntas	47

Dari hasil evaluasi, jawaban siswa pada siklus III dapat dilihat bahwa para siswa mayoritas memperoleh nilai yang sedikit signifikan dari siklus II, yakni yang tidak tuntas berkurang 4 orang sehingga menjadi 26 yang belum tuntas dengan kenaikan nilai yang juga signifikan, yakni nilai rata-rata 47. Sementara, siswa yang tuntas berjumlah 24 orang dengan nilai rata-rata masih 75 sama dengan siklus II.

Hasil Evaluasi Siswa Setelah Menggunakan Evaluasi Multimedia *Hot Potatoes*

Dalam test, siswa dievaluasi dengan menggunakan media berupa multimedia *Hot Potatoes* pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak lima puluh nomor. Soal-soal tersebut sama isinya dengan soal-soal pada lembar kerja siswa pada.

Berdasarkan hasil perhitungan data pada test diperoleh keterangan bahwa ketuntasan yang dicapai siswa kelas kelas IX dari kelima kelas yang berjumlah lima puluh orang adalah 95% atau dinyatakan 5% siswa dinyatakan tidak tuntas. Hal ini dipengaruhi oleh faktor model soal Bahasa Indonesia dengan menggunakan multimedia *hot potatoes* mengarah pada kebutuhan para siswa sekarang yang visual mereka sudah

melekat dengan teknologi misalnya para siswa tertarik dengan model soal tematik, bergambar, feedback, dan interaktif. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pemilihan jawaban yang tepat. Tampilan visual suatu soal dapat berengaruh terhadap ketertarikan para siswa dalam mengerjakan soal secara teliti dan fokus. Perkembangan teknologi sudah sangat mempengaruhi para siswa sehingga pembelajaran atau kegiatan evaluasi dengan menggunakan aplikasi digital, seperti *hot potatoes* sangat membantu menarik minat para siswa untuk fokus pada pengerjaan soal.

Siklus I

Secara keseluruhan rata-rata persentase perolehan siswa pada evaluasi siklus I dengan menggunakan aplikasi multimedia *hot potatoes* disajikan pada tabel 5.

Tabel 5
Rata-rata Hasil Evaluasi Siswa pada Siklus I

Kriteria	Jumlah siswa	Ket.	Rata-rata nilai
Siswa yang mengerjakan soal 100%	30 orang	Tuntas	75
Siswa yang mengerjakan soal 100%	20 orang	Tidak tuntas	48

Dari tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa pengembangan multimedia *hot potatoes* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia beradaptasi sedang. Hal ini dapat dilihat dari lima puluh orang siswa yang mengikuti tes 20 orang yang tidak tuntas dengan perolehan nilai rata-rata 48 dan 30 orang yang tuntas dengan perolehan nilai rata-rata 75. Adapun persentase ketuntasan siswa pada siklus I adalah 60 % dan persentase ketidaktuntasan siswa pada siklus I adalah 40 %.

Pengaruh penerapan evaluasi dengan menggunakan multimedia *hot potatoes* sangat menarik perhatian para siswa karena di dalam produk evaluasi tersebut tampilan

pertama berfokus pada visualitas para siswa, yakni tampilan gambar atau animasi sehingga para siswa sangat tertarik. Dengan hal tersebut, sangat berimplikasi positif saat para siswa masuk pada slide tahap evaluasi, yakni menampilkan soal pilihan ganda.

Siklus II

Berdasarkan hasil perhitungan data pada test akhir pada siklus II diperoleh keterangan bahwa ketuntasan kelas siswa IX dari kelima kelas yang berjumlah lima puluh orang tergolong pada skala tinggi, dengan jumlah siswa yang tuntas meningkat dan perolehan nilai rata-rata juga meningkat pada kategori tuntas dan statis pada kategori tidak tuntas. Berikut ini tabelnya.

Tabel 6
Rata-rata Hasil Evaluasi Siswa pada Siklus II

Kriteria	Jumlah siswa	Ket.	Rata-rata nilai
Siswa yang mengerjakan soal 100%	43 orang	Tuntas	80
Siswa yang mengerjakan soal 100%	7 orang	Tidak tuntas	50

Dari hasil evaluasi, jawaban siswa pada siklus II dapat dilihat bahwa para siswa mayoritas memperoleh nilai yang tinggi, yakni nilai rata-rata 80 yang diperoleh oleh para siswa yang berjumlah 43 orang. Mereka tergolong pada skala tuntas. Sementara, nilai rata-rata 50 diperoleh oleh para siswa dengan jumlah 7 orang. Mereka tergolong pada skala tidak tuntas. Adapun persentase ketuntasan siswa pada siklus II adalah 86 % dan persentase ketidaktuntasan siswa pada siklus II adalah 14 %.

Dari hasil akhir test pada siklus II tersebut dapat disimpulkan bahwa para siswa sangat maksimal dan fokus dalam mengerjakan soal evaluasi Bahasa Indonesia menggunakan media aplikasi *hot potatoes*.

Siklus III

Berdasarkan hasil perhitungan data pada test akhir siklus III diperoleh keterangan bahwa ketuntasan kelas siswa IX dari kelima kelas yang berjumlah lima puluh orang tergolong pada skala sangat tinggi, dengan jumlah siswa yang tuntas meningkat dan perolehan nilai rata-rata juga meningkat pada kategori tuntas dan statis pada kategori tidak tuntas. Berikut ini tabelnya.

Tabel 7
Rata-rata Hasil Evaluasi Siswa pada Siklus II

Kriteria	Jumlah siswa	Ket.	Rata-rata nilai
Siswa yang mengerjakan soal 100 %	47 Orang	Tuntas	85
Siswa yang mengerjakan soal 100%	3 orang	Tidak tuntas	58

Dari hasil evaluasi, jawaban siswa pada siklus III dapat dilihat bahwa para siswa mayoritas memperoleh nilai yang tinggi, yakni nilai rata-rata 85 yang diperoleh oleh para siswa yang berjumlah 47 orang. Mereka tergolong pada skala tuntas. Sementara, nilai rata-rata 58 diperoleh oleh para siswa dengan jumlah 3 orang. Mereka tergolong pada skala tidak tuntas. Adapun persentase ketuntasan siswa pada siklus III adalah 94 % dan persentase ketidaktuntasan siswa pada siklus III adalah 6 %.

Dari hasil akhir test pada siklus III tersebut dapat disimpulkan bahwa para siswa sangat maksimal dan fokus dalam mengerjakan soal evaluasi Bahasa Indonesia menggunakan media aplikasi *Hot Potatoes*.

Dilihat dari hasil test para siswa saat mengikuti evaluasi Bahasa Indonesia menggunakan media lembar kerja siswa berada pada skala rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus I, II, dan III sedangkan hasil test evaluasi para siswa saat mengikuti evaluasi dengan aplikasi multimedia *hot potatoes* berada pada skala

sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus I, II, dan III.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia *hot potatoes* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membantu ketertarikan dan fokus siswa dalam mengerjakan soal serta menghilangkan rasa jenuh, malas membaca siswa terhadap suatu bacaan.

Tanggapan Guru dan Siswa terhadap Penggunaan *Hot Potatoes*

Untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap pengaplikasian multimedia *hot potatoes* dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dilakukan sebanyak tiga siklus, dapat dilakukan dengan membagikan instrument penilaian dan melalui wawancara.

Instrumen Penilaian

Instrument ini dimaksudkan untuk menilai tingkat akseptansi (penerimaan) oleh pengguna (siswa) terhadap aplikasi multimedia *hot potatoes* dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia.

Instrumen penilaian berisi dua puluh pokok penilaian terhadap aplikasi multimedia *hot potatoes* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kategori:

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = kurang setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

Hasil instrumen penilaian dari lima puluh siswa dan lima guru mata pelajaran bahasa Indonesia terhadapevaluasi pelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi mutimedia *hot potatoes* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8
Rata-rata Hasil Instrumen

Aspek penilaian 1	Soal evaluasi sesuai dengan topik bahasan pembelajaran	Sangat setuju : 53 orang = 96,3% Setuju : 2 orang = 3,6%
Aspek penilaian 2	Soal evaluasi mendukung pencapaian tujuan belajar	Sangat setuju : 53 orang = 96,3% Setuju : 2 orang = 3,6%
Aspek penilaian 3	Soal evaluasi sesuai dengan panduan kisi-kisi Ujian Nasional	Sangat setuju : 54 orang = 98% Setuju : 1 orang = 2%
Aspek penilaian 4	Soal evaluasi sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik	Sangat setuju : 52 orang = 94,5% Setuju : 3 orang = 5,5%
Aspek penilaian 5	Soal evaluasi mengarah pada konsep atau teori bahan ajar	Sangat setuju : 52 orang = 94,5% Setuju : 3 orang = 5,5%
Aspek penilaian 6	Penulisan soal evaaluasi teratur dan sistematis	Sangat setuju : 50 orang = 91% Setuju : 5 orang = 9%
Aspek penilaian 7	Media menyediakan petunjuk mengerjakan soal evaluasi	Sangat setuju : 53 orang = 96,3% Setuju : 2 orang = 3,6%
Aspek penilaian 8	Butir-butir soal bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	Sangat setuju : 52 orang = 94,5% Setuju : 3 orang = 5,5%
Aspek penilaian 9	Media aplikasi multimedia hot potatoes mudah digunakan	Sangat setuju : 54 orang = 98% Setuju : 1 orang = 2%
Aspek penilaian 10	Media pembelajaran dapat dijalankan tanpa kerusakan	Sangat setuju : 52 orang = 94,5% Setuju : 3 orang = 5,5%
Aspek penilaian 11	Media memberikan fasilitas interaktif bagi pengguna	Sangat setuju : 54 orang = 98% Setuju : 1 orang = 2%
Aspek	Gambar visual	Sangat setuju : 53

penilaian 12	pada media sangat baik	orang = 96,3% Setuju : 2 orang = 3,6%
Aspek penilaian 13	Kualitas audio sangat baik	Sangat setuju : 54 orang = 98% Setuju : 1 orang = 2%
Aspek penilaian 14	Kualitas animasi sangat baik	Sangat setuju : 53 orang = 96,3% Setuju : 2 orang = 3,6%
Aspek penilaian 15	Pewarnaan pada isi media sangat baik	Sangat setuju : 50 orang = 91% Setuju : 5 orang = 9%
Aspek penilaian 16	Media ini memberikan apa yang dibutuhkan peserta didik	Sangat setuju : 52 orang = 94,5% Setuju : 3 orang = 5,5%
Aspek penilaian 17	Peserta didik berminat menggunakan media ini untuk belajar	Sangat setuju : 53 orang = 96,3% Setuju : 2 orang = 3,6%
Aspek penilaian 18	Media ini membuat peserta didik lebih semangat dan giat belajar	Sangat setuju : 53 orang = 96,3% Setuju : 2 orang = 3,6%
Aspek penilaian 19	Media ini membantu untuk memahami soal evaluasi	Sangat setuju : 52 orang = 94,5% Setuju : 3 orang = 5,5%
Aspek penilaian 20	Media ini membanttu meningkatkan kemampuan peserta didik	Sangat setuju : 52 orang = 94,5% Setuju : 3 orang = 5,5%

Dari hasil instrumen pada tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa tanggapan siswa dan guru sangat positif terhadap pengaplikasian multimedia *hot potatoes* sebagai alat evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan kategori penilaian yang meliputi kategori sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju, maka tanggapan guru dan siswa paling banyak pada kategori sangat setuju

dengan persentase 96%, setelah itu yang berada pada kategori setuju sebesar 4%, kategori kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju sebesar 0%.

Hasil Wawancara

Adapun hasil wawancara dari beberapa responden terhadap pengaplikasian multimedia *hot potatoes* sebagai alat evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut.

Alhamdulillah, aplikasi ini baru pertama kalinya aplikasikan di sekolah kami ini. Aplikasi ini sangat membantu para siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Sangat bagus sekali. Saya harap pengaplikasian hot potatoes ini jangan hanya pada satu mata pelajaran saja, tetapi dengan pelajaran-pelajaran yang lain. Dan kami dari sekolah berharap, nanti ada pelatihan untuk memfungsikan aplikasi hot potatoes ini. (Ibu My, Guru Bahasa Indonesia SMPN 9 Buru).

Kami pihak sekolah benar-benar berterimakasih kepada Bapak dan Ibu peneliti karena penelitian seperti ini jarang-jarang bahkan ini pertama kalinya ada di SMP ini, kami di sini masih biasa memakai soal-soal yang diketik melalui komputer, tapi kalau ini bagus, ini aplikasi hot potatoes ini malah bisa digunakan di laptop dan handphone, dan pasti anak-anak sangat tertarik, apalagi di dalamnya ada gambar atau animasi bergerak. Bagus..bagus sekali. (Pak Ar, Guru Bahasa Indonesia SMPN 9 Buru).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa respon guru-guru di SMPN 9 Buru sangat positif. Mereka menerima pengaplikasian multimedia *hot potatoes* pada evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini karena dapat membawa dampak positif terhadap para siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa hal yang menjadi temuan dalam penelitian ini terkait 1) pengaruh aplikasi multimedia *Hot Potatoes* dalam evaluasi hasil belajar siswa SMP pada pembelajaran bahasa Indonesia; 2) keefektifan menggunakan aplikasi multimedia *Hot Potatoes* dari segi waktu dan segi kemudahan dibandingkan evaluasi dengan tes tertulis (*paper and pencil test*) dilihat dari tanggapan guru dan siswa.

Salah satu alternatif dalam memperlancar proses pengajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis multimedia. Hal itu, karenarendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya penerapan metode penyusunan soal-soal evaluasi yang menyenangkan. Evaluasi termasuk dalam komponen pembelajaran yang dibutuhkan dalam pendidikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi multimedia *Hot Potatoes* dalam evaluasi hasil belajar siswa SMP pada pembelajaran bahasa Indonesia berpengaruh besar ke arah pembelajaran yang berkualitas. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi para siswa SMP yang berjumlah 50 orang dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Adapun persentase ketuntasan siswa pada siklus I adalah 60 %, siklus II adalah 86 %, dan siklus III, yakni 94 %. Sementara, persentase ketidaktuntasan siswa pada siklus I adalah 40 %, siklus II sebesar 14 %, dan siklus III, yakni 6 %.

Adapun tanggapan guru dan siswa terhadap keefektifan penggunaan multimedia *hot potatoes* adalah melalui instrumen tanggapan guru dan siswa mencapai 96 %, setelah itu yang berada pada kategori setuju sebesar 4 %, kategori kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju sebesar 0 %. Selanjutnya, hasil wawancara dari lima guru bahasa Indonesia menyatakan kesetujuan mereka terhadap aplikasi

multimedia *hot potatoes* untuk diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanto, B. S., Umanailo, M. C. B., Wulandari, R. S., Taufik, T., & Susiati, S. (2019). Local Consumption Diversification. *Int. J. Sci. Technol. Res*, 8(8), 1865-1869.
- Amir, E., Siswaningsih W. & Hana M. N. (2013). Pengembangan Web Assesment dengan Hot Potatoes pada Materi Reaksi Oksidasi dan Reduksi (hlm. 32). *Jurnal Riset Dan Praktik Pendidikan Kimia*, 1.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran* (hlm. 34). Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Baso, Yusring Sanusi. (2005). Teknik Dasar Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Bahasa Arab (hlm. 67-69). *Jurnal Nady Al-Adab*, Volume 1, Februari 2006. Jurusan Sastra Asia Barat Univ. Hasanuddin.
- Borg, W. R. and Gall. M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction 5th. Edn* (hlm. 75). New York: Longman.
- Bin Tahir, S. Z. (2017). Multilingual teaching and learning at Pesantren Schools in Indonesia. *Asian EFL Journal*, 89, 74-94.
- Bin Tahir, S. Z., & Hanapi, H. (2017). Lecturers' Method in Teaching Speaking at the University of Iqra Buru. *International Journal of English Linguistics*, 7(2), 73-80.
- Diartono, Dwi Agus. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia (hlm. 54). *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*. Vol XIII No. 2.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (hlm. 98).

- Iye, R., & Susiati, S. (2018). NILAI EDUKATIF DALAM NOVEL SEBAIT CINTA DI BAWAH LANGIT KAIRO KARYA MAHMUD JAUHARI ALI (Educative Values in Sebait Cinta di Bawah Langit Kairo by Mahmud Jauhari Ali). *Sirok Bastra*, 6 (2), 185-191.
- Iye, R., Susiati, S., & Karim, K. (2020). Citra Perempuan dalam Iklan Sabun Shinzui. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 6(1), 1-7.
- Khikmawati, Muda Nurul. (2014). Perangkat Lunak Untuk Tes Berbasis Perangkat Elektronik, (Online)” (78).
- Kosbandhono, E. (2013). Esesmen dan Evaluasi untuk Maharah Istima. *Arabia*, Vol 5, No. 1, pp 1-11.
- Lencien, T. (1998). *Le Multimèdia* (hlm. 98). Paris: Clè International.
- Mayer, Richard E. (2001). *Aids to Computer-Based Multimedia Learning* (hlm. 78). USA: Departemen Psikologi, University of California.
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan* (hlm. 55). Yogyakarta: Nuha Medika.
- Nurwanti, Mia dkk. (2015). Penerapan Model Instructional Games Menggunakan Hot Potatoes Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Ekosistem (hlm. 26). *BioEduIN*. Vol. 5, No. 1. pp 23-34.
- Simon, Collin. (1995). *Multimedia Systems, Multi-media* (hlm. 57). Oxford: Made Simple Books.
- Subari. (2008). Penggunaan Hot Potatoes Dalam Pembelajaran (E-Learning) (hlm. 51). In Workshop Program PHK Inherent K-1 Universitas Islam Malang. Malang.
- Suparman, M. Atwi. (2012). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan* (hlm. 75). Jakarta: Erlangga.
- Susiati, S. (2018). Homonim bahasa kepulauan tukang besi dialek kaledupa di kabupaten wakatobi [the homonymon of tukang besi island language in kaledupa dialect at wakatobi regency]. *Totobuang*, 6 (1), 109, 123.
- Susiati, S., Iye, R., & Suherman, L. O. A. (2019). Hot Potatoes Multimedia Applications in Evaluation of Indonesian Learning In SMP Students in Buru District. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 2(4), 556-570.
- Susiati, S., & Iye, R. (2018). Kajian Geografi Bahasa dan Dialek di Sulawesi Tenggara: Analisis Dialektometri. *Gramatika: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan*. 6 (2), 137-151.