

Efektifitas Pengembangan *Wondershare Quis Creator* Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Kritis Siswa SD

Jumiasih¹, Wahyu Sukartiningih², Hendratno³

Universitas Negeri Surabaya

Article Info	ABSTRACT
Article history: Accepted: 29 April 2022 Publish: 30 April 2022	Perkembangan teknologi ini berpengaruh pada model pembelajaran Bahasa Indonesia di semua jenjang pendidikan khususnya di Sekolah Dasar (SD). Dalam Kegiatan Belajar Mengajar salah satunya dibutuhkan alat evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis <i>Wondershare Quis Creator</i> Untuk Mengukur Keterampilan Membaca Pemahaman Kritis Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. Metode penelitian yang dilakukan termasuk <i>Research and Development</i> (penelitian pengembangan). Subjek penelitian yaitu siswa kelas 6 SDN Ngagel 1/394 Surabaya yang berusia 8-11 tahun yang berjumlah 50 siswa. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa keterampilan membaca pemahaman kritis siswa kelas 6 berkategori tinggi dengan nilai skor rata-rata <i>n-gain</i> sebesar 0,76. Kesimpulan pada penelitian ini bahwa efektivitas alat evaluasi berbasis <i>wondeshare quis creator</i> untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman kritis siswa kelas 6 sekolah dasar mengalami peningkatan yang signifikan.
Keywords: <i>Efektifitas,</i> <i>Wondershare Wuis Creator,</i> <i>Membaca Pemahaman Kritis,</i>	Abstract
Article Info	<i>This technological development affects the Indonesian language learning model at all levels of education, especially in elementary schools (SD). In teaching and learning activities, one of which is an evaluation tool is needed. This study aims to determine the Effectiveness of Developing an Evaluation Tool Based on Wondershare Quis Creator to Measure Critical Reading Comprehension Skills in Grade 6 Elementary School Students. Research methods carried out include Research and Development (research development). The research subjects were 6th grade students of SDN Ngagel 1/394 Surabaya aged 8-11 years, totaling 50 students. The results of this study showed that the critical reading comprehension skills of grade 6 students were in the high category with an average n-gain score of 0.76. The conclusion of this study is that the effectiveness of the Wondeshare Quis Creator-based evaluation tool to improve the critical reading skills of 6th grade elementary school students has increased significantly.</i>
Article history: Diterima: 29 April 2022 Terbit: 30 April 2022	<i>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</i>
Corresponding Author: Jumiasih Universitas Negeri Surabaya Email : jumiasih.18066@mahasiswa.unesa.ac.id	

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia pada abad ke 21 ini semakin maju dan digemari oleh semua lapisan masyarakat. Hal ini ditandai dengan banyaknya aktivitas manusia yang menggunakan teknologi dari tingkatan yang paling mudah hingga rumit. Saat ini teknologi telah menjadi budaya di masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari, ini merupakan dampak kecanggihan sains dan teknologi yang disebut dengan era revolusi 4.0. Keberadaan era revolusi 4.0 ini menjadi acuan masyarakat modern akan pentingnya teknologi untuk mempermudah aktivitas mereka dalam peningkatan dan perubahan yang kompetitif di semua aspek kehidupan (Hasniyati, 2020). Perkembangan teknologi ini berpengaruh pada model

pembelajaran Bahasa Indonesia di semua jenjang pendidikan khususnya di Sekolah Dasar (SD).

Pada hakekatnya pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengukur pemakaian Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta berfikirnya harus menggunakan akal pikiran dan perasaan. bahasa terdiri atas empat bagian yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. ini saling berhubungan antara satu dengan lainnya. menyimak memiliki keterkaitan dengan membaca. Dalam membaca siswa dituntut untuk memahami kata, kalimat dan bacaan. Materi Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting. Untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan informasi dibutuhkan keterampilan membaca dan memahami isi bacaan. Siswa dapat memperoleh ilmu tidak hanya dari proses belajar mengajar di sekolah, tetapi juga dalam kegiatan membaca sehari-hari di rumah. Untuk mengukur penguasaan dan ilmu pengetahuan siswa, dibutuhkan keterampilan membaca yang baik. Menurut Tampubolon (2006) membaca adalah keterampilan kecepatan membaca dan memahami keseluruhan dari isi. Tujuan membaca yang terakhir adalah memahami isi bacaan secara menyeluruh. Kegiatan pemahaman ini sangat penting untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan. Keterampilan membaca pemahaman merupakan kunci keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Keterampilan membaca pemahaman adalah sesuatu yang mendasar bagi masyarakat yang terpelajar.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar tidak terlepas dari peran guru dalam merencanakan dan merancang berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran. Menurut Santrock (2010) model, metode, dan alat evaluasi pembelajaran yang dipakai harus sesuai dengan karakter siswa, pelajaran, dan kondisi sekolah. Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dibutuhkan bermacam-macam sumber belajar yang bermanfaat untuk guru seperti buku ajar, buku pendukung, dan alat evaluasi. Guru harus mampu berkreasi dan berinovasi dalam merancang alat evaluasi yang sesuai dengan kurikulum 2013, tingkat keterampilan, serta kondisi lingkungan belajar.

Alat evaluasi merupakan subsistem yang sangat penting dan dibutuhkan dalam setiap sistem pendidikan, karena evaluasi dapat mencerminkan seberapa jauh perkembangan atau kemajuan hasil pendidikan. Dengan adanya evaluasi, maju dan mundurnya kualitas pendidikan dapat diketahui, manfaat lainnya kita dapat mengetahui titik kelemahan serta mudah mencari jalan keluar untuk berubah menjadi lebih baik. Tanpa evaluasi, kita tidak bisa mengetahui seberapa jauh keberhasilan siswa, dan tanpa evaluasi pula kita tidak akan ada perubahan menjadi lebih baik, secara umum evaluasi adalah suatu proses sistemik untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu program.

Menurut Arikunto (2009) alat evaluasi merupakan alat untuk mempermudah seseorang dalam melakukan pekerjaan sehingga tercapai tujuan lebih efektif dan efisien. Alat evaluasi yang digunakan di sekolah sering kali hanya dianggap sebagai kumpulan soal dari bahan ajar saja. Hal ini berlawanan dengan hakikat evaluasi, evaluasi berisi tentang petunjuk kegiatan-kegiatan siswa mencari dan menemukan konsep secara mandiri. Bentuk kumpulan soal seperti itu termasuk lembar penilaian atau *evaluation sheet* dan membuat siswa cenderung pasif karena tidak terlatih untuk melakukan proses penelitian. Rukajat (2018) mengemukakan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses mendapatkan jasa, nilai, dan manfaat kegiatan pembelajaran berupa penilaian atau pengukuran. Fungsi evaluasi adalah membantu siswa untuk menyatukan aktivitas fisik dan mental ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, evaluasi juga membantu guru mengaktifkan siswa dalam menemukan konsep-konsep pengetahuan secara mandiri. Dengan adanya pembuatan tes formatif diharapkan siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik, memiliki ide dan inovasi yang kreatif, mampu memahami dan menjawab soal, serta mengukur kepedulian dan kerjasama antar teman.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan penulis pada 24-25 Juni 2019, pasca pengumuman hasil ujian kelas 6 SDN Ngagel 1/394 Surabaya ditemukan bahwa nilai hasil Ujian Sekolah khususnya pelajaran Bahasa Indonesia paling rendah dibandingkan dengan dua mata pelajaran lainnya yaitu IPA dan Matematika. Salah satu penyebabnya adalah keterampilan siswa dalam membaca pemahaman soal ujian sangat kurang. Soal-soal ujian Bahasa Indonesia lebih banyak berisi teks bacaan yang panjang, untuk menjawab soal ujian dengan benar siswa harus

mampu membaca dan memahami soal terlebih dahulu. Pada dasarnya keterampilan membaca pemahaman siswa harus dimulai dari kelas rendah terlebih dahulu, sehingga di kelas tinggi terutama kelas 6 guru tidak terbebani mengajarkan kembali bagaimana cara membaca memahami teks bacaan yang efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis melanjutkan observasi dengan wawancara dan tanya jawab kepada beberapa guru SDN Ngagel 1/394 khususnya kelas 6 dan 6 menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dipakai dalam pembelajaran di sekolah merupakan tes formatif yang dibuat oleh orang lain, bukan merupakan hasil karya guru di sekolah tersebut. Seharusnya guru atau sekolah tidak hanya mengandalkan alat evaluasi tersebut dikarenakan masih mempunyai kekurangan dan keterbatasan. Alat evaluasi Bahasa Indonesia yang dimiliki oleh guru saat ini kurang menarik dan inovatif. Siswa - siswi era millennial membutuhkan suatu alat evaluasi yang kreatif dan inovatif, sehingga tidak membosankan dan menjenuhkan. Guru harus mampu menciptakan alat evaluasi yang menyenangkan dan mengikuti perkembangan zaman.

Alat evaluasi berbasis *wondershare quis creator* digunakan untuk mengatasi tuntutan era teknologi 4.0 dan menghindari disrupsi pendidikan. Aplikasi ini dapat digunakan secara fleksibel baik untuk *posttest* maupun *pretest*, ulangan harian maupun kuis dengan hasil akhir yang terperinci dalam bentuk laporan yaitu guru langsung dapat mengetahui nilai siswa secara real time dengan menggunakan sistem input otomatis dari database. *Wondershare quis creator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara online (berbasis web). Penggunaan *wondershare quis creator* dalam pembuatan soal tersebut sangat *familiar/user friendly*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Hasil soal, kuis dan tes dibuat/disusun dengan perangkat lunak ini dapat disimpan dalam format Flash yang dapat berdiri sendiri (*stand alone*) di website. Dengan *wondershare quis creator*, kita dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choices*), pengisian kata (*fill in the blank*), penjodohan (*matching*), Kuis dengan area gambar dan lain-lain. Bahkan dengan *wondershare quis creator* dapat juga disisipkan berbagai gambar (*images*) maupun file Flash (*Flash movie*) untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam pengerjaan soal.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan beberapa alasan bahwa guru lebih memilih membeli alat evaluasi daripada membuat sendiri. Hal tersebut terjadi karena: 1) guru lebih disibukkan oleh pekerjaan administrasi yang lain, 2) guru tidak memiliki waktu memadai untuk membuat alat evaluasi mandiri, 3) guru kurang memahami cara mengembangkan alat evaluasi, 4) sekolah tidak memiliki anggaran dalam pengembangan pembuatan alat evaluasi. Guru yang profesional harus memiliki kualitas mengajar yang baik, karakteristik yang harus dimiliki guru pada abad 21 ini antara lain : 1) guru sebagai motivator, inspirator dan fasilitator bagi siswa, 2) guru mampu merubah kulturasi dengan mengkodisikan kelas yang inovatif, 3) guru memberikan gagasan dan ide inovatif yang tertuang dalam bentuk buku dan keterampilan menulis karya ilmiah untuk mengembangkan diri (Ristekdikti, 2018). Penggunaan alat evaluasi tes formatif yang monoton dan manual di cetak pada lembar kertas dan hanya berbentuk soal pilihan ganda selain pemborosan kertas juga mengakibatkan siswa pasif dan monoton. Ini terlihat setelah anak-anak mengerjakan tugas harian ataupun Ulangan Harian. Alat evaluasi tes formatif yang digunakan hanya berbentuk soal pilihan ganda yang dicetak pada kertas, ini mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan dan malas (Prastowo, 2014). Alat evaluasi Bahasa Indonesia membutuhkan kelihaihan guru dalam membuat soal yang berisi teks cerita, jika hanya soal singkat yang berbentuk pilihan ganda dapat mengakibatkan keterampilan anak dalam membaca pemahaman tidak berkembang dengan baik.

Keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 6 SDN Ngagel I/394 Surabaya masih rendah dan guru harus diberikan perhatian. Mengingat hal tersebut, merupakan syarat utama saat siswa menghadapi soal Ujian Sekolah Bahasa Indonesia. Jika tidak diajarkan sedari awal, maka dapat berpengaruh pada keterampilan membaca pemahaman siswa. Guru sebagai pencipta generasi muda harus mampu menyelesaikan permasalahan era milenial saat ini dengan mengoptimalkan keterampilan membaca pemahaman yang dimiliki siswa. membaca dapat

digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa dalam mencari makna dan memahami teks bacaan. Membaca pemahaman dapat diartikan sebagai suatu proses untuk membaca dan mengidentifikasi teks bacaan, mengingat kembali isinya serta mengetahui seluruh makna atau pengertiannya. Keterampilan membaca pemahaman ini biasanya diawali dengan kepekaan seseorang terhadap sesuatu hal, kemudian diikuti keterampilan orang tersebut dalam mengevaluasi ataupun menilai hal tersebut berdasarkan sudut pandang yang digunakan.

Menurut Meliyawati (2016) melalui keterampilan membaca pemahaman, siswa akan mampu memahami dan menguasai isi dari bacaan, siswa mampu memahami dan mengidentifikasi arti kata-kata yang dibacanya. Tarigan (2018) menjelaskan tujuan utama membaca pemahaman adalah mendapatkan informasi terdiri dari memahami isi dan arti bacaan dengan maksud dan tujuan yang jelas antara pembaca dalam membaca. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *wondershare quis creator* perlu dikembangkan menghadapi tuntutan zaman yang serba canggih di era digital ini. *Wondershare quis creator* merupakan aplikasi pembuatan soal yang sangat mudah digunakan. Tujuan pengembangan alat evaluasi adalah untuk menyediakan soal tes formatif yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Dengan aplikasi *wondershare quis creator* pendidik dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk dan tingkatan soal yang berbeda, antara lain bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiplechoices*), pengisian kata (*fill in the blank*), penjodohan (*matching*), dan lain-lain (Kuswari, 2016). Diharapkan dengan adanya pengembangan alat evaluasi berbasis *wondershare quis creator* ini dapat mengukur keterampilan pemahaman membacasiswa, dan meningkatkan keantusiasan siswa dalam ketelitian membaca dan menjawab soal serta mampu memilih jawaban yang tepat. Alat evaluasi tes ini dapat meningkatkan kejujuran siswa dalam menjawab soal. Selain itu, pengembangan alat evaluasi berbasis *wondershare quis creator* ini dapat membantu guru dalam mengetahui kesulitan yang dialami siswa sehingga dengan tanggap mendiagnosis dan memberikan *real teaching*, dengan begitu efektifitas penggunaan teknologi serta efisiensi waktu mengoreksi terlaksana dengan baik. Alat evaluasi berbasis *wondershare quis creator* ini berbentuk tes online. Menurut Mastuti (2016) keunggulan tes online bagi siswa adalah meningkatkan motivasi, meningkatkan konsentrasi serta performance. Sementara bagi guru dapat membantu mempersingkat waktu kerja dalam penilaian, sehingga memungkinkan guru bertindak cepat dalam memberikan umpan balik kepada siswa (Morera, 2012). Berdasarkan penelitian terdahulu alat evaluasi berbasis *wondershare quis creator* atau online berdampak positif terhadap siswa yaitu mengajarkan tanggungjawab atas pembelajaran mereka sendiri, memastikan apakah mereka telah mengingat dan memahami materi yang diajarkan, mendorong siswa untuk fokus pada strategi pemecahan masalah (Donita, 2016). Berdasarkan PP nomor 19 tahun 2005 Pasal 20, guru harus mampu mengembangkan materi pembelajaran, perencanaan dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru diharapkan mampu mengembangkan alat evaluasi sebagai salah satu alat untuk hasil belajar. Permendiknas nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru memaparkan aturan tentang berbagai kompetensi yang wajib dikuasai oleh pendidik, terutama pengembangan Kompetensi Dasar dan Indikator tiap mata pelajaran. Guru harus memiliki kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional pada satuan pendidikan jenjang sekolah dasar dan sederajat, ini berkaitan dengan guru dalam mengembangkan sumber belajar serta memiliki keterampilan berbahasa indonesia yang terdiri dari berbicara, menulis, menyimak, dan membaca (Kemendikbud, 2017).

Atas dasar latar belakang diatas maka pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *wondershare quis creator* sangat dibutuhkan untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman. Penulis akan melakukan penelitian sebagai alternatif mengatasi masalah yang ada dengan judul **“Efektivitas Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis *Wondershare Quis Creator* Untuk Mengukur Keterampilan Membaca Pemahaman Kritis Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar”**.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan termasuk *Research and Development* (penelitian pengembangan). Penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk dan menguji efektivitas suatu produk yang dihasilkan. Penelitian yang dilakukan akan mengembangkan alat evaluasi berbasis *wondershare quis creator* untuk mengukur keterampilan membacapemahaman siswa kelas 6 Sekolah Dasar.

Pengembangan alat evaluasi berbasis *wondershare quis creator* Menurut Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974) model pengembangan memiliki empat tahapan disebut model 4-D (*Four-D Model*). Tahapan model 4-D di antaranya pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Model 4-D dipilih karena model ini sangat cocok dalam mengembangkan produk baik itu perangkat maupun Alat evaluasi pembelajaran. Model 4-D memiliki tahapan yang sederhana dan sesuai dengan kebutuhan dalam mengembangkan Alat evaluasi pada pembelajaran menulis dengan basis literasi visual. Berikut ini yaitu alur tahapan model 4-D.

Subjek dari penelitian yaitu siswa kelas 6 SDN Ngagel 1/394 Surabaya yang berusia 8-11 tahun yang berjumlah 50 siswa. Menurut Piaget (dalam Suparno, 2012) siswa berusia 8 hingga 11 tahun sesuai tahap perkembangan kognitif di operasional konkret. Materi yang disampaikan dikaitkan dengan kehidupan sekitar siswa. Siswa masih dalam perbaikanketerampilan berpikir secara logis dan memerlukan proses transformasi informasi ke dalam dirinya sehingga tindakannya lebih efektif.

Analisis data menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui efektifitas *wondershare quis creator* dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman kritis siswa SD. Adapun persamaan yang digunakan untuk menghitung hasil sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- X = Rata-rata hasil belajar siswa
- $\sum X$ = Skor yang diperoleh siswa
- N = Jumlah siswa

(Nurgiyantoro, 2012)

Kriteria kemampuan membaca pemahaman siswa dapat dilihat melalui gain ternormalisasi Hake (1999) dengan perhitungan :

$$g = \frac{\% (Sf) - \% (Si)}{\% (Smaks) - \% (Si)}$$

Keterangan :

- g = skor *n-gain*
- Sf = Skor *Posttest*
- Si = Skor *Pretest*
- Smaks = Skor Maksimal

Gain score tersebut diinterpretasikan sesuai dengan kriteria menurut Hake sesuai Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1
Kriteria *gain* Ternormalisasi

Rentang <i>n-gain</i>	Kriteria <i>Gain</i>
-1,00 ≤ (g) ≤ 0,00 (g) = 0,00	Terjadi penurunan
0,00 ≤ (g) ≤ 0,30	Tidak terjadi peningkatan
0,30 ≤ (g) < 0,70	Rendah
0,70 ≤ (g) ≤ 1,00	Sedang
	Tinggi

(Sundayana, 2014: 151)

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Keefektivan alat evaluasi berbasis *wondershare Quis Creator* untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman kritis disajikan pada table 1 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Keterampilan Membaca Pemahaman Kritis Siswa Kelas 6 SD

No	Pretest	Posttest	Selisih	N-Gain	Kategori
1	60	80	20	0,5	Sedang
2	70	90	20	0,67	Sedang
3	65	100	35	1	Tinggi
4	30	80	50	0,71	Tinggi
5	40	80	40	0,67	Sedang
6	50	100	50	1	Tinggi
7	30	90	60	0,86	Tinggi
8	40	90	50	0,83	Tinggi
9	30	80	50	0,71	Tinggi
10	30	60	30	0,43	Sedang
11	20	90	70	0,88	Tinggi
12	30	80	50	0,71	Tinggi
13	30	90	60	0,86	Tinggi
14	60	80	20	0,5	Sedang
15	65	90	25	0,71	Tinggi
16	30	90	60	0,86	Tinggi
17	60	80	20	0,5	Sedang
18	50	90	40	0,8	Tinggi
19	40	80	40	0,67	Sedang
20	30	90	60	0,86	Tinggi
21	40	90	50	0,83	Tinggi
22	40	80	40	0,67	Sedang
23	30	90	60	0,86	Tinggi
24	40	100	60	1	Tinggi
25	50	100	50	1	Tinggi
26	40	100	60	1	Tinggi
27	20	80	60	0,75	Tinggi
28	20	70	50	0,62	Sedang
29	20	80	60	0,75	Tinggi
30	10	60	50	0,56	Sedang
31	30	90	60	0,86	Tinggi
32	30	90	60	0,86	Tinggi
33	30	80	50	0,71	Tinggi
34	20	80	60	0,75	Tinggi
35	30	80	50	0,71	Tinggi
36	30	80	50	0,71	Tinggi
37	40	80	40	0,67	Sedang
38	30	90	60	0,86	Tinggi
39	40	100	60	1	Tinggi
40	30	90	60	0,86	Tinggi
41	30	70	40	0,57	Sedang
42	10	80	70	0,78	Tinggi
43	20	90	70	0,87	Tinggi
44	30	80	50	0,71	Tinggi
45	30	90	60	0,86	Tinggi
46	20	90	70	0,87	Tinggi

47	30	90	60	0,86	Tinggi
48	30	70	40	0,57	Sedang
49	20	70	50	0,62	Sedang
50	20	80	60	0,75	Tinggi
Jumlah	1720	4230		38,22	
Rata-Rata	34,4	84,6		0,76	Tinggi

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian Tabel 2 ditunjukkan bahwa rata-rata tes keterampilan membaca pemahaman kritis saat dilakukan *pretest* sebesar 34,4 (kategori tidak tuntas), sedangkan pada saat dilakukan *posttest* sebesar 84,6 (kategori tuntas). Ketuntasan tersebut mengacu pada ketuntasan minimal siswa yang ditentukan oleh rapat dewan guru sebesar ≥ 75 . Berdasarkan kedua data tersebut terdapat peningkatan rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman kritis sebelum dan sesudah diterapkannya alat evaluasi berbasis *wondershare quis creator*. Peningkatan keterampilan membaca pemahaman kritis siswa kelas 6 berkategori tinggi dengan nilai skor rata-rata *n-gain* sebesar 0,76. Keefektifan *story board* alat evaluasi menggunakan aplikasi *wondershare quis creator* yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman kritis siswa kelas 6 SD dinilai dengan menggunakan tes keterampilan membaca pemahaman yang mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa terbukti efektif alat evaluasi menggunakan aplikasi *wondershare quis creator* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman kritis siswa sekolah dasar. Hasil yang senada pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Susanti (2016) bahwa pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *wondershare quis creator* pada materi penyusutan mendapat respon positif dari peserta didik dengan presentase 89%. Alat evaluasi menggunakan aplikasi *wondershare quis creator* disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada keterampilan membaca pemahaman kritis. Membaca dengan *story board* alat evaluasi menggunakan aplikasi *wondershare quis creator* akan menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman kritis siswa. Adapun pembuatan dan teknis *story board* alat evaluasi menggunakan aplikasi *wondershare quis creator* didasarkan pada PP nomor 19 tahun 2005 Pasal 20, guru harus mampu mengembangkan materi pembelajaran, perencanaan dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru diharapkan mampu mengembangkan alat evaluasi sebagai salah satu alat untuk hasil belajar. Permendiknas nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru memaparkan aturan tentang berbagai kompetensi yang wajib dikuasai oleh pendidik, terutama pengembangan Kompetensi Dasar dan Indikator tiap mata pelajaran. *Story board* alat evaluasi menggunakan aplikasi *wondershare quis creator* disajikan sesuai kebutuhan anak.

Menurut Naufal (2010) bahwa *wondershare quis creator* merupakan software presentasi atau program aplikasi yang digunakan untuk membuat alat penilaian. Hasil soal kuis dan tes dibuat/disusun dengan perangkat lunak ini dapat disimpan dalam format *Flash* yang dapat berdiri sendiri (*stand alone*) di website. Menggunakan *wondershare quis creator*, pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choices*), pengisian kata (*fill in the blank*), dan penjodohan (*matching*). Bahkan dengan *wondershare quis creator* dapat pula disisipkan berbagai gambar (*images*) maupun *Flash movie* untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam pengerjaan soal.

Menurut Tarigan (2018) bahwa tujuan utama membaca pemahaman adalah mendapatkan informasi terdiri dari memahami isi dan arti bacaan dengan maksud dan tujuan yang jelas antara pembaca dalam membaca. Melalui keterampilan membaca pemahaman, siswa akan mampu memahami dan menguasai isi dari bacaan, siswa mampu memahami dan

mengidentifikasi arti kata-kata yang dibacanya (Meliyawati, 2016). Aplikasi ini dibuat sebagai alat untuk mengeksplorasi soal agar tampilan soal tidak monoton. *Wondershare quis creator* sering juga disebut sebagai alat pembuatan bank soal karena memang fokus aplikasi ini adalah sebagai media pembelajaran untuk pembuatan soal. Manfaat *wondershare quis creator* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah tepat karena materi Bahasa Indonesia mengandung banyak uraian serta materi bacaan. versi pada aplikasi *wondershare quis creator* yang akan digunakan untuk kegiatan ini adalah versi 4.5.10. Maka dengan menggunakan alat evaluasi berbasis *wondershare quis creator* efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman kritis siswa sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Peningkatan keterampilan membaca pemahaman kritis siswa kelas 6 berkategori tinggi dengan nilai skor rata-rata *n-gain* sebesar 0,76. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa efektivitas alat evaluasi berbasis *wondeshare quis creator* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman kritis siswa kelas 6 sekolah dasar mengalami peningkatan yang signifikan.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Diucapkan terimakasih kepada pembimbing, validator yang senantiasa membimbing dalam penyelesaian tugas akhir. Tidak lupa pula diucapkan untuk sekolah yang menjadi tempat penelitian, serta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Donita, C. (2016). Online Quizzez In A Virtual Learning Enviroment As A Tool For Formative Assesment. *Journal Of Technology and Science Education*, <http://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/217/225>.
- Hasniyati, S. (2018). Menghadapi Revolusi Industri 4.0 dengan Rumah Belajar. *Diambil kembali dari Pena belajar Kemdikbud*<http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/09/menghadapi-revolusi-industri-4-0-dengan-rumah-belajar/>.
- Kuswari. (2016). *Membuat Quis/Evaluasi dengan Wondershare Quis Creator*.
- Mastuti, E. (2016). *Pemanfaatan Teknologi dalam Menyusun Evaluasi Hasil Belajar: Kelebihan dan Kelemahan Tes Online Untuk Mengukur Hasil Belajar Mahasiswa*. Surabaya: Jurnal Penelitian Psikolog Airlangga, 7(1) 10-19.
- Meliyawati. (2016). *Pemahaman Dasar Membaca*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Santrock, J. W. (2010). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Morera, A. A. (2012). *Analysis Of Online Quisses As a teaching And Assesmen*
- Susanti, (2016). *Pengembangan Alat Pembelajaran Berbasis ICT menggunakan Wondershare Quis Creator Pada Materi Penyusut Aset Tetap*. JPAK UNESA Journal, 4 (1) 0-216.
- Tampubolon, D. (2006). *Keterampilan Membaca:Tekhnik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Hendry Guntur.(2018). *Membaca Sebagai Suatu Berbahasa*. Angkasa : Bandung.
- Tool*. JOTSE Journal, 2 (1) 39-45. Yogyakarta: FMIPA UNY.