

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATERI MEMASARKAN PRODUK USAHA PENGOLAHAN MAKANAN AWETAN DARI BAHAN PANGAN HEWANI SECARA LANGSUNG

Novia Hartini^{1*}, ²Candra Aeni, ³Ridaul Innayah
^{1,2}Pendidikan Ekonomi Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
¹Email: novia789x@gmail.com

ABSTRAK

Tahapan terpenting pada proses pembelajaran yakni evaluasi pembelajaran. Maka dari itu diperlukan adanya pengembangan alat evaluasi berbasis teknologi yang dapat mempermudah guru dalam mengukur ketercapaian dan kemampuan dari tujuan pembelajaran tersebut. Tujuan pada penelitian ini yakni mendeskripsikan bagaimanakah proses mengembangkan alat evaluasi dengan berbantuan aplikasi *Quizizz*, menganalisis kualitas tes yang dikembangkan dan mendeskripsikan bagaimana respon siswa terhadap penggunaan alat evaluasi berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan alat penilaian berbantuan aplikasi *Quizizz*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Develoment*). Metode penelitian ini yakni pengembangan (*Research and Develoment*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga dapat menghasilkan suatu produk baru, dan selanjutnya di uji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2018:407) Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yakni model pengembangan menurut Borg and Gall. Hasil validator dari ketiga ahli yakni ahli evaluasi, ahli materi, dan praktisi. Dari validasi ahli evaluasi berdasarkan kelayakan penggunaan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* mendapatkan skor 0,90% yang berarti sangat valid. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 0,80% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli praktisi mendapatkan skor 0,90% dengan kategori sangat valid di ujicobakan ke siswa. Sedangkan untuk respon siswa mendapat skor 78,7 yang berarti baik dan positif. Hasil dari reliabilitas antar rater 3 oleh para ahli validator tersebut mendapatkan skor yakni 0.63 yang berarti Tinggi dan bisa diimplementasikan ke siswa.

Kata Kunci: Alat Evaluasi, Aplikasi Quizizz, Materi Memasarkan Makanan Awetan Dari Bahan Pangan Hewani Secara Langsung

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengatur bahwa pendidik nasional menggunakan keterampilannya dalam proses pembentukan pemikiran bangsa yang bermantabat serta taat asas. Tujuan pendidik merupakan untuk mengenali dan menggali potensi yang dimiliki oleh peserta didik supaya menjadi warga negara yang sehat, berilmu, mandiri, inovatif, demokratis, dan bertanggung jawab. Menurut Hamalik [1] pendidik merupakan suatu proses tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas keterampilan peserta didik agar dapat ber adaptasi sebaik mungkin dengan lingkungan sekitarnya, dan mampu menunjukkan perubahan yang terjadi dalam dirinya dan dalam kehidupan bermasyarakat.

Keberhasilan pendidik ditentukan dengan penilaian atau evaluasi pembelajaran dan hasil belajar. Menurut Hamalik [2], evaluasi atau penilaian hasil belajar mengacu pada kegiatan pengukuran dan pengumpulan data serta informasi, pegolahannya, dan interpretasi.

Menurut Umam [3], proses evaluasi adalah tahapan pengujian dan penyesuaian data dari awal pelaksanaan rencana sampai akhir rencana, yang dijadikan sebagai dasar untuk tujuan evaluasi. Evaluasi adalah penilaian hasil pembelajaran yang sistematis dan berkesinambungan untuk menentukan efektivitas pembelajaran dalam perbaikan pembelajaran selanjutnya [4][5]

Menurut Rovita [6], alat evaluasi adalah ukuran dari berbagai bentuk hasil

belajar tertulis dan lisan. Tujuan dari penilaian pembelajaran yakni untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi suatu sistem pembelajaran yaitu meliputi metode, tujuan, sumber belajar, materi, media yang digunakan, lingkungan, dan sistem penilaian itu sendiri[3]. Kehidupan sentiasa akan mengalami perubahan secara tidak langsung dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin canggih. Peran teknologi dalam pembelajaran tentunya akan mentransformasikan bidang pendidikan, khususnya pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan terjadi dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan itu sendiri juga harus menggunakan teknologi untuk mendukung proses pelaksanaan pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat Tondelur et al. [7] ia berpendapat bahwa teknologi digital saat ini digunakan di lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung pembelajaran baik sebagai informasi ataupun alat pembelajaran yaitu sarana untuk mendukung kegiatan dalam kelas yang berupa tugas. Menanggapi era teknologi pada saat ini, pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang lebih tinggi dan sangat canggih pada era saat ini, untuk evaluasi yang biasa manual dapat diubah menjadi alat evaluasi berbasis teknologi. Jadilah semenarik mungkin dalam memfasilitasi pembelajaran siswa dan guru, merangsang minat siswa dalam proses evaluasi, dan membuat penilaian, yang lebih efektif, interaktif dan efisien yang dapat merangsang minat belajar peserta didik[8].

Amomchewin Quizizz adalah alat media pembelajaran yang telah mendapatkan reputasi untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, kuis interaktif multi-pengguna yang dapat di akses melalui komputer atau smartphone untuk menyelesaikan kuis yang diberikan. Menurut Cadieux Danielle, disimpulkan bahwa penggunaan kuis sebagai alat evaluasi atau yang bisa disebut penilaian pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga lebih termotivasi dalam proses pembelajaran menggunakan alat evaluasi yang baru. Quizizz berisikan kuis multipemain yang menyenangkan, mendidik, dan gratis untuk digunakan bisa di akses melalui komputer dan smartphone[9].

Menurut Tedjasaputra[10], game edukasi adalah gme yang dibuat khusus daam

bidang pendidikan. Kelebihan yang dimiliki aplikasi quizizz antara lain memanfaatkan teknologi yaitu akses gratis ke fitur game edukasi online untuk membantu proses pengajaran dikelas menjadi lebih mudah dan menyenangkan, kelebihan media quizizz antara lain keterbatasan waktu dalam media quizizz untuk bertanya. Sedangkan menurut Suo Yan Mei [11] dalam Hartini Dewi [12] mengatakan bahwa quizizz merupakan salah satu alat evaluasi yang sangat cocok untuk dilakukan mengevaluasi secara cepat, memberikan hasil secara langsung kepada guru untuk mengambil tindakan terhadap siswa, apakah mereka memerlukan remedial atau pengayaan untuk melanjutkan ke kemampuan dasar berikutnya. Menurut Handriyanti [13] dalam Delima,dkk[14], Permainan edukatif yakni permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang berfikir secara cepat, seperti meningkatkan konsentrasi atau memecahkan masalah.

Alat yang membuat pendidik dapat lebih mudah memahami hasil belajar siswa tanpa mencocokkan jawaban satu per satu, dan memudahkan siswa menjawab berbagai pertanyaan tanpa harus menuliskan jawaban dikertas. Alat evaluasi berbasis teknologi lebih efektif daripada alat evaluasi berbasis kertas (konvensional) evaluasi berbasis kertas memakan waktu selama tahap koreksi. Guru harus mengoreksi satu per satu jikalau saat pengkoreksian kurang teliti maka akan terjadi (human error)

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan subjek penelitian siswa kelas X Mipa 1 di Sma Negeri 1 Paciran diketahui bahwa alat evaluasi yang digunakan guru dalam ulangan harian (UH) mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan masih menggunakan media konvensional pada tes pilihan ganda. Selain itu, guru kurang dalam menggunakan prasarana yang ada dikelas selama proses pembelajaran dan evaluasi dikelas. Akibatnya, banyak siswa yang merasa tidak tertarik, bosan dan kurang gairah dalam proses evaluasi yang dilakukan di dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Model penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan produk dengan prosedur untuk di ujikan di lapangan, dievaluasi dan ditingkatkan untuk memenuhi persyaratan

tertentu untuk efektifitas, kualitas, dan standar [15].

Pengembangan menurut Sugiyono [16] mencakup pendalaman, perluasan, dan peningkatan pengetahuan, teori, kegiatan, dan produk yang ada agar lebih efisien dan efektif. Subyek pada penelitian ini adalah 1) Siswa kelas X MIPA 1 dengan jumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data yang dipakai untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah 1). Wawancara, dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait tentang alat evaluasi yang digunakan guru 2). Observasi, digunakan untuk mengamati situasi kelas sebelum dilakukannya penerapan alat evaluasi berbasis teknologi menggunakan aplikasi quizizz 3). Tes, digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa 4). Dokumentasi, digunakan untuk mengetahui proses evaluasi berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi quizizz kelas X MIPA 1. 5). Angket, dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terkait penggunaan alat evaluasi berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi quizizz.

Teknik analisis data pada penelitian ini yang digunakan antara lain:

1. Analisis validasi $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$

2. Respon Siswa $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$

3. ICC

$$r_{11} = \left[\frac{K}{(K-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dan analisis data, disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz diterapkan pada mata pelajaran ekonomi pada materi “pemasaran langsung makanan awetan hewani”, hal ini dapat dilihat bahwa: 1. Hasil analisis validasi oleh ahli evaluasi memperoleh skor nilai sebesar 90% yang artinya dikatakan sangat valid untuk digunakan. 2. Hasil analisis validasi oleh ahli materi memperoleh nilai memperoleh skor nilai sebesar 88% yang artinya dikatakan sangat valid untuk digunakan. 3. Dan hasil analisis validasi oleh praktisi memperoleh skor nilai sebesar 85% yang artinya sangat valid untuk digunakan. 4. hasil dari respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi quizizz mendapat skor 78,8 yang berarti Baik 5. Untuk hasil reliabilitas antar rater 3 memperoleh nilai 0,63 % yang artinya reliabilitasnya tinggi dan bisa untuk di implementasikan ke siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

pengembangan alat evaluasi berbasis teknologi menggunakan aplikasi quizizz digunakan secara baik. Dari penyusunan rencana evaluasi hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, tanggapan praktisi terhadap pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz ini memberikan tanggapan baik berdasarkan aspek materi, konstruksi, dan bahasa. Secara keseluruhan, tanggapan peserta didik dalam melakukan uji coba pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz memberikan tanggapan baik berdasarkan angket dari respon siswa.

Saran

Saran untuk pemanfaatan produk diharapkan mampu menjadi alat evaluasi yang di gunakan didalam kelas ketika melakukan ulangan harian maupun tugas sekolah dengan materi Pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan menggunakan aplikasi quizizz sebagai berikut: 1. Alat evaluasi ini di rancang berdasarkan analisis yang dibutuhkan siswa kelas X dan wawancara pada guru prakarya dan kewirausahaan, diharapkan bisa di implementasikan secara mandiri pada pelajaran lainnya. 2. Alat evaluasi kelas X untuk pembelajaran prakarya dan kewirausahaan menggunakan aplikasi quizizz diharapkan dapat menjadi alat evaluasi bagi guru untuk digunakan ketika mereka menguji ulangan harian ataupun tugas dalam kelas. 3. alat evaluasi diharapkan dapat diterapkan pada disiplin ilmu lain untuk penggunaan praktis dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amomchewin, Ratchadapom. 2018. The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Language Using Exercises with Quizizz for Student Learning Engagement. Indonesia Journal of Informatics Education. Vol.2, Issue 2, pp 85-90,
- [2] Arifin, M. H. B. M., Weta, I. W., & Ratnawati, N. L. K. A. (2016). Faktor-faktor yang berhubungan dengan kejadian hipertensi pada kelompok lanjut usia di wilayah kerja UPT Puskesmas Petang I Kabupaten Badung

- tahun 2016. *E-Jurnal Medika*, 5(7), 2303-1395.
- [3] Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran : Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [4] Boulden, Cadieux Danielle, Hurt, June W:andRichard, MaryKathleen, 2017. Implementing Digital Tolls to Support Student Questioning Abilities: A Collaboratve Action Research Report. *Journal Inquiry in Education*. Vol.9, Issue 1, article2.
- [5] Gall, G., & Gall, J. P. Borg.(2003). *Educational research: An introduction*, 7.
- [6] Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- [7] Hartini, Dewi. (2019). "Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz Di Sekolah Bersistem Kredit Semester". *Jurnal : Mitra Pendidikan (JMP Online)*, Vol. 3, No. 10, 1298 -1313. E-ISSN 2550 -0481. Diunduh 18 Juli 2021. PDF. (Halaman 1301).
- [8] Indonesia, P. R. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- [9] Oemar Hamalik. (2004). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [10] Rovita, CA. 2020. *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Two Tier Multiple Choice Menggunakan Ispring Suite 9*. Gresik: Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Gresik.
- [11] Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) untuk Bidang Pendidikan, Menejemen, Sosial dan Teknik*, Alfabeta, Bandung.
- [12] Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [13] Suharsono, Agus, „The Use of Quizizz and Kahoot in The Training for Millennial Generation“, *International Journal of Education and Teaching*, 4.2 (2020), 332–42
- [14] Suryanti, S., & Sutaji, D. (2019). *Pengembangan Teori Ring Mobile Application (Terima App): Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan aksesibilitas pembelajaran* Teori Ring. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 25(2), 147. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v25i2.883>
- [15] Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254411.