

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS *QUIZIZZ* TEMA I INDAHNYA KEBERSAMAAN SUB TEMA I KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dwi Lestari Indah Ningtyas^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: dwilestariindahningtyas9@gmail.com

ABSTRAK

Dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang baik maka sangat diperlukan rangkaian kegiatan pembelajaran, evaluasi pembelajaran termasuk proses belajar, prestasi belajar sebagai indikator dari suatu pendidikan. Belajar perlu dijadikan sebagai indikator daya serap kecerdasan peserta didik. Dalam melakukan proses pembelajaran, karena hanya peserta didiklah yang dapat menyerap seluruh materi pelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz*. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model ADDIE. Data yang diolah berbentuk deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari masukan guru dan siswa kelas IV di SDN Brondong 1 sejumlah 20 anak. Dan data kualitatif didapat dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator dan pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan sebagai berikut: (1) pengembangan alat evaluasi melalui lima tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implemmentasi dan evaluasi. (2) berdasarkan uji kevalidan materi dan media didapatkan hasil tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat valid, ahli media 95% dengan kategori sangat valid. Sedangkan (3) tingkat kepraktisan yang didapatkan dari angket guru dan siswa kelas IV yaitu 88,1 yang termasuk dalam kategori sangat valid. (4) Tingkat keefektifan didapat dari menghitung nilai evaluasi 20 siswa yang memperoleh ketuntasan klasikal dengan skor 75% alat evaluasi berbasis *quizizz* ini efektif karena analisis belajar peserta didik mencapai ketuntasan klasikal.

Kata Kunci: Pengembangan; Alat Evaluasi; Berbasis *quizizz*

PENDAHULUAN

Dalam mewujudkan pendidikan yang baik dan maju maka diperlukan adanya peningkatan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang berkualitas, karena tingkat keberhasilan dan tidaknya sebuah proses pendidikan dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajarannya [1]

Evaluasi merupakan salah satu komponen dari system pendidikan yang harus dilakukan secara sistematis dan terencana sebagai alat untuk mengukur keberhasilan atau target yang akan dicapai dalam proses pembelajaran [2]

Teknologi pembelajaran sangat diperlukan karena kemajuan dalam mengembangkan alat evaluasi untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik untuk meningkatkan mutu pembelajaran [3]

Karena dengan [4]diterapkannya ilmu pengetahuan dan teknologi didalam dunia pendidikan diharapkan mampu membuat perubahan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan manusia pada suatu negara. Oleh sebab itu agar pendidikan di negara Indonesia tidak mengalami ketertinggalan dari

perkembangan IPTEK, [5]maka diperlukan adanya pembaruan, salah satunya yang berhubungan dengan faktor-faktor penunjang pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di lingkungan sekolah. Salah satu penyebab yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran serta evaluasi pembelajaran di sekolah adalah penerapan Karena dengan diterapkannya ilmu pengetahuan dan teknologi didalam dunia pendidikan diharapkan bisa membuat perubahan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan manusia pada suatu negara. Oleh sebab itu agar pendidikan di negara Indonesia tidak mengalami ketertinggalan dari perkembangan IPTEK, [6]maka diperlukan adanya pembaruan, salah satunya yang berhubungan dengan faktor-faktor penunjang pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di lingkungan sekolah. Salah satu penyebab yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran serta evaluasi pembelajaran di sekolah adalah penerapan.

Berdasarkan penjabaran permasalahan dan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan alat

evaluasi menggunakan aplikasi quizizz dengan harapan bisa meningkatkan kepraktisan pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran. Quizizz merupakan aplikasi yang dibuat oleh perusahaan quizizz.inc dan bersifat gratis dalam pemakaiannya yang mempunyai fungsi untuk membuat kuis interaktif dan bisa digunakan untuk kegiatan evaluasi di kelas maupun di luar kelas. Quizizz biasanya dimainkan secara online melalui media komputer atau handphone. Untuk itu, peneliti mengambil judul penelitian **“Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Tema I Indahnya Kebersamaan Sub Tema I Keberagaman Budaya Bangsa Untuk Siswa kelas IV Sekolah Dasar”**.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) [7] Menurut Shelton dkk model pengembangan ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran yang menyediakan proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka dan daring dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. Model ADDIE mendesain proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah menggunakan out-put dari setiap langkah yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implemmentasi dan evaluasi. [8] Jenis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan informasi yang didapat serta tujuan dari penelitian ini. Data yang didapat kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan produk, [9] sehingga harapannya produk yang dihasilkan bisa valid dan praktis ketika digunakan. Jenis data dalam penelitian ini dibagi menjadi data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif berupa data informasi yang diperoleh dari hasil wawancara tentang alat evaluasi pembelajaran yang dipakai guru kelas ketika pelaksanaan evaluasi, serta data observasi tentang tingkah laku siswa selama mengikuti evaluasi pembelajaran. Selain itu, masukan dan saran yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan guru kelas serta wawancara dengan siswa. [10]

Data kuantitatif data ini didapat dari hasil penilaian instrument validasi oleh ahli media, ahli materi, guru kelas, hasil test dan angket respon siswa.

Tekhnik analisis data kuantitatif meliputi. Analisis Kevalidan alat evaluasi quizizz Validitas disini untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan menguji kesesuaian media dengan materi. Jawaban angket validasi ahli menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Likert yang digunakan mempunyai lima kategori yang dijadikan pada tabel 1

Tabel 1 Kategori Penilaian Skala Likert

Kriteria	Skor yang diperoleh
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: [10]

Analisis kevalidan digunakan untuk ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus validasi yang dirujuk dari Akbar [11] Sebagai berikut:

$$Vah = Tse \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah : Validasi ahli
 Tse : Total skor yang akan dicapai
 Tsh : Total skor yang diharapkan

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian disajikan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Media dan Materi

Kriteria pencapaian nilai (%)	Tingkat Kevalidan
$\geq 81,5 - 100$	Sangat Valid
$\geq 62,5 - 81,5$	Valid
$\geq 43,5 - 62,5$	Kurang Valid
$\geq 25 - 43,5$	Tidak Valid

Sumber: [11]

Analisis Kepraktisan alat evaluasi *quizizz*. Alat evaluasi *quizizz* dikatakan praktis jika memenuhi indikator:

Validator menyatakan bahwa media dapat digunakan dengan memerlukan sedikit revisi atau tanpa revisi yang disebut sebagai praktis secara teoritik.

Hasil respon guru dan respon siswa memberikan respon positif, yang ditunjukkan dengan hasil angket yang diberikan. Data yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik kemudian di analisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji kepraktisan produk yang sedang dikembangkan. Jawaban angket guru dan peserta didik diukur menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Likert yang digunakan terdiri dari dua kategori yang mana masing-masing kategori tersebut memiliki nilai atau skor berbeda

Analisis Keefektifan alat evaluasi *quizizz*. Alat evaluasi *quizizz* dikatakan efektif jika memenuhi indikator, rata-rata skor tes hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 75% dari seluruh siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar peserta didik mencapai ≥ 75 dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah peserta didik di kelas telah mencapai skor ≥ 75 . Perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal peserta didik yang tuntas dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut [12]

$$KK(\%) = \frac{\sum ST}{\eta} \times 100\%$$

Keterangan:

KK(%) = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah peserta didik yang tuntas KKM

η = Banyaknya seluruh peserta didik
Alat evaluasi *Quizizz* dikatakan efektif apabila hasil analisis belajar peserta didik mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ dari jumlah peserta didik di kelas yang mencapai skor 75%.

Tekhnik Analisis Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah hasil data dari angket kritik dan saran oleh ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran, dan ahli materi. [13]Teknik

analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan serta revisi produk pengembangan Alat evaluasi *Quizizz*. Langkah-langkah dalam teknik analisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

Analisa data kuantitatif [14]digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Nilai yang diperoleh pada setiap langkah-langkah tersebut di dapat dengan menggunakan angket data analisis validitas ahli (dosen ahli media pembelajaran dan dosen ahli) dan angket data analisa respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan alat evaluasi *quizizz*.

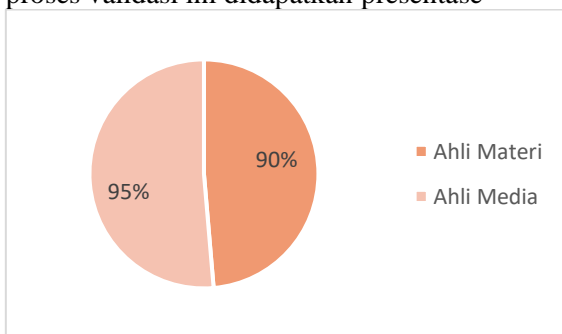
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan alat evaluasi ini bertujuan untuk meningkatkan kepraktisan pelaksanaan evaluasi pada kelas IV Tema I Sub Tema I. pada pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang sistematis dan terstruktur dengan langkah-langkah, 1) *Analysis* (analisis kebutuhan) berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta analisis kebutuhan siswa kelas IV pada tanggal 02 November – 05 januari 2021, peneliti memperoleh informasi bahwa terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan pembelajaran. Salah satunya adalah masalah pelaksanaan evaluasi kurangnya kemampuan guru di dalam memanfaatkan fasilitas sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas menyebabkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih menggunakan media konvensional (kertas). Kendala lain yaitu ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih terdapat siswa yang menyontek dan ramai sendiri, hal itu dikarenakan kegiatan evaluasi pembelajaran terasa membosankan bagi siswa. Sehingga guru kurang bisa mengetahui kemampuan asli siswa dan materi yang belum difahami oleh siswa. Selain itu guru juga memerlukan waktu yang lebih untuk mengoreksi hasil pekerjaan siswa.

Solusi dari problematika tersebut adalah dengan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* dengan harapan siswa lebih tertarik untuk mengikuti evaluasi pembelajaran dan tidak bosan ketika mengerjakan soal, selain itu guru akan merasa lebih praktis dalam penggunaannya. 2) *Design* (perancangan Tahap selanjutnya mengidentifikasi kompetensi inti dan

kompetensi dasar yang sesuai dengan materi keberagaman budaya. Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang mengacu pada Permendikbud nomor 22 tahun 2006. 3) *Development* (pengembangan) rancangan produk berupa alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz*. Adapun alat evaluasi yang terdapat pada aplikasi *quizizz* terdiri beberapa komponen petunjuk penggunaan dan validasi produk pengembangan alat evaluasi berbasis *quizizz*. 4) *Implementation* peneliti mulai menggunakan produk yang dikembangkan ke dalam proses evaluasi pembelajaran. Peneliti melakukan uji coba produk kepada guru kelas dan siswa kelas IV di SDN Brondong 1 pada tanggal 08 s.d 10 Juni 2021. Pada hari pertama, setelah diberi izin oleh Kepala Sekolah, peneliti langsung masuk ke kelas IV dibimbing dengan guru kelas yaitu Ibu Dian Nita Eka Faridah, S.Pd. seperti yang telah dijelaskan, peneliti akan uji coba produk kepada 20 siswa kelas IV, peneliti memilih 5 siswa secara acak untuk menanggapi alat evaluasi ini. 5) *Evaluation* (evaluasi). Tahap evaluasi dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif.

Tingkat kevalidan Produk Produk yang telah di desain peneliti akan divalidasi oleh validator. Validator tersebut akan memvalidasi produk yang sesuai dengan bidangnya di ahli materi maupun ahli media. Proses memvalidasi produk membutuhkan 1 kali bimbingan dan 1 kali perbaikan dengan kedua validator. Dari proses validasi ini didapatkan presentase



Gambar 1. Contoh produk UMKM yang akan didaftarkan ijin usahanya

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan, peneliti menggunakan rumus [15] berikut ini.

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{F}{N} \\ &= \frac{185}{2} \\ &= 92,5 \end{aligned}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} F &= \text{jumlah persentase keseluruhan subjek} \\ &= \text{ahli materi} + \text{ahli media} \\ &= 90 + 95 \\ &= 185 \end{aligned}$$

N = banyak subjek

= subjek penelitian sebanyak 2 orang

Setelah penghitungan ini didapat kevalidan alat evaluasi *quizizz* ini sebesar 92,5 yang termasuk dalam kriteria sangat valid.

Tingkat kepraktisan

setelah ahli materi dan ahli media dapat mendeskripsikan kevalidan alat evaluasi *quizizz* ini. Peneliti mulai mendeskripsikan kepraktisan dari *quizizz* dengan menghitung presentase angket dari guru kelas dan 20 siswa. Hasil persentasenya

1. Guru kelas 100
2. Siswa 20 1.850

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan, peneliti menggunakan rumus [15] berikut ini.

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{F}{N} \\ &= \frac{1.950}{21} \\ &= 92,8 \end{aligned}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} F &= \text{jumlah persentase keseluruhan subjek} \\ &= \text{guru kelas} + 20 \text{ siswa} \\ &= 100 + 1.850 \\ &= 1.950 \end{aligned}$$

N = banyak subjek

= subjek penelitian sebanyak 21 orang

Setelah penghitungan ini didapat kepraktisan alat evaluasi *quizizz* ini sebesar 92,8 yang termasuk dalam kriteria sangat valid.

Tingkat Keefektifan

Setelah mendeskripsikan kepraktisan alat evaluasi *quizizz* ini, peneliti mulai mendeskripsikan keefektifan dari alat evaluasi *quizizz* dengan menghitung persentase nilai evaluasi 20 siswa. penghitungan ketuntasan klasikal yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal peserta didik dengan menggunakan rumus [12] sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\sum ST}{\eta} \times 100\% \\ &= \frac{15}{20} \times 100\% \\ &= 75\% \end{aligned}$$

Keterangan:

ST = Jumlah peserta didik yang tuntas KKM

$$\begin{aligned} &= 15 \\ &= \frac{15}{20} \times 100\% \\ &= 75\% \end{aligned}$$

η = Banyaknya seluruh peserta didik

Setelah penghitungan ini didapatkan keefektifan alat evaluasi *quizizz* ini efektif karena hasil analisis belajar peserta didik mencapai ketuntasan klasikal dengan skor 75%.

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dari hasil validasi ahli materi dan ahli media diperoleh kesimpulan bahwa produk alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* sudah layak. Namun, berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari validator maka dilakukan sedikit perbaikan agar produk akhir yang dihasilkan lebih efektif, efisien, dan menarik. Selain data hasil validasi oleh ahli materi juga hasil revisi pada media.

KESIMPULAN

Produk hasil penelitian dan pengembangan yang telah divalidasi dan direvisi menghasilkan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi tema I indahnyanya kebersamaan sub tema I keberagaman budaya bangsaku kelas IV. Produk alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* ini sudah melalui tahap validasi dai ahli materi, ahli media, pengguna, serta didukung dengan respon siswa. Adanya tahap validasi memberikan masukan dan perbaikan terhadap produk. Produk yang telah direvisi perlu dikaji untuk melihat wujud akhir dari suatu produk yang sesuai dengan rumusan masalah dan kajian pustaka.. metode pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* yang telah direvisi adalah sebagai berikut.

Evaluasi dengan kemampuan kognitif anak kelas IV. Materi yang digunakan dalam pembuatan alat evaluasi diharapkan dapat sesuai dengan kemampuan kognitif anak supaya anak lebih paham.

Penggunaan petunjuk game lebih baik menggunakan Bahasa Indonesia. Pemilihan Bahasa Indonesia diharapkan membuat siswa paham dengan petunjuk game.

Perlu jawaban untuk pengecoh. Jawaban pengecoh pada setiap opsi jawaban diharapkan dapat mengecoh siswa dalam memilih opsi jawaban yang benar.

Gambar perlu dicantumkan sumber daftar rujukan.

Berdasarkan pengembangan produk yang telah dijabarkan, alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* tema I indahnyanya kebersamaan

sub tema I keberagaman budaya bangsaku memiliki beberapa kelebihan yaitu alat evaluasi praktis, tidak memerlukan kertas, tidak membutuhkan waktu penilaian yang lama, serta memacu siswa untuk semangat dalam melaksanakan evaluasi.

Selain memiliki kelebihan, produk alat evaluasi memiliki kekurangan yaitu membutuhkan akses internet sehingga membutuhkan biaya yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. D, *pengukuran, penilaian, dan evaluasi pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika, 2012.
- [2] I. I. Muhammad, *Evaluasi Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers, 2020.
- [3] Y. Muhammad, *Media&teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenas Media, 2018.
- [4] M. Januszewski, A. and Molenda, *Tecnology A Definition With Commentary*. Newyork: Lawrence Erlbaum Associates, 2008.
- [5] T. Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, pp. 171–210, 2018.
- [6] dan M. B. Usman Asnawir, *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers, 2015.
- [7] R. N. S. Wahyu, *Metode Penelitian R&D*. Malang: Literasi Nusantara, 2020.
- [8] Sudjana, *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung, 2017.
- [9] A. Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana, 2019.
- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [11] S. Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.
- [12] M. Afandi, *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: Unissula Press, 2015.
- [13] Arikunto, *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [15] Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.