

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS QUIZZZ
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR KELAS V
SDN KARANGANYAR 01 JEMBER**

Sinar Rosidah Zidni

Sofwan Roif ubaidillah

Sahlan

Andi Suhardi

Universitas Islam Negeri KH Achmad Shiddiq Jember, Jawa Timur, Indonesia

ABSTRACT

The development of Quizizz-based Science Learning Evaluation is to make it easier for teachers to evaluate learning because there is no need to correct it manually. The development of this evaluation is to increase student motivation and achievement while learning is taking place. The objectives of developing learning evaluation are (1) Describe the development of quizizz-based science learning evaluation for class V students at SDN Karanganyar 01 Jember. (1) Describe the validation of quizizz-based science learning evaluation for class V students at SDN Karanganyar 01 Jember. (2) Describe the effectiveness of using Quizizz-based science learning evaluation to increase motivation and learning achievement of class V students at SDN Karanganyar 01 Jember. This research uses the Borg and Gall Research Development model, with 10 steps, namely: (1) research and data collection, (2) planning, (3) product draft development, (4) initial field trials, (5) revising test results trial, (6) field trials, (7) product refinement resulting from field trials, (8) field implementation trials, (9) refinement of resulting products, (10) dissemination and implementation. The results of the development research can be concluded: The Quizizz-based science learning evaluation product meets the validity criteria, with material expert validation results of 89%, media expert validation of 87%, language expert validation of 91%. The results of the validity of the question items were 6 invalid questions and 14 valid questions. Reliability results 0.934. Difficulty level 14 easy and 6 questions very easy. The power test differentiated 4 questions very bad, 1 question very bad, 1 question fair, 8 questions good, and 6 questions very good. The results of the pretest field trials were 64% and posttest 90%. The results of the pretest learning achievement were 68% and posttest 95%. The independent sample T-Test is 0.000, so H_0 is rejected and H_a is accepted. The conclusion is that using quizizz-based learning evaluation media gets a higher average score compared to the pretest or before using quizizz-based learning evaluation media.

Keyword: Development of Learning Evaluation, Quizizz, Learning Motivation, Learning Achievement.

Korespondensi : Sinar Rosidah Zidni, Sofwan Roif ubaidillah, Sahlan, Andi Suhardi
Universitas Islam Negeri KH Achmad Shiddiq Jember, Jawa Timur, Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu kegiatan atau aktivitas belajar mengajar yang di dalamnya terdapat dua subjek yaitu guru dan peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan haruslah terprogram, dan ciri-ciri suatu program yang sistematis, dan terencana, sistematis artinya keteraturan dalam hal ini pembelajaran harus dilakukan dengan langkah-langkah tersusun mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi. Agar mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang baik, maka guru perlu mempunyai alat evaluasi yang valid dan praktis untuk digunakan dalam mencapai tujuan tertentu.

Di dalam mewujudkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas, tentunya tidak terlepas dari pengaruh penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan. Karena dengan diterapkannya ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam dunia pendidikan diharapkan bisa membuat yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan manusia pada suatu negara. Oleh sebab itu agar pendidikan di negara Indonesia tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK, maka diperlukan adanya pembaruan, salah satunya yang berhubungan dengan faktor-faktor penunjang pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di lingkungan sekolah.

Salah satu penerapan teknologi yang dapat digunakan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara daring maupun luring dapat menggunakan aplikasi quizizz. Aplikasi ini sendiri merupakan aplikasi terdapat di web dan dapat diakses gratis oleh guru dan siswa. Aplikasi ini dipilih sebagai evaluasi pembelajaran karena menurut Bagas Prima Kristanto dan Tri Nova Hasti Yuniani menyatakan bahwa aplikasi quizizz memiliki kelebihan dimana guru dapat melacak siswa yang telah menjawab pertanyaan yang telah dibuat serta siswa dapat melihat letak dimana kesalahan dari jawaban siswa. Selain itu siswa juga dapat mengerjakan secara fleksibel dimana dan kapan saja juga kelebihan penggunaan quizizz dapat meminimalisis penggunaan kertas serta dapat meningkatkan motivasi, nilai juga meningkatkan pemanfaatan kemampuan TIK.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Karanganyar 01 Jember mengatakan bahwa siswa ketika mendengarkan akan ada ulangan harian reaksinya sudah tidak semangat dan merasa ulangan harian merupakan peristiwa yang ditakuti. Jadi perlu adanya inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi persoalan tersebut yaitu dengan memanfaatkan media interaktif.

Melihat persoalan tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan sistem pembelajaran dengan merancang media pembelajaran Quizizz sebagai alat evaluasi yang

memanfaatkan smartphone untuk proses evaluasi pembelajaran, sehingga smartphone tidak hanya untuk bermain game online dan juga chromebook di SDN Karanganyar 01 tidak hanya untuk ANBK saja, akan tetapi juga dapat dipakai untuk proses pembelajaran.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Model penelitian adalah pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Borg and Gall. Borg and Gall mengemukakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan. Model Borg and Gall memiliki langkah-langkah berikut: 1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), 2) perencanaan (*planning*), 3) pengembangan draf produk (*develop preliminary from of product*), 4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), 5) merevisi hasil uji coba (*main product revision*), 6) uji coba lapangan (*main field testing*), 7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), 8) uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), 9) penyempurnaan produk hasil (*final product revision*), dan 10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media untuk evaluasi pembelajaran berbasis quizizz. Produk pengembangan tersebut terdiri dari 10 langkah, 1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), 2) perencanaan (*planning*), 3) pengembangan draf produk (*develop preliminary from of product*), 4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), 5) merevisi hasil uji coba (*main product revision*), 6) uji coba lapangan (*main field testing*), 7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), 8) uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), 9) penyempurnaan produk hasil (*final product revision*), dan 10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).² Produk media tersebut berupa materi dan soal untuk evaluasi pembelajaran materi IPAS dalam penelitian dan pengembangan ini sudah melewati serangkaian validasi kepada validator ahli mulai dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan di uji coba lapangan kepada 24 siswa.

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018), 297

² Meredith D. Gall, Joyce P Gall, Walter R Borg, *Educational Research an Introduction* (New York: Longman, 1983), 775.

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Oleh sebab itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi yaitu 89% validasi ahli media yaitu 87% dan validasi ahli bahasa memperoleh 91%. Berdasarkan angket yang dibagikan kepada peserta didik mengenai motivasi peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran sebelum menggunakan quizizz mendapatkan rata-rata 64%, sedangkan setelah evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz mendapatkan nilai rata-rata 90%, untuk menyimpulkan produk pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid apabila telah sesuai dengan kriteria kevalidan, instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data yakni menggunakan angket yang diberikan kepada peserta didik. Untuk skala skor nilai respon peserta didik yaitu skor (1-5), dengan keterangan 1. Tidak baik, 2. Kurang baik, 3. Cukup, 4. Baik, 5. Sangat baik.³ Dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis quizizz pada pembelajaran IPAS di SDN Karanganyar 01 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil pretest dan posttest digunakan untuk melihat peningkatan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz, hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui adanya pengaruh penggunaan quizizz pada evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran IPAS terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Hasil rata-rata pretest pada prestasi belajar siswa diperoleh 68%, sedangkan hasil rata-rata nilai posttest yaitu memperoleh rata-rata nilai 95%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest. Untuk menyimpulkan produk evaluasi pembelajaran berbasis quizizz yang dikembangkan dikatakan valid apabila sesuai dengan kriteria kevalidan soal.

Setelah semua selesai, hasil evaluasi pembelajaran tersebut akan di olah untuk menemukan validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya beda. Berdasarkan uji validitas item soal yang dilakukan menggunakan SPSS ada 20 soal yang diuji dan ada 6 soal yang tidak valid terdapat pada nomer soal 8,10,11,12,15,18. Soal yang tidak valid artinya tidak terpakai atau seperti dibuang, jadi tidak bisa digunakan. Kemudian ada 14 soal yang valid, jadi ini bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran berbasis quizizz.

Kemudian untuk uji reliabilitas ada 20 soal sesuai perhitungan yang mengolah data yang diperoleh selama proses evaluasi pembelajaran berbasis quizizz. Karena

³ Ridwan dan Sunarto, Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis (Bandung: ALFABETA, 2011). 22.

diperoleh koefisien 0,934 lebih besar dari 0,6 maka kesimpulannya reliable. Untuk uji tingkat kesukaran soal, hasil yang diperoleh saat pengolahan adalah soal kesukaran sebanyak 10 soal, pada soal tes terdapat 14 mudah dan 6 soal mudah sekali. Uji daya beda terdapat 20 soal dalam periode evaluasi pembelajaran, terdapat 4 soal jelek sekali, 1 soal jelek, 1 soal cukup, 8 soal baik dan 6 soal baik sekali.

Perhitungan dan keakurasian data menggunakan SPSS. Sebelum melakukan uji independent sampel T-Test, peneliti melakukan uji statistik deskriptif terlebih dahulu. Kemudian, peneliti melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sampel T-Test.

Uji statistik deskriptif mendapatkan nilai minimum yang diperoleh pada waktu pretest 40 sedangkan pada waktu posttest 45 dengan rata-rata nilai 64. Sedangkan nilai maximum pada waktu pretest sebesar 90 dan pada waktu posttest 100 dengan rata-rata nilai 85. Kesimpulan dari penjabaran tersebut bahwa peningkatan dan nilai rata-rata pretest lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest. Sedangkan uji normalitas hasil pretest menurut *Kolmogrov-Smirnov* mendapatkan 0,144 dan nilai signifikansi menurut *Shapiro-Wik* 0,211. Hasil posttest menurut *Kolmogrov-Smirnov* 0,108 dan nilai signifikansi menurut *Shapiro-Wik* 0,226. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa semua hasil signifikansi dari pretest maupun posttest berdistribusi normal dikarenakan tidak ada yang mendapatkan $<0,05$.

Uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih dari 0,05 yang berarti data tersebut homogen atau sama. Kemudian uji independent sampel t-test menunjukkan perolehan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan dari tabel di atas bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis quizizz mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan pretest atau sebelum menggunakan media evaluasi berbasis quizizz.

KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan: Produk evaluasi pembelajaran IPAS berbasis quizizz memenuhi kriteria kevalidan, dengan hasil validitas ahli materi 89%, validasi ahli media 87%, validasi ahli bahasa 91%. Hasil uji coba validitas item soal ada 6 soal tidak valid dan 14 soal valid. Hasil reliabilitas 0,934. Tingkat kesulitan 14 mudah dan 6 soal mudah sekali. Uji daya beda 4 soal jelek sekali, 1 solajelek, 1 soal cukup, 8 soal baik, dan 6 soal baik sekali. Hasil uji coba lapangan pretest 64% dan posttest 90% hasil prestasi belajar pretest 68% dan posttest 95%. Uji independent sampel T-Test 0,000 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya bahwa penggunaan media evaluasi

pembelajaran berbasis quizizz mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan pretest atau sebelum menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Bagas Prima Kristanto dan Tri Nova Hasti Yunianta. 2021. *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz dengan Soal PISA Konten Quantity*, Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 11 No. 02.

Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Meredith D. Gall, Joyce P Gall, Walter R Borg. 1983. *Educational Research an Introduction*. New York: Longman.

Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Ridwan dan Sunarto. 2011. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: ALFABETA.