

DESAIN DAN UJI COBA TES BERBASIS QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI UNTUK PESERTA DIDIK PADA MATERI LARUTAN ASAM-BASA KELAS XI

Diki Ahmad Iskandar Alam¹, Deasy Liestianty², Fitriana Ibrahim³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Khairun

Email: ¹dikiahmadiskandaralam@gmail.com, ²dliestianty@gmail.com, ³fitrianaibrahim@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mendesain dan mengujicobakan alat evaluasi pembelajaran Kimia secara praktis, mengetahui kevalidan dari produk, dan mengetahui respon guru kimia serta peserta didik terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz pada materi larutan asam-basa kelas XI. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model ADDIE Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Data pada penelitian ini diperoleh melalui validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan respon penilaian guru kimia serta respon peserta didik pada uji coba awal SMA Al-Kahiraat siko dan uji coba akhir SMAN 11 TiKep. Hasil penelitian ini yaitu : (1) mutu aplikasi Quizizz sangat valid digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran kimia pada materi larutan asam-basa berdasarkan penilaian dari ahli media sebesar 96,6%, dan ahli materi sebesar 83% dengan kategori sangat valid, sedangkan penilaian respon guru kimia sebesar 88,8% dengan kategori sangat praktis dan penilaian keseluruhan respon peserta didik sebesar 79,4% dengan kategori praktis; (2) Dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai alat evaluasi online berbasis aplikasi dalam pembelajaran Kimia khususnya pada materi larutan asam-basa.

Kata kunci: Alat Evaluasi, Quizizz, Larutan Asam-Basa, Pendidikan Kimia

[1] PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan sejumlah teknik yang tidak bisa dilewatkan dan harus diterapkan oleh tenaga pendidik dalam pelaksanaan aktifitas pembelajaran (Purnama Sari dan Rochmawati, 2015). Evaluasi bertujuan untuk melihat sampai mana pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran pada hari itu, seberapa jauh pemahaman materi yang diberikan, dan mengetahui kendala yang dihadapi sehingga dengan evaluasi dapat diketahui dimana letak kekurangan proses pembelajaran agar dapat diperbaiki pada pembelajaran berikutnya.

Menurut Zainal Arifin, 2012 kegiatan evaluasi harus dilakukan secara sistematis dan terus-menerus agar dapat melihat kemampuan para peserta didik yang dievaluasi. Proses pelaksanaan evaluasi setelah pembelajaran maupun ulangan harian, tenaga pendidik masih cenderung menggunakan cara tes tertulis, hal ini menyebabkan proses perhitungan nilai per item soal pada setiap peserta didik yang dilakukan oleh guru cenderung membutuhkan waktu yang cukup lama. Karena disebabkan adanya perhitungan jawaban benar per item soal secara manual sehingga menyebabkan peserta didik harus menunggu cukup lama untuk mengetahui nilai yang didapatkan.

Selain itu, fleksibilitas pengacakan soal dan bentuk tes yang kurang variatif dilakukan secara terbatas sehingga mempermudah kerjasama antar peserta didik untuk melakukan kecurangan. Hal tersebut menyebabkan proses pelaksanaan evaluasi menjadi kurang efektif (Haida Dafitri, 2017).

Menurut septiana dkk, (2014) Two-tier multiple choice pertama kali dikembangkan oleh David F. Treagus yakni tes berupa soal pilihan ganda dengan dua tingkat. Pada tingkat pertama soal tentang pertanyaan perihal rancangan yang akan diuji cobakan, pada tingkat kedua tentang alasan setiap jawaban yang dipilih oleh peserta didik pada pertanyaan pada tingkat yang pertama.

Berdasarkan hasil observasi evaluasi setelah akhir pembelajaran diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas XI SAMN 11 Tidore Kepulauan tahun 2021/2022 dalam mata pelajaran Kimia rendah. Hal tersebut ditunjukkan fakta sebagai berikut: Peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 50%, Peserta didik yang memperoleh nilai sama dengan KKM sebanyak 35% dan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 15%.

Dengan adanya aplikasi berbasis game Quizizz dapat membantu guru dalam melaksanakan evaluasi dengan mudah dan menyenangkan, selain sebagai alat evaluasi Quizizz juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan game Quizizz peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka (Purba, 2019: 5).

[2] METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu : Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kevalidan tes berbasis Quizizz sebagai alat evaluasi dan mendeskripsikan respon peserta didik dan guru terhadap aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi.

[3] HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian Research Dan Development (R&D), yang dilaksanakan di SMA Al-Khairaat Siko Ternate sebagai uji coba awal dan SMA N 11 TiKep sebagai ujicoba akhir siswa kelas XI-IPA semester genap tahun ajaran 2022/2023. Dalam penelitian ini menggunakan siswa untuk uji coba awal sebanyak 10 siswa dan untuk uji coba akhir sebanyak 14 siswa.


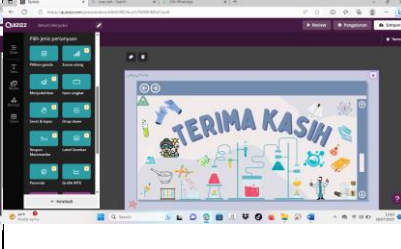
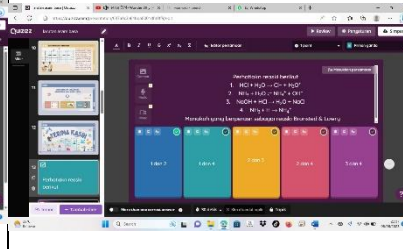
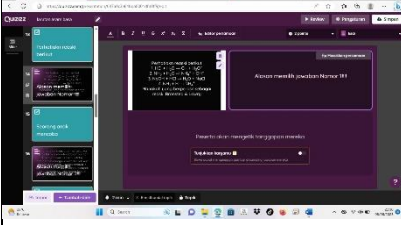


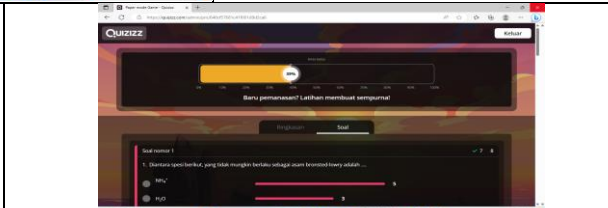
1. Tahap Analysis

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dengan membagikan angket untuk kebutuhan peserta didik dan mewawancarai 5 guru Kimia guna untuk mengumpulkan informasi terkait alat evaluasi yang dikembangkan. Berdasarkan angket peserta didik, 100% peserta didik memiliki smartphone, tanggapan peserta didik terhadap materi larutan asam basa 21% mudah, 37% lumayan sulit, 42% sulit, dan tanggapan lainnya untuk hasil wawancara dengan guru Kimia kebanyakan guru masih menggunakan alat evaluasi konvensional (media kertas), alat evaluasi berbasis aplikasi (online) belum diterapkan, dan kebanyakan guru setuju bahwa Quizizz baik dijadikan alat evaluasi pada akhir proses pembelajaran.

2. Tahap Design

Tahap ini peneliti membuat soal, validasi soal, dan mendesain alat evaluasi menggunakan Quizizz. Alat evaluasi didesain setelah soal-soal sudah divaliasi oleh ahli materi. Perancangan awal penginputan soal dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 1. Desain Tampilan Media

Tampilan setelah kuis presentadi di impor	Tampilan untuk memilih membuat soal	Tampilan Tipe Soal Pilihan Ganda
		
Tampilan Tipe Soal untuk alasan	Tampilan Tipe Soal Esai	Tampilan Papan Peringkat
		
Tampilan Hasil Perolehan Skor Peserta Didik		

3. Tahap Development

a. Validasi ahli materi

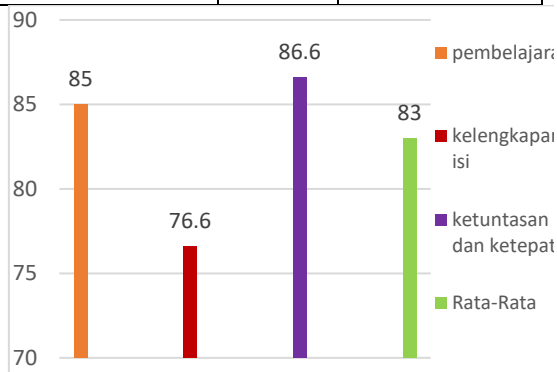
Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan butir soal yang valid digunakan

pada alat evaluasi berbasis quizizz, validasi ahli materi terdiri dari 2 dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program studi Pendidikan Kimia

Universitas Khairun. Data validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Presentase hasil validator ahli materi

Indikator	P%	Keterangan
aspek pembelajaran	85%	Sangat Valid
aspek kelengkapan isi	76,6%	Valid
aspek ketuntasan dan ketepatan	86,6%	Sangat Valid
Rata-Rata	83%	Sangat Valid

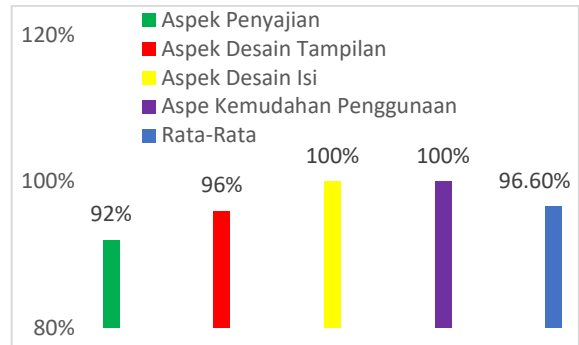


b. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan dengan tujuan untuk melihat bagaimana tingkat kevalidan dari alat evaluasi yang dikembangkan. Penilaian validasi media oleh 1 ahli media dilakukan berdasarkan empat aspek penilaian yaitu aspek penyajian, aspek desain tampilan, aspek penggunaan bahasa, dan aspek kemudahan penggunaan. Berdasarkan hasil perhitungan data, diperoleh hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 2 Presentase hasil validator ahli materi

Aspek	P(%)	Keterangan
Aspek Penyajian	92%	Sangat valid
Aspek Desain Tampilan	96%	Sangat valid
Aspek Desain Isi	100%	Sangat valid
Aspe Kemudahan Penggunaan	100%	Sangat valid



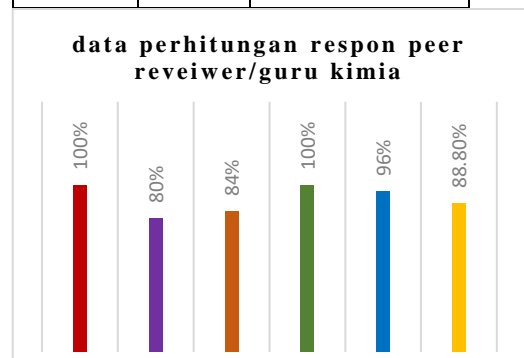
4. Tahap Implementation

a. Respon Peer Reviewer/Guru Kimia

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil perhitungan respon guru mata pelajaran Kimia. 2 guru MAN 1 Ternate, 1 guru SMA Nurul Hasan Ternate, 1 guru SMA Al-Khairaat Siko Ternate Ternate dan 1 guru SMAN 11 TiKep terhadap media Quizizz. Data perhitungan respon guru dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3 Data Perhitungan Respon Guru Terhadap Alat Evaluasi

Nomor Butir	P(%)	Keterangan
1	100%	Sangat Praktis
2	80%	Praktis
3	84%	Sangat Praktis
4	100%	Sangat Praktis
5	96%	Sangat Praktis
Rata-rata	88,8%	Sangat Praktis



b. Respon Peserta Didik

1. Analisis Data Uji Coba Awal Kepada Peserta Didik

Kegiatan yang harus dilakukan sebelum melaksanakan uji coba akhir adalah melakukan uji coba terbatas kepada peserta didik SMA Al-Khairaat Siko Ternate untuk mendapatkan butir soal yang valid dan respon peserta didik terhadap alat evaluasi berbasis Quizizz. Adapun rincian persentase respon peserta didik terhadap aplikasi Quizizz di SMA Al-Khairaat Siko Ternate sebagai berikut:

Tabel 4 Respon Peserta Didik terhadap Aplikasi Quizizz

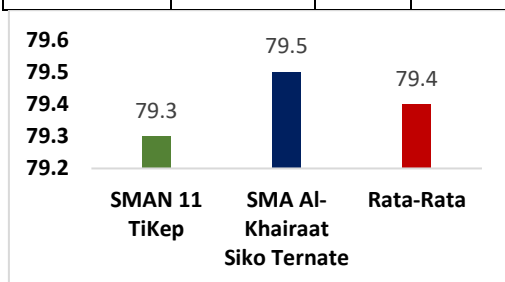
Sekolah	Jumlah siswa	P(%)	Ket
SMA Al-Khairaat Siko Ternate	10	79,5	Praktis

2. Analisis data uji coba akhir kepada peserta didik

Kegiatan yang harus dilakukan setelah melaksanakan uji coba awal adalah uji coba akhir kepada peserta didik SMAN 11 TiKep. Adapun rincian persentase respon peserta didik terhadap aplikasi Quizizz di SMAN 11 TiKep sebagai berikut:

Tabel 4 Respon Peserta Didik terhadap Aplikasi Quizizz

Sekolah	Jumlah siswa	P(%)	Ket
SMAN 11 TiKep	14	79,3 %	Praktis



5. Tahap Evaluation

Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluation atau penilaian. Pada tahap ini, penilaian media evaluasi di lihat dari tingkat kevalidan yang meliputi ahli materi dan ahli media sedangkan dari segi kepraktisan media alat evaluasi yang didesain dan diuji cobakan dapat dilihat dari Respon Peer Reveiwer/guru dan respon peserta didik.

3.2 Pembahasan

Penelitian yang peneliti lakukan ini digolongkan sebagai penelitian dan pengembangan (research and

development) model penelitian yang digunakan mengacu pada model ADDIE. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah alat evaluasi pembelajara berbasis Quizizz dengan adanya media pembejaran berupa PowerPoint pada materi larutan asam-basa kelas XI IPA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengasilkan suatu produk yaitu alat evaluasi pembelajaran yang valid dan praktis.

Penggunaan alat evaluasi pembelajara dengan menggunakan berbagai software sudah mulai banyak digunakan seiring berkembangnya zaman. Alat evaluasi pembelajara berbasis Quizizz dengan adanya media pembejaran berupa PowerPoint sudah pernah dikembangkan oleh salah satu peneliti FKIP UIR yaitu winni permata putri (2021).

Keterbaruan penelitian ini adalah menggunakan soal Two-tier multiple choice dengan adanya media pembelajaran pada alat evaluasi berbasis online sehingga memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran sekaligus dengan evaluasi berbasis Quizizz.

Secara keseluruhan presentase rata-rata tingkat kevalidan alat evaluasi pembelajara berbasis Quizizz dengan adanya media pembejaran berupa PowerPoint, untuk validasi ahli materi yaitu 83% yang termasuk dalam kategori sangat valid, validasi ahli media yaitu 96,6% yang termasuk dalam kategori sangat valid, jadi untuk tingkat kevalidan dari para ahli dinilai sangat valid digunakan. Sedangkan untuk presentase respon guru sebesar 88,8% dengan kategori sangat praktis dan untuk respon keseluruhan peserta didik uji coba awal dan uci coba akhir di dapat presentase sebesar 79,4% dengan kategori praktis, jadi untuk tingkat kepraktisan dari respon guru sangat parktis dan respon preserta didik parktis.

[4] KESIMPULAN

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran pada materi larutan asam basa berbasis Quizizz menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry. Model tersebut terdiri dari 5 tahap diantaranya analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation) dan evaluasi (Evaluation). Berdasarkan hasil pengembangan, dapat disimpulkan bahwasannya produk memperoleh hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 83% dengan kriteria sangat valid. Begitupun pada penilaian ahli media yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,6% dengan kriteria sangat valid. Selain itu, penilaian respon dari guru Kimia menunjukkan rata-rata persentase sebesar 88,8% dengan kriteria sangat praktis. Begitupun pada penilaian respon dari peserta didik yang menunjukkan rata-rata persentase sebesar 79,4 dengan kriteria praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz valid dan praktis digunakan sebagai alat evaluasi online berbasis aplikasi dalam pembelajaran Kimia khususnya pada materi larutan asam basa.

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, adapun saran dari penulis agar menjadi acuan bagi peneliti-peneliti lainnya sebagai berikut:

1. Aplikasi Quizizz yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran Kimia dapat meningkatkan

minat, motivasi, dan jiwa kompetitif peserta didik dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang asik dan menyenangkan, mudah untuk mengukur pemahaman peserta didik, dan praktis.

2. Alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz ini dapat dikembangkan kembali dengan meneliti hasil belajar peserta didik pada materi larutan asam basa atau materi Kimia lainnya dan menghubungkannya dengan email orang tua agar dapat dicontrol perkembangan anaknya di sekolah.
3. Dibutuhkan jaringan internet yang memadai untuk penggunaan aplikasi Quizizz tersebut sebagai alat evaluasi agar penerapannya maksimal.
4. Penelitian ini dapat dikembangkan kembali dengan meneliti menggunakan fitur lainnya yang tersedia pada aplikasi Quizizz dengan mempertimbangkan versi yang gratis dan berbayar.

[5] DAFTAR PUSTAKA

- 1 Haida Dafitri, "Pemanfaatan Wondershare Quiz Creator Dalam Tes Berbasis Komputer", *Jurnal Sistem Informasi*, 1:1, (April, 2017),8.
- 2 Septiana, D. dkk. 2014. Identifikasi miskonsepsi siswa pada konsep archaeobacteria dan eubacteria menggunakan two tier multiple choice. *Journal Edusains Vol 6*.
- 3 Purba, L. S. L 2019, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I". *Jdp*. 12(1), 5.
- 4 Permata winni, 2021. Pengembangna media pembelajaran powerpoint berbantuan Quizizz pada materi integral kelas XI SMA. UIR. Riau.
- 5 Purnamasari, A., & Rochmawati. 2015. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(2). <https://jurnalmahapeserta.didik.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/13175>.
- 6 Zainal Arifin 2012, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI,), h. 12-13.