

Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android Melalui Aplikasi Quizizz pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa

Rahma Yani¹, Rita², Amaluddin³

This research aimed to describe the development process, practicality, validity, and feasibility of using an android-based learning evaluation tool through the quizizz application on "Poetry" material in class X SMA. This research was conducted in SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa. The research used Research and Development method (R&D) with a 4D model developed by Thiagarajan which includes 4 stages, including: Definition, Design, Development, and Dissemination with a population of 83 students. Sampling in this study used a random sampling technique through lottery, so that there were 28 students used as samples. The data in this study include qualitative and quantitative data. The qualitative was obtained through interviews and comments and suggestions given by validators, while quantitative data was obtained through data collection in the form of distributing questionnaires to validation of material experts, media/design, teachers and student response, totaling 28 students in using learning evaluation tools based on android through the quizzz application. The results obtained are (1) an explanation of the process of developing learning evaluation tools through the resulting product in the form of a guidebook for the using of evaluation tools, (2) based on the validity test of the using of evaluation tools through material validators and media/design experts, obtained total values as 85.29% with "valid" qualifications, and the overall value of media/design expert validation as 90.15% with "very valid" qualifications, (3) based on the feasibility test of using evaluation tools conducted by two teachers of Bahasa Indonesia obtained an overall score as 91.2% with a "very decent" qualification, (4) while the practicality test of the evaluation tool through the assessment of the student response questionnaire obtained as 87.16% with "very practical" qualifications with various positive responses given by students. It can be concluded that the android-based learning evaluation tool through the Quizzz application is very practical and suitable to be used.

Submitted 20 Oktober 2021
Revised 30 Oktober 2021
Accepted 05 November 2021

KEYWORDS

Development Research; Learning Evaluation Tool; Android; and Quizizz.

CITATION (APA 6th Edition)

Rahma Yani¹, Rita², Amaluddin³. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android Melalui Aplikasi Quizizz pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa. *Jurnal Sintaks: jurnal bahasa dan sastra Indonesia*. Volume 1 (2). Page 5 - 11

*CORRESPONDANCE AUTHOR

Rahmayanitar23@gmail.com
ritarangkuti1@gmail.com
Amalnasir08564@gmail.com

PENDAHULUAN

Sebagai negara besar, Indonesia menjadikan Pancasila sebagai landasan dan falsafah bangsa (*Philosophische Grondslag*) serta sebagai pedoman hidup masyarakat Indonesia (*Weltanschauung*) yang diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945. Salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum dalam alenia keempat pembukaan UUD 1945. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban pemerintah untuk menyiapkan pendidikan yang layak bagi setiap warga negara sesuai dengan perkembangan di era globalisasi.

Pendidikan sangat berperan penting untuk menumbuhkembangkan potensi yang ada pada diri manusia. Dalam UU RI No. 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 telah ditetapkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.” Melalui pendidikan akan tercipta manusia sebagai generasi bangsa yang berkualitas dan membawa perubahan bagi negara. Oleh karena itu, perlu dibangun sistem pendidikan bermutu tinggi yang dapat memenuhi fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia.

Dalam mempersiapkan pendidikan yang berkualitas, perlu juga mempersiapkan komponen-komponen penting untuk menunjang keberhasilan pendidikan dalam bentuk proses pengajaran. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah pendidik (guru).

N.A Ametambun dan Djamarah (1994:33) dalam jurnal Heriyansyah (2018:120), yang berjudul “Guru Adalah Manager Sesungguhnya di Sekolah” Vol 1, No.1 mengemukakan bahwa “Guru adalah semua orang yang bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah.” Guru merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Guru sebagai seseorang yang mendidik, membimbing dan mengajarkan ilmu pengetahuan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan pembelajaran adalah menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menarik dengan cara memanfaatkan teknologi yang tersedia. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat berkembang pesat, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran sistem belajar dimana dalam setiap kegiatan akan melibatkan sistem teknologi seperti komputer, *handphone* serta perangkat teknologi dan informasi lainnya. Hal ini sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan bagi pihak sekolah untuk merancang sistem pembelajaran yang lebih interaktif.

Sugiyono(2017:4), mengemukakan bahwa “Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.”

Arifin (2017:14), “Evaluasi pembelajaran merupakan upaya yang harus dilaksanakan oleh guru sebagai tolak ukur hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.” Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri.

Samuel Taylor Coleridge dalam (Pradoo, 2009:6), mengemukakan puisi itu adalah kata-kata yang terindah dalam suasana yang indah. Puisi merupakan karya sastra dalam mengekspresikan kehidupan manusia. Dalam puisi terdapat unsur-unsur pembangun puisi sangat berperan penting dalam estetika puisi.

Jabrohim (2001:33) dalam Ingan Heroyani, dkk (2020:125), membagi unsur puisi menjadi dua, yaitu (1) unsur bentuk yang dapat disebut struktur fisik yang terdiri atas diksi, pengimajian, kata konkret, bahasa figuratif/kiasan, rima dan ritme serta tipografi, (2) unsur isi yang disebut struktur batin yang terdiri atas tema, nada, perasaan dan amanat.

Secara umum penerapan evaluasi pembelajaran yang dilakukan di sekolah adalah pelaksanaan ujian. Biasanya dalam pelaksanaan ujian yang diberikan guru masih bersifat konvensional atau masih menggunakan alat tulis yang terdiri atas kertas soal, dan pulpen. Lalu kegiatan pengkoreksian hingga pengimputan nilai siswa yang dilakukan masih secara manual, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu, tindakan kecurangan atau menyontek kemungkinan besar akan terjadi. Maka dari itu diperlukannya inovasi terbaru dari guru dalam meningkatkan alat evaluasi pembelajaran siswa

Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android Melalui Aplikasi Quizizz pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa | 7 yang lebih menarik dan bervariasi dengan memanfaatkan teknologi seperti pemanfaatan android melalui fitur-fitur pendidikan yang tersedia seperti *Quizizz*.

Irawan (2012:2) "Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis *linux* untuk perangkat *portable* seperti *smartphone*, dan komputer."

Menurut Jogiyanto HM dalam (Siregar, 2018: 113), "Aplikasi merupakan penerapan, menyimpan, sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru."

Quizizz merupakan salah satu aplikasi pendidikan berbasis *game* yang dikembangkan oleh *Google Inc.* hingga saat ini terdapat jutaan pengguna *platform quizizz* sebagai media pembelajaran. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat kuis interaktif *multiplayer* yang dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut. Purba (2019:5) dalam Mulyati, (2020:66), "*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan." Sedangkan Suo Yan Mei (2018) dalam Hartini Dewi (2019) mengatakan bahwa "*Quizizz* merupakan salah satu alat evaluasi yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru untuk mengambil tindakan kepada siswa. Apakah perlu di *remedy* ataukah perlu pengayaan agar bisa melanjutkan ke kompetensi dasar selanjutnya."

Menurut Handriyanti (2009) dalam Delima, dkk (2016:16), "*Game* edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah."

PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Pengumpulan Informasi

Tahap ini peneliti melakukan wawancara wawancara yang dilakukan dengan dua orang narasumber (guru) bidang studi Bahasa Indonesia kelas X SMA dan SMK Nurul Amaliyah Tanjung Morawa. Alasan dilakukannya pengumpulan informasi berupa wawancara pada sekolah tersebut dikarenakan kondisi sekolah yang baik sehingga memiliki fasilitas IT dan internet yang lebih memadai. Selain itu, diperkirakan guru dan siswa memiliki kemampuan menggunakan IT yang baik dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh bahwa kedua narasumber (guru) yang diwawancarai masih menggunakan alat evaluasi pembelajaran berupa soal-soal yang ditulis secara manual. Hal ini tentu kurang interaktif ditengah perkembangan zaman yang berkembang pesat.

Pada saat wawancara juga ditemukan bahwa sekolah baik SMA maupun SMK Nurul Amaliyah telah memfasilitasi pembelajaran berbasis IT. Namun sangat disayangkan guru masih belum memanfaatkan fasilitas yang ada sehingga masih menerapkan media alat evaluasi yang manual.

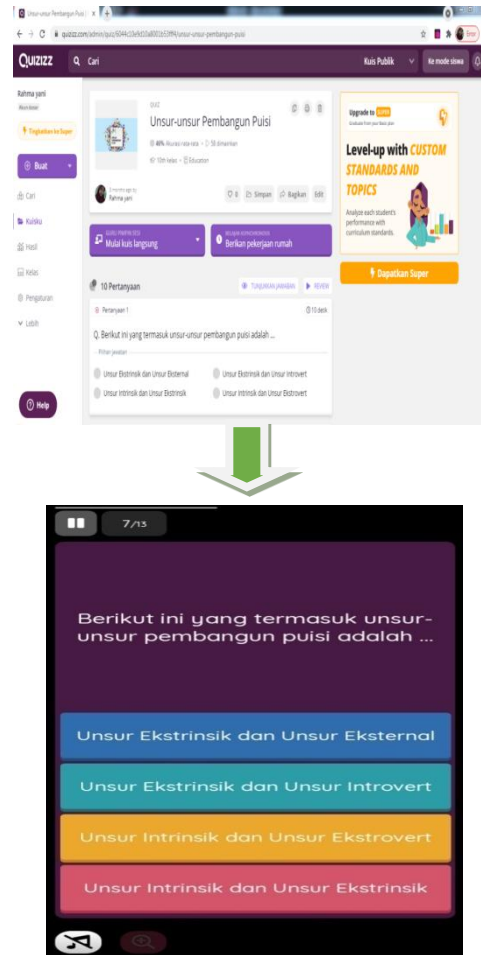
Hal ini masuk pada potensi aspek kedua, dimana diantara dua narasumber (guru) yang diwawancarai hanya satu guru yang sudah pernah memanfaatkan IT berupa android. Hanya saja narasumber mengeluhkan bahwa terdapat beberapa siswa yang membuka fitur lain seperti *game*, *whatsapp* dan sebagainya ketika proses belajar berlangsung.

Pada aspek yang ketiga, diantara dua orang narasumber (guru) yang diwawancarai ternyata keduanya belum pernah mendengar maupun memanfaatkan aplikasi *quizizz* sebagai media alat evaluasi pembelajaran di kelas. Namun, keduanya merasa tertarik untuk menerapkan *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran di kelas.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Setelah melakukan tahap pendefinisian melalui pengumpulan informasi, selanjutnya dilakukan identifikasi kompetensi dasar yang merujuk pada silabus bahasa Indonesia dengan buku pedoman dari Engko Kosasih Cerdas Berbahasa Indonesia Untuk SMA/MA Kelas X kurikulum 2013 edisi revisi, yaitu sebagai berikut:

KD 3.17 Menganalisis unsur pembangun puisi dan KD 4.17 Menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan) melalui aplikasi *quizizz*.

Gambar 1. Tampilan soal dalam aplikasi *quizizz*

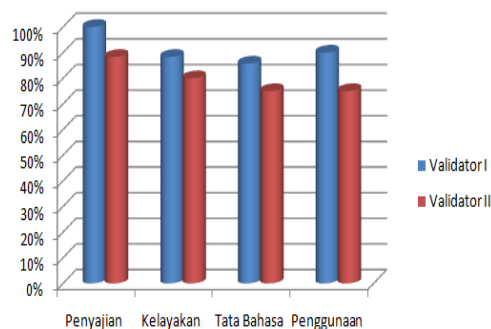
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Validasi Produk

1) Validitas

a) Validitas Ahli Materi

Analisis tingkat validitas alat evaluasi pembelajaran berbasis android melalui aplikasi *quizizz* melibatkan 2 orang dosen yang berpengalaman dan menguasai materi maupun kaidah kepenulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar serta telah menyelesaikan pendidikan minimal S2 dibidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Analisis validitas alat evaluasi pembelajaran berbasis android melalui aplikasi *quizizz* dijelaskan secara singkat dalam diagram batang berikut ini .



Gambar 2. Persentase Validasi Ahli Materi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android melalui Aplikasi Quizizz

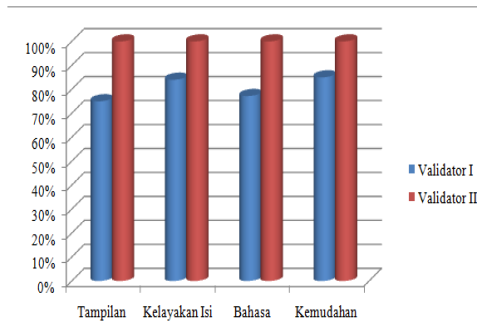
Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi ahli materi I dapat diketahui bahwa pada aspek penyajian memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi “sangat valid”, pada aspek kelayakan isi memperoleh nilai 88,33% dengan kualifikasi “valid”, pada aspek tata bahasa memperoleh nilai 85,71% dengan kualifikasi “valid”, dan pada aspek penggunaan memperoleh nilai 90% dengan

kualifikasi “sangat valid”. Dengan demikian hasil dari penilaian ahli materi I diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan aspek yang dinilai sebesar 91,01% dengan kualifikasi “sangat valid”. Sedangkan rekapitulasi hasil validasi ahli materi II dapat diketahui bahwa penilaian validasi ahli materi II, pada aspek penyajian memperoleh nilai 88,33% dengan kualifikasi “valid”, pada aspek kelayakan isi memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi “valid”, pada aspek tata bahasa memperoleh nilai 75% dengan kualifikasi “cukup valid”, dan pada aspek penggunaan memperoleh nilai 75% dengan kualifikasi “cukup valid”. Dengan demikian hasil dari penilaian ahli materi II diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan aspek yang dinilai sebesar 79,58% dengan kualifikasi “cukup valid”.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi I dan ahli materi II dapat diketahui bahwa validasi ahli materi berdasarkan keempat aspek penilaian memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 85,29% dengan kualifikasi “valid” digunakan. Namun perlu dilakukan revisi kecil. Oleh karena itu peneliti melakukan revisi produk sesuai perbaikan dan saran yang diberikan oleh validasi ahli materi.

b) Validitas ahli desain

Analisis tingkat validitas alat evaluasi pembelajaran berbasis android melalui aplikasi *quizizz* melibatkan 2 orang dosen yang telah berpengalaman dalam pengaplikasian teknologi berupa komputer beserta kegunaannya. Selain itu, memiliki latar belakang telah menyelesaikan pendidikan minimal S2 dibidang komputer. Analisis validitas alat evaluasi pembelajaran berbasis android melalui aplikasi *quizizz* dijelaskan secara singkat dalam diagram batang berikut ini .



Gambar 3. Persentase Validasi Ahli Desain Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android melalui Aplikasi Quizizz

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi ahli desain I dapat diketahui bahwa penilaian validasi ahli desain I melalui empat aspek penilaian memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek penyajian memperoleh nilai 75% dengan kualifikasi “cukup valid”, pada aspek kelayakan isi memperoleh nilai 84% kualifikasi “valid”, pada aspek tata bahasa memperoleh nilai 77,27% dengan kualifikasi “cukup valid”, dan pada aspek kemudahan penggunaan memperoleh nilai 85% dengan kualifikasi “valid”. Dengan demikian hasil dari penilaian ahli desain I diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan aspek yang dinilai sebesar 80,31% dengan kualifikasi “valid”. Sedangkan rekapitulasi hasil validasi ahli desain II dapat diketahui bahwa penilaian validasi ahli desain II melalui empat aspek penilaian memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek penyajian memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi “sangat valid”, pada aspek kelayakan isi memperoleh nilai 100% kualifikasi “sangat valid”, pada aspek tata bahasa memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi “sangat valid”, dan pada aspek kemudahan penggunaan memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi “sangat valid”. Dengan demikian hasil dari penilaian ahli desain II diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan aspek yang dinilai sebesar 100% dengan kualifikasi “sangat valid”.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, dapat diketahui bahwa validasi ahli desain I dan ahli desain II berdasarkan keempat aspek penilaian memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 90,15% dengan kualifikasi “sangat valid” digunakan. Namun pada validasi ahli desain I mengatakan perlu dilakukan revisi kecil. Oleh karena itu peneliti melakukan revisi produk sesuai perbaikan dan saran yang diberikan oleh validasi ahli desain I. Sedangkan validasi ahli desain II mengatakan produk dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian respon peserta didik terhadap penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis android melalui aplikasi *quizizz* yang dilakukan kepada 28 orang siswa kelas X-MIA 1 SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa untuk mengetahui tingkat kepraktisan alat evaluasi. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan peserta didik sebesar **87,16%**.

Dimana jika diinterpretasikan dalam kualifikasi kepraktisan yang dimodifikasi oleh Purwanto (2012) berada diantara 86%-100%, sehingga penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis android melalui aplikasi *quizizz* dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.

SIMPULAN

1. Alat evaluasi berbasis android melalui aplikasi *quizizz* pada materi puisi siswa kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa yang dikembangkan memiliki nilai validitas ahli materi rata-rata keseluruhan sebesar 85,29% dengan kualifikasi "valid". Sedangkan nilai rata-rata keseluruhan ahli desain sebesar 90,15% dengan kualifikasi "sangat valid".
2. Alat evaluasi berbasis android melalui aplikasi *quizizz* pada materi puisi siswa kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa yang dikembangkan memiliki nilai kelayakan rata-rata sebesar 91,2% dengan kualifikasi "sangat layak".
3. Serta berdasarkan uji coba yang telah dilakukan terhadap siswa memperoleh respon baik dan positif dengan presentase **87,16%** dengan kualifikasi "sangat praktis".

REFERENSI

- Arifin, Zainal. (2017). *"Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik dan Prosedur"*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Delima, Rosa. (2016). *"Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design"*. Jurnal Informatika Vol 12, No. 1 April. Diunduh 29 Juni 2021. PDF (Halaman 16)
- 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).
- Heriyansyah. (2018). *"Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah"*. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol 1, No. 1. Diunduh 26 Mei 2021. PDF. (Halaman 120.).
- Indah, Nuning Pratiwi. 2017. *"Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi"*. Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial. Vol 1, No. 2 Agustus. Diunduh 19 Juni 2021. PDF. (Halaman 212).
- Ingan, Heroyani. (2020). *"Lirik Lagu "onan Ma'dang" Suku Dayak Kenyah Lepu Ma'ut Desa Long Beluah (Kajian Struktural Dan Makna)"*. Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Budaya Vol.4, No. 1 Januari. E-ISSN : 2549-7715. Diakses Pada Tanggal 26 Juni 2021. PDF (Halaman 125).
- Lestari, Lasmi. (2018). *"Validitas dan Praktikabilitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Materi Kingdom Plantase Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA"*. Jurnal Eksakta pendidikan (JEP) Vol.2 No. 2 November. E-ISSN : 2579-860 X. P-ISSN : 2614-1221. Diunduh 22 Juni 2021. PDF. (Halaman 172-173).
- Mulyati, Sri dan Haniv Evendi. (2020). *"Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara"*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 03 No. 01 Mei. E-2620-8067. Diunduh 29 Mei 2021. PDF. (Halaman 66).