

## **Pengembangan Alat Evaluasi Berbentuk Tes Online Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia Kelas IV SD Fadilah Tangerang**

**Herma Sari Fitri<sup>1\*</sup>, Herinto Sidik Iriansyah<sup>2</sup>, Alam Slamet Barkah<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Kewarganegaraan, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

\*hermasarii@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan alat evaluasi berupa tes *online* menggunakan aplikasi *Quizizz* dan bagaimana respon siswa terhadap alat evaluasi yang akan dikembangkan, metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D). Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan angket. Sedangkan teknis analisis data yang digunakan berupa validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon penilaian siswa dan analisis butir soal. Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 80% dengan kriteria layak dan ahli media mendapatkan persentase 85% dengan kriteria sangat layak. Validitas dari hasil uji coba 6 soal tidak valid dan 14 soal yang valid, reliabilitas didapat 0,801, tingkat kesukaran kategori sedang 8 soal dan kategori mudah 12 soal, daya beda kategori sangat jelek terdapat 1 soal dan 8 soal dalam kategori jelek, 3 soal dalam kategori cukup, 7 soal dalam kategori baik, dan 1 soal dalam kategori baik sekali. Respon penilaian siswa terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* mendapat persentase 84,67% keterangan sangat menarik.

Kata kunci: alat evaluasi, aplikasi *quizizz*.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal penting bagi manusia dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Pendidikan selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan jaman. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat didalamnya baik itu pelaksanaan pendidikan di lapangan, mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, evaluasi dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam model dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Lain halnya ketika adanya wabah yang terjadi di Indonesia bahkan di dunia, maka pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Agar pembelajaran tetap terlaksana maka memanfaatkan internet. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas di SD Fadilah Tangerang, mengatakan bahwa adanya COVID-19 yang sedang mewabah ini diharuskan belajar jarak jauh yaitu belajar dari rumah masing-masing. Teknologi internet sangat diperlukan saat ini untuk proses pembelajaran jarak jauh. Agar materi tersampaikan meskipun pembelajaran jarak

jauh maka guru harus kreatif dalam hal ini. Guru kelas IV SD Fadilah menggunakan aplikasi yang mudah digunakan agar tetap memantau siswa ketika proses pembelajaran. Aplikasi yang saya gunakan yaitu *Zoom Meeting*, itu dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Selain itu menggunakan *Google Form* untuk evaluasi. Dan satu lagi yang saya gunakan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Dengan adanya aplikasi-aplikasi tersebut sangat membantu guru untuk proses pembelajaran dan evaluasi. Selain dapat membantu guru, siswa juga lebih semangat ketika waktu belajar melalui aplikasi yang digunakan.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner respon siswa yang telah dilakukan di SD Fadilah kepada 24 siswa terkait evaluasi pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan, diperoleh data dari beberapa pertanyaan dengan berbantuan *Google Form*. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, diketahui bahwa siswa lebih cenderung memilih suatu media sebagai alat evaluasi yang berkaitan dengan berbasis internet. Pada saat ini siswa lebih tertarik kepada sesuatu yang berhubungan dengan media teknologi informasi sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran.

Semakin berkembangnya alat teknologi, penggunaan alat evaluasi dengan menggunakan teknologi ini memberi dampak yang positif, karena peserta didik akan antusias dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, pembelajaran PKn menjadi menarik dan menyenangkan meskipun belajar jarak jauh dikarenakan adanya wabah COVID-19.

Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya di Sekolah Dasar. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan awal mula bagi siswa untuk mempelajari nilai panutan hidup dalam berbangsa dan bernegara. Selain itu mempelajari Pendidikan kewarganegaraan memiliki peran dalam mempersiapkan warga Negara yang cerdas, bertanggung jawab dan beradab. Maka dari itu diperlukan sebuah pemahaman dari sebuah nilai-nilai panutan hidup dalam berbangsa dan bernegara. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pembelajaran yang mengajarkan akan moral dan norma secara utuh dan berkesinambungan, untuk membentuk watak warganegara yang baik, yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya (Nurmala, Iriansyah & Putra, 2020).

Dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) memiliki beberapa komponen yang sangat penting, diantaranya, tujuan, metode, dan evaluasi. Ketiga komponen tersebut memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Pendidikan memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai. Ketercapaian tujuan pembelajaran diperlukan metode yang tepat dan dapat diketahui dengan menggunakan evaluasi pembelajaran dan sebaliknya tujuan pembelajaran merupakan acuan untuk menyusun evaluasi pembelajaran.

Evaluasi adalah suatu proses penentuan keputusan tentang kualitas suatu objek atau aktivitas dengan melibatkan pertimbangan nilai berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan dan ditafsirkan secara sistematis (Rukjat, 2018). Untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih baik, pelaksanaan kegiatan evaluasi hendaknya bertitik tolak dari prinsip-prinsip yaitu: (1) kesinambungan, (2) keseluruhan, (3) objektivitas, (4) kooperatif (Nurhadi & Suwardi, 2010).

Evaluasi akan lebih mudah jika menggunakan alat evaluasi. Alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Kata alat bisa disebut

juga dengan istilah instrumen dengan demikian alat evaluasi dikenal dengan instrumen evaluasi (Amirono & Daryanto, 2016). Alat evaluasi yang baik memiliki ciri-ciri dan harus memenuhi beberapa syarat antara lain, (1) validitas, (2) reliabilitas, (3) objektivitas, (4) praktibilitas, (5) ekonomis, (6) taraf kesukaran, (7) daya pembeda (Rosidin, 2017).

Banyak alat atau instrumen yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi. Salah satunya adalah tes. Tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian, yang dapat berupa pertanyaan, perintah dan petunjuk yang ditujukan kepada siswa untuk mendapatkan respon sesuai dengan petunjuk tersebut, dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkapkan aspek tertentu dari orang yang dikenai tes (Amirono & Daryanto, 2016).

Adapun penggolongan teknis tes yaitu berdasarkan fungsinya sebagai alat ukur perkembangan/kemajuan belajar siswa yaitu tes seleksi, tes awal, tes akhir, tes diagnostik, tes formatif, dan tes sumatif. Berdasarkan aspek psikis yaitu tes intelegensi, tes kemampuan, tes bakat, dan tes kepribadian. Berdasarkan jumlah peserta tes yaitu tes individual dan tes kelompok. Berdasarkan segi waktu yang disediakan yaitu power test dan speed test. Berdasarkan bentuk respon yaitu verbal tes, dan non verbal tes. Berdasarkan cara mengajukan pertanyaan dan cara memberikan jawaban yaitu tes tertulis dan tes lisan (Rosidin, 2017).

Secara garis besar, ragam alat evaluasi terdiri atas dua macam bentuk, yaitu bentuk objektif dan bentuk subjektif. Bentuk objektif biasanya diwujudkan dalam bentuk alternative jawaban, pengisian titik-titik, dan pencocokan satu pernyataan dengan pernyataan lain. Alat evaluasi berbentuk tes subjektif adalah alat pengukur prestasi belajar yang jawabannya tidak ternilai dengan skor atau angka pasti. Hal ini disebabkan banyaknya ragam gaya jawaban yang diberikan siswa. Instrumen evaluasi mengambil bentuk *essay examination*, yakni soal ujian mengharuskan siswa menjawab setiap pertanyaan dengan cara menguraikan atau dalam bentuk karangan bebas (Ratnawulan & Rusdiana, 2014).

Jenis dan bentuk soal dibagi menjadi dua yaitu (1) Soal objektif diantaranya soal benar salah, pilihan ganda, soal menjodohkan, soal isian singkat. (2) Non objektif atau subjektif diantaranya tes uraian yaitu uraian bebas dan uraian terbatas, dan esay (Setiawan, 2018).

Salah satu tes yang dapat membantu dalam pembelajaran adalah tes *online* berbasis web (*website*). Tes *online* merupakan proses yang digunakan untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari informasi yang digunakan untuk serangkaian tujuan dilingkungan dimana penilaian itu dilakukan melalui komputer yang terhubung dengan jaringan, kebanyakan penilaian tersebut merupakan tipe dari evaluasi pembelajaran di dunia pendidikan (Winarto & Yunus, 2010). Banyak aplikasi atau web yang dapat digunakan dalam proses tes *online*. Salah satu aplikasi yang digunakan untuk alat evaluasi yaitu *Quizizz*.

*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas

dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat dipantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi siswa (Purba, 2019).

Berdasarkan permasalahan yang ada maka peneliti memilih aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi sehingga peneliti mengambil judul “Pengembangan Alat Evaluasi Berbentuk Tes *Online* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman masyarakat Indonesia. (Research and Development Pada Siswa Kelas IV, Semester Genap, Tahun pelajaran 2019/2020 SD Fadilah Tangerang).

Maka diperoleh rumusan masalah yaitu, “Bagaimanakah pengembangan alat evaluasi berbentuk tes *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi keragaman masyarakat Indonesia kelas IV SD serta kelayakannya?”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan. 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 (Sugiyono, 2017).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan kedalam sepuluh langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) pembuatan produk masal (Sugiyono, 2017). Berdasarkan pendapat Sugiyono, peneliti merumuskan tahap penelitian yang sesuai kebutuhan. Tahap yang ditempuh dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap ke enam yaitu uji coba produk. Uji coba produk tersebut meliputi uji ahli dan uji terbatas. Tahap selanjutnya yaitu revisi produk tidak dilakukan karena pertimbangan waktu dan biaya.

### **Metode Penelitian Tahap I**

Populasi sampel sumber data dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas IV SD Fadilah sebanyak 24 siswa. Sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh yaitu siswa kelas IV SD Fadilah sebanyak 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan pada tahap I menggunakan Angket dan dokumen.

Instrumen dalam tahap penelitian I menggunakan instrumen Angket. Instrumen berupa angket digunakan dalam pengambilan data validasi ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan beberapa aspek penilaian tertentu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tahap I ini adalah analisis lembar penilaian ahli, Pengisian lembar penilaian oleh ahli dimuat dalam bentuk tabel kelayakan produk untuk dijadikan landasan melakukan revisi dari setiap komponen alat evaluasi. Lembar penilaian diisi oleh ahli kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas produk yang dibuat peneliti. Nilai dari evaluasi diperoleh dari perhitungan hasil angket dengan menggunakan skala likert. Dari hasil angket lalu dianalisis.

Perencanaan desain produk yang digunakan untuk alat evaluasi penelitian ini menggunakan aplikasi *Quizizz*. Peneliti melakukan perencanaan pembuatan alat evaluasi, setelah itu alat evaluasi dibuat dalam aplikasi *Quizizz*. Adapun prosedur pengembangan alat evaluasi yaitu, (1) Menentukan tujuan penilaian, (2) Memperhatikan Kompetensi Dasar (KD), (3) Menentukan Jenis Alat Ukur, (4) Menyusun Kisi-Kisi (Ratnawulan & Rusdiana, 2014). Validasi desain pada tahap I ini meliputi penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah di validasi produk kemudian melakukan tahap revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media.

## Metode Penelitian Tahap II

Model rancangan eksperimen untuk menguji pada penelitian tahap II menggunakan penerapan uji coba terbatas desain model dengan menerapkan metode eksperimen *single shot case study*. Pemberian alat evaluasi berbentuk tes *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* hanya diberikan kepada satu kelompok, yakni siswa kelas IV SD Fadilah yang dijadikan sampel. Apabila digambarkan rancangan eksperimen sebagai berikut (Sugiyono, 2017):

X	O
---	---

Keterangan:

X = Treatment berupa penerapan alat evaluasi berbentuk tes *online* dengan aplikasi *Quizizz*

O = Observasi/hasil dari penerapan alat evaluasi berbentuk tes *online* dengan aplikasi *Quizizz*

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Fadilah yang berjumlah 24 siswa. Sampel pada penelitian tahap II menggunakan sampel jenuh yaitu siswa kelas IV SD Fadilah berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian tahap II yaitu tes, angket dan dokumentasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk uji coba produk alat evaluasi berbentuk tes *online* menggunakan aplikasi *Quizizz* selain itu mengukur kemampuan siswa dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*. Tes yang diberikan berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat. Angket yang digunakan pada penelitian tahap II berupa pertanyaan/pernyataan yang diajukan untuk siswa setelah menggunakan alat evaluasi berbentuk tes *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Angket yang diberikan kepada siswa diberikan melalui *Google Form*. peneliti mendokumentasi data-data yang diperlukan dalam penelitian.

Instrumen tes yang akan diberikan kepada siswa yaitu tes tertulis berbentuk soal tes Pilihan Ganda (PG), Benar-Salah, dan isian singkat. Instrumen tes yang digunakan disesuaikan dengan aplikasi *Quizizz* yang digunakan. Alat evaluasi berbentuk tes *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, peneliti menggunakan tiga bentuk tes yang terdapat pada aplikasi *Quizizz* yaitu 10 soal Pilihan ganda, 5 soal Benar-Salah atau kotak centang, dan 5 soal isian singkat atau isi bagian yang kosong. Penggunaan angket pada penelitian tahap II digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap alat evaluasi berbentuk tes *online* menggunakan aplikasi *Quizizz*. Angket diberikan atau disebar melalui *Google Form*.

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian tahap II untuk menganalisis alat evaluasi yaitu uji validitas dengan cara menghitung validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Validitas menggunakan rumus korelasi *point biserial* ( $r_{pbis}$ ). Untuk memberikan interpretasi terhadap  $r_{pbis}$  menggunakan tabel nilai “ $r$ ” *Product Moment*, dengan terlebih dahulu mencari  $df$ -nya ( $df=N-2$ ) pada taraf signifikansi 5%. Nilai  $r_{pbis}$  akan dibandingkan dengan koefisien korelasi tabel  $r_{tabel} = r_{(a,n-2)}$ . Jika  $r_{pbis} > r_{tabel}$ , maka instrumen valid.

Perhitungan mencari reliabilitas menggunakan rumus KR-21. Formula Kuder Richardson 21 digunakan untuk tes jenis yang dibuat sistematikanya menggunakan pilihan ganda empat jawaban, tiga jawaban, dan sebagainya (Kusuma, 2010). Nilai-nilai untuk uji reliabilitas berasal dari skor-skor item butir soal yang valid. Item yang tidak valid tidak dilibatkan dalam pengujian reliabilitas (Habiby, 2017).

Analisis Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Indeks tingkat kesukaran ini biasanya dinyatakan dalam bentuk proporsi yang besarnya berkisar 0,00-1,00 (Ratnawulan & Rusdiana, 2014).

Analisis daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang mampu/pandai menguasai materi yang ditanyakan dan siswa yang tidak mampu atau kurang pandai belum menguasai materi yang ditanyakan (Ratnawulan & Rusdiana, 2014).

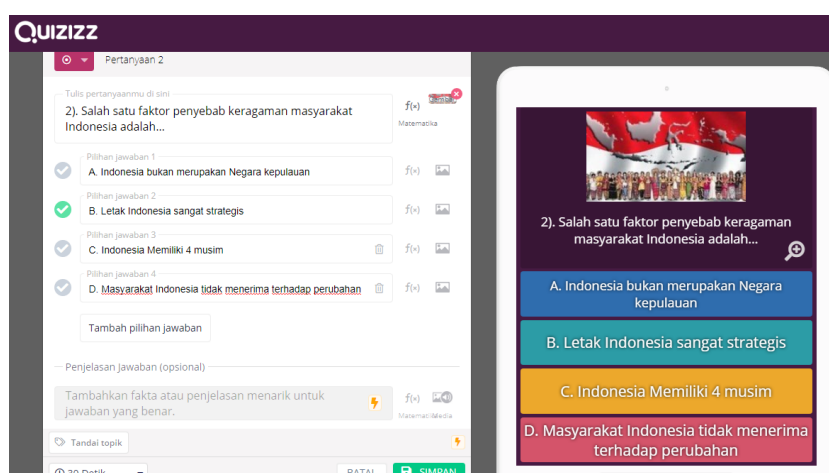
Analisis respon siswa terhadap sistem tes, peneliti mengukur dengan memberikan angket respon siswa kepada masing-masing siswa. Adapun pemberian skor dengan menggunakan skala Likert. Selanjutnya dilakukan perhitungan tiap butir pernyataan menggunakan rumus. Dari hasil analisis data diatas akan diperoleh kesimpulan tentang respon siswa terhadap alat evaluasi berbentuk tes *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, menggunakan skala likert.

Analisis perhitungan skor untuk tes objektif diberikan 1 untuk jawaban benar dan diberikan 0 untuk jawaban yang salah. Sedangkan KKM untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD Fadillah yaitu sebesar 75. Siswa dengan memperoleh skor kurang dari 75 maka remedial. Sedangkan siswa dengan memperoleh skor lebih dari atau sama dengan 75 maka tuntas atau tidak remedial.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa alat evaluasi berbentuk tes *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Perakitan alat evaluasi berbentuk tes *online* meliputi pengelompokan soal sesuai kategori yang disajikan dalam aplikasi. Setelah dilakukan penelaah soal dan perakitan soal. Desain awal pada tampilan tes sesuai dengan kategori tes berbasis *online* menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Gambar diatas merupakan salah satu desain alat evaluasi jenis pilihan ganda menggunakan aplikasi *Quizizz* yang telah disesuaikan dengan indikator. Pada desain tersebut dapat di tambahkan gambar atau di tambahkan rumus, selain itu dapat mengatur waktu untuk pengerjaan tiap soal. Jika selesai desain maka disimpan atau dibatalkan.



Gambar 1. Desain Tampilan Alat Evaluasi Pada Aplikasi Quizizz

### Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi bertujuan untuk pengujian kelayakan soal yang sudah dibuat sebelum soal diberikan atau diuji cobakan kepada siswa. Untuk untuk menguji kevalidan alat evaluasi berbentuk tes *online* dilakukan oleh ahli. Berikut tabel hasil uji validasi ahli materi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Skor	Persentase Kriteria	Keterangan
Penyajian	32	80%	Layak
Kualitas Isi	12	80%	Layak
Konstruksi	12	80%	Layak
Penggunaan	8	80%	Layak
Bahasa	16	80%	Layak
Total		80	
Presentasi Kriteria		80%	
Keterangan		Layak	

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi di atas, diketahui bahwa total keseluruhan memperoleh skor 80 dengan skor maksimal 100. Hasil kelayakan materi pada alat evaluasi berbentuk tes online adalah 80% termasuk kriteria interpretasi interval dari  $61\% < x \leq 80\%$  dengan kategori “Layak”. Maka alat evaluasi layak untuk di uji cobakan kepada siswa. Selain itu pada pengujian validasi ahli materi memberikan komentar dan saran yang diberikan untuk memperbaiki produk. Komentar dan saran tersebut yaitu “Ada perbaikan pada soal no 4, karena tidak sesuai antara indikator dan instrumen atau alat evaluasi maka soal diganti”. Kesimpulan yang diberikan yaitu instrumen layak untuk diuji coba dengan revisi.

### Hasil Uji Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media bertujuan untuk pengujian kelayakan media yang sudah dibuat sebelum media diberikan atau diuji cobakan kepada siswa. Untuk untuk

menguji kevalidan media yaitu aplikasi *Quizizz* dilakukan oleh ahli. Berikut tabel hasil uji validasi ahli materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Skor	Persentase Kriteria	Keterangan
Penyajian	28	93,3%	Sangat Layak
Desain Isi	21	84%	Sangat Layak
Desain	20	80%	Layak
Kemudahan Penggunaan	16	80%	Layak
Total		85	
Persentase Kriteria		85%	
Keterangan		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media di atas, diketahui bahwa total keseluruhan memperoleh skor 85 dengan skor maksimal 100. Hasil kelayakan materi pada alat evaluasi berbentuk tes *online* adalah 85% termasuk kriteria interpretasi interval dari  $81\% <x \leq 100\%$  dengan kategori “Sangat Layak”. Maka alat evaluasi layak untuk di uji cobakan kepada siswa.

Selain itu validator ahli media memberikan komentar dan saran yang diberikan untuk memperbaiki produk. Komentar dan saran tersebut yaitu: (1) upayakan setiap soal ada media gambar yang sesuai dengan pertanyaan; (2) cek penggunaan huruf besar dan kecil khususnya nama tempat; (3) upayakan warna aplikasi menarik dan merangsang panca indra, terutama warna aplikasi. Kesimpulan yang didapat yaitu instrumen/alat evaluasi sangat layak untuk di uji coba dengan revisi.

### Revisi Produk

Hasil yang diperoleh setelah uji validasi ahli materi dan uji validasi ahli media serta mendapatkan saran yang diberikan oleh validator. Saran yang diberikan dari ahli materi dan ahli media terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Revisi Materi dan Media Alat Evaluasi

Saran	Hasil Revisi
Ada perbaikan pada soal no 4, karena tidak sesuai antara indikator dan instrumen atau alat evaluasi	Soal pada nomor 4 telah diganti dan instrumen atau alat evaluasi sudah sesuai dengan indikator
Upayakan setiap soal ada media gambar yang sesuai dengan pertanyaan	Dalam setiap soal sudah diberikan gambar
Cek penggunaan huruf besar dan kecil khusus nama-nama tempat	Setiap sola sudah diperbaiki penggunaan huruf yang baik dan benar
Upayakan warna aplikasi menarik dan merangsang panca indra terutama warna aplikasi	Pada aplikasi <i>Quizizz</i> tidak dapat mengubah warna tampilan aplikasi. Sehingga warna hanya digunakan sesuai dengan aplikasi

Saran dan komentar yang diberikan untuk alat evaluasi berbentuk tes *online* menggunakan aplikasi *Quizizz* telah di revisi.

### Hasil Uji Coba Produk

Produk diujicobakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keefektifan produk yang telah dikembangkan. Selesai mengerjakan tes *online* peneliti membagikan angket respon siswa secara *online* melalui *Google Form* untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dikembangkan.

Untuk menghitung validitas instrumen menggunakan rumus korelasi point biserial diperoleh hasil dari 20 alat evaluasi yang dikerjakan oleh 24 siswa menunjukkan bahwa jika  $r_{pbi} > r_{tabel}$  maka instrumen valid. Terdapat 6 soal yang tidak valid yaitu nomor 1, 10, 11, 15, 16, dan 19. Alat evaluasi yang tidak valid berarti tidak dipakai atau sama saja dibuang sehingga soal yang tidak valid tidak dapat digunakan. Terdapat 14 soal yang valid yaitu 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 17, 18, dan 20. Maka soal yang valid dapat digunakan untuk produk akhir alat evaluasi berbentuk tes *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi keberagaman masyarakat Indonesia.

Berdasarkan perhitungan reliabilitas dengan rumus KR-21 dari pengolahan data yang memiliki jumlah soal 20 tetapi hanya 14 soal yang valid, diperoleh nilai  $r_{11} = 0.801$  termasuk pada kategori koefisien reliabilitas  $0,80 < r_{11} \leq 1,00$  dengan keterangan reliabilitas sangat tinggi.

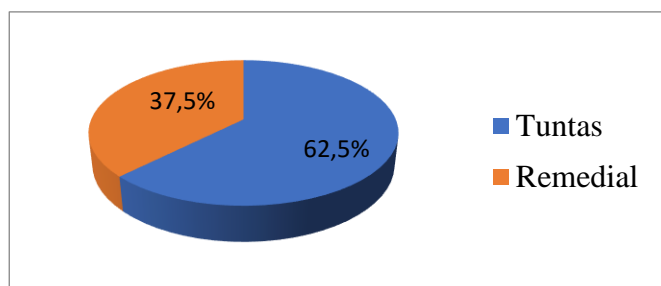
Setelah data selesai diolah maka akan diujikan tingkat kesukaran alat evaluasi. Berdasarkan data hasil perhitungan tingkat kesukaran dari 20 soal yang telah di uji cobakan terdapat 8 soal dalam kategori sedang dan 12 soal dalam kategori mudah.

Dari data yang diperoleh selanjutnya akan diuji daya beda yang bertujuan untuk mengetahui soal mana yang memiliki kategori baik sekali, baik, cukup, jelek, dan jelek sekali. Berdasarkan hasil perhitungan uji daya beda yang telah diujicobakan terdapat 1 soal dalam kategori jelek sekali, 8 soal dalam kategori jelek, 3 soal dalam kategori cukup, 7 soal dalam kategori baik dan 1 soal dalam kategori baik sekali. Hasil analisis respon siswa atas produk yang diujicobakan yaitu pada pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Respon Siswa

Indikator	Skor
Kemenarikan	901
Kualitas Isi	412
Kebahasaan	201
Kemudahan	518
Total	2032
Persentase	84,67%
Kualifikasi	Sangat Menarik

Produk yang diujicobakan di SD Fadillah dengan melibatkan 24 siswa mengisi angket respon siswa. Berdasarkan penilaian respon siswa pada pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* didapatkan hasil total skor yang didapatkan 2032 dengan hasil persentase 84,67% maka didapatkan kriteria sangat menarik.



Gambar 2. Diagram Hasil Uji Coba

Berdasarkan gambar diatas Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD Fadillah yaitu 75. Dari 24 siswa terdapat 37,5% atau 9 siswa yang mendapatkan skor <75 keterangan remedial. Siswa yang mendapatkan skor  $\geq 75$  terdapat 62,5% atau 15 siswa dengan keterangan tuntas.

### Penyempurnaan Produk

Penyempurnaan produk dilakukan setelah melalui pengujian pertama alat evaluasi berbentuk tes *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, maka diperoleh produk akhir dari penelitian yang telah dilakukan. Produk alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi keragaman masyarakat Indonesia dibuat menjadi 14 alat evaluasi. Alat evaluasi berupa tes *online* yang digunakan merupakan tes bentuk objektif yaitu 8 soal Pilihan ganda, 3 soal Benar-Salah dan 3 soal isian singkat.

### Pengembangan Alat Evaluasi Berbentuk Tes Online dengan Quizizz

Melalui hasil pengujian validasi ahli materi, maka pengembangan alat evaluasi berbentuk tes *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi keragaman masyarakat Indonesia layak untuk digunakan dan hasil pengujian ahli media terhadap produk sangat layak untuk digunakan. Selain itu respon siswa terhadap produk mendapatkan kriteria sangat menarik.

Hal ini sejalan dengan penemuan Putri dan Dwijayanti yang menyatakan bahwa alat evaluasi penilaian berbasis HOTS dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik (Putri & Dwijayanti, 2020). Temuan lainnya menyatakan pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* yang mengakomodir kebutuhan pembelajaran bertujuan mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik (Aini, 2019). Penemuan tersebut sejalan dengan penemuan Purba yang menyatakan bahwa pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz* meningkatkan konsentrasi belajar (Purba, 2019). Penelitian lain juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Citra & Rosy, 2020). Selain itu juga pengembangan alat evaluasi berntuk tes *online* yang layak digunakan sejalan dengan penemuan Ariyanti dkk menyatakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *e-learning* layak digunakan (Ariyanti, Hasanuddin, & Abdullah, 2018).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat evaluasi berbentuk tes *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi keragaman masyarakat Indonesia divalidasi oleh ahli materi dan mendapatkan persentase 80% dengan kategori layak dan ahli media mendapatkan persentase 85% dengan kategori sangat layak. Respon penilaian siswa terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* mendapat persentase 84,67% keterangan sangat menarik.

## REFERENSI

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *quizizz* untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25), 1-6.
- Amiriono, & Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ariyanti, A., Hasanuddin, H., & Abdullah, A. (2018). Feasibility analysis of development of e-learning evaluation tool based on moodle on biology. *Jurnal Edubio Tropika*, 6(2), 90-94.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Habiby, W. N. (2017). *Statistika Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Kusuma, M. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Multi Kreasi SatuDelapan.
- Nurhadi, & Suwardi. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Nurmala, F., Iriansyah, H. S., & Putra, N. L. J. (2020). Peningkatan Pemahaman Materi Keberagaman Suku Bangsa, Sosial, Dan Budaya Di Indonesia Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Media Audio-Visual. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara Jakarta*, 11(2), 172-180.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *quizizz* pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Putro, O. W., & Yunus, M. (2013). Rancang Bangun Sistem Latihan Soal dan Ujian TOEIC (Test Of English For International Communication) Berbasis Web. *Dinamika Dotcom: Jurnal Pengembangan Manajemen Informatika dan Komputer*, 2(2), 202-218.
- Ratnawulan, E., & Rusdiana. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia .
- Rosidin, U. (2017). *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Rukjat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setiawan, D. F. (2018). *Prosedur Evaluasi Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish .
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.