

TES BERBASIS *WEB TOOL QUIZ* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SMA DI MASA PANDEMI

Antoni Bagas Setiawan, I Nyoman Sudana Degeng, Susilaningsih

*Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang No. 5, Sumber Sari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang
antonibagas.1701216@students.um.ac.id*

Article History

Received: 04 Mei 2021, Accepted: 03 Juni 2022, Published: 10 Agustus 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa tes berbasis *web tool quiz* dari penyediannya yaitu *quizizz* dengan materi teks eksplanasi mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA semester III program 2 tahun. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang banyak digunakan untuk mengembangkan, dan menghasilkan, suatu produk tertentu terutama di bidang pendidikan. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model dengan langkah *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Uji coba penerapan di lapangan secara hybrid dengan membagi pebelajar menjadi dua kelompok karena adanya pembatasan mobilitas sekolah era COVID-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk ini telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan dari ahli materi dan ahli media serta pebelajar menanggapi secara positif meskipun beberapa hal ditanggapi secara negatif. Namun demikian, tes berbasis *web tool quiz* secara garis besar menarik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di masa pandemi, karena bisa digunakan untuk di dalam kelas maupun luar kelas

Kata Kunci: Pengembangan; Alat Tes; Berbasis Web; Quiz; Pandemi

Abstract

This study aims to develop a product in the form of a web-based test tool quiz from the provider, namely quizizz with explanatory text material for Indonesian high school subjects in the third semester of a 2-year program. The method used is Research and Development (R&D) which is widely used to develop, and produce, a particular product, especially in the field of education. The development model used refers to the model with the steps of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The trial application in the field was hybrid by dividing students into two groups due to restrictions on school mobility in the COVID-19 era. The results showed that this product had met the criteria for use by material experts and media experts and students responded positively even though some things were responded to negatively. However, the web-based quiz tool test is generally interesting and suitable for use in learning during the pandemic, because it can be used both inside and outside the classroom.

Keywords: Development; Test tool; Web Based; Quiz; Pandemic

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah upaya sistematis dan sengaja untuk menciptakan terjadinya kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yakni pebelajar dan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana, 2004). Menurut Darsono dalam Rahman, dkk. (2020), Pembelajaran sebagai cara pendidik dalam memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk berpikir agar mengenal, mengetahui, dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara pebelajar dengan lingkungan belajar sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik untuk mencapai tujuan tertentu. Adapun tujuan dari pembelajaran dewasa kini adalah mengembangkan kebiasaan mental kemandirian belajar pebelajar apa yang ingin ia pelajari. Kebiasaan mental yang dimaksud seperti mencari tahu kejelasan, pemikirannya terbuka akan wawasan luas, kritis terhadap pikirannya, terlibat secara aktif meskipun pemecahannya masih belum terlihat (Degeng, 2017). Pembelajaran sengaja dirancang oleh guru dan sekolah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan pebelajar itu sendiri untuk mengembangkan pengalaman belajarnya. Dalam mengembangkan pengalaman belajar dibutuhkan sebuah sistem pembelajaran yang terintegrasi dengan baik.

Sistem pembelajaran dari masa ke masa selalu berubah dan berganti mengikuti zaman. Hal ini juga disesuaikan dengan proses, tujuan, materi, strategi, metode, media, hingga evaluasi dalam sebuah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan terikat sehingga mempengaruhi satu sama lain. Banyak masalah pebelajar yang berkaitan dengan sistem pembelajaran, salah satu permasalahan yang sering dihadapi pebelajar dewasa ini adalah hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dirasa kurang memuaskan dan menarik perhatian pebelajar dalam menuntaskan pembelajaran. Agar mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang baik, maka dibutuhkan guru yang inovatif dan kreatif dalam membuat tes yang layak dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan berkesan. Hal tersebut akan meningkatkan pemahaman pebelajar menjadi lebih baik dan memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, kerjasama, dan komunikatif dalam pembelajaran (Noermanzah & Friantary, 2019: 6631). Salah satu cara agar guru selalu inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran adalah dengan selalu belajar mengikuti perkembangan zaman dan mampu menggunakan serta mengoperasikan media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif (Noermanzah, dkk., 2018: 118). Adapun salah satu bentuk perkembangan zaman dalam dunia pendidikan dewasa ini adalah penggunaan dan penguasaan teknologi informasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan mengalami kenaikan yang sangat pesat seiring berlakunya era revolusi industri 4.0 secara global. Era ini merupakan sebuah capaian besar dalam sektor industri yang dimanfaatkan untuk mencapai efisiensi tinggi sehingga menghasilkan peradaban baru berbasis digital yang mempengaruhi perubahan signifikan dalam tata cara hidup manusia (Satya, 2018). Menciptakan lingkungan belajar menjadi salah satu aspek penting dalam mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga disesuaikan dengan era pendidikan 4.0 yang mengarah kepada pengembangan fasilitas yang fleksibel, akses yang mudah seperti internet yang memberikan kebebasan bagi pebelajar untuk menjelajahi potensi mereka (Drouin, dkk. 2013). Namun saat ini, pendidikan dihadapkan dengan pandemi COVID-19 sejak bulan Desember 2019 yang awalnya diamati di Provinsi Wuhan, Tiongkok (Windhiyana, 2020). Saat COVID-19 melanda dunia khususnya Indonesia, pendidikan nasional berubah haluan dari pembelajaran tatap muka menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Hal tersebut menuntut masyarakat khususnya pebelajar memanfaatkan penggunaan teknologi dalam keseharian mereka karena dapat memberikan kemudahan informasi, termasuk teknologi dalam pendidikan yang memudahkan penyampaian materi, media, dan evaluasi sehingga kegiatan pembelajaran yang

dilakukan tidak menjadi kendala selama PJJ berlangsung serta memberikan hasil belajar yang memberi kepuasan bagi pebelajar dan guru. Semakin berkembang teknologi informasi, maka semakin besar tantangan belajar pebelajar masa kini yang sangat berbeda (Prensky, 2014) dan mereka lebih menyukai informasi yang bermanfaat, menyenangkan, dan relevan (Jukes & Dosaj, 2004).

Berdasarkan data observasi awal di MA Negeri 1 Mojokerto dengan objek penelitian pada pebelajar kelompok atas semester III program 2 tahun, diperoleh hasil bahwa media dan strategi pembelajaran yang digunakan sudah cukup menunjang selama proses pembelajaran, tetapi terkendala pada pelaksanaan penilaian harian dan penilaian akhir atau tes yang digunakan era COVID-19. Tes pada pembelajaran yang digunakan berbasis *google form* dan/ atau *e-learning* sekolah dengan soal berbentuk pilihan ganda dan/ atau esai, serta terlihat kurang interaktif dan menarik. Penggunaan aplikasi *google form* dan/ atau *e-learning* sekolah juga dirasa kurang menarik, melihat antusiasme pebelajar dengan tampilan *platform* soal yang satu warna, ditambah dengan adanya *server down* pada *website e-learning* sekolah yang pebelajar gunakan. Selain itu, pebelajar dapat mengisi ulang dengan memanfaatkan tampilan baru dalam mesin pencari otomatis (*google, internet explorer, firefox, dll.*) ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Selain itu, guru kurang mengetahui kemampuan dan materi bahasa Indonesia yang belum dipahami sepenuhnya oleh pebelajar.

Mata pelajaran bahasa Indonesia ialah salah satu disiplin ilmu yang meliputi komponen-komponen yang saling terkait. Komponen tersebut merupakan obyek dari keterampilan bahasa, yaitu menulis, membaca, menyimak, menghafal, dan berbicara yang ke semua komponen ini selalu berkembang dari waktu ke waktu sesuai dengan kebutuhan (Budiyarti, 2011). Mata pelajaran ini adalah salah satu mata pelajaran yang diujikan di Ujian Nasional (UN) sebelum UN tersebut dihapuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Persepsi pebelajar terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia sangat santer terdengar bahwa pembelajaran ini sangat membosankan dan banyaknya bahan bacaan yang harus dipahami. Ditambah lagi dengan materi teks eksplanasi dengan segudang bacaan di setiap butir soalnya. Sebenarnya, persepsi pebelajar terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia ini memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar pebelajar di tingkat SMA/ MA (Pratiwi, 2014). Sebagai upaya dalam meningkatkan prestasi belajar pebelajar, dibutuhkan guru yang memahami akan komponen-komponen pembelajaran dan dituntut inovatif dalam membuat kuis interaktif dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Kuis interaktif menurut Untari dalam Panggabean & Harahap (2020) merupakan gabungan dari metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas yang dikemas dalam pemberian tugas berupa kuis yang dapat menimbulkan timbal balik antara guru dan pebelajar. Salah satu penyesuaian perkembangan zaman tersebut adalah dengan memanfaatkan aplikasi berbasis dalam jaringan (*daring*) untuk membuat kuis interaktif yang tepat dan menarik sangat dibutuhkan sebagai perantara pembelajaran era COVID-19. Hal ini bertujuan untuk sedikit menghilangkan kejenuhan pebelajar selama Belajar Dari Rumah (BDR) serta memberikan kemudahan bagi guru dan pebelajar. Setiap aplikasi berbasis *daring* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Dengan fitur yang diberikan, salah satu aplikasi atau *website* berbasis *daring* (*web tool quiz*) yang mudah penggunaannya baik bagi partisipan maupun pembuat soal, yang dapat terintegrasi dengan *platform* media lain (*google classroom*), dan yang dapat digunakan guru sebagai media evaluasi pembelajaran dengan praktis adalah aplikasi *Quizizz*.

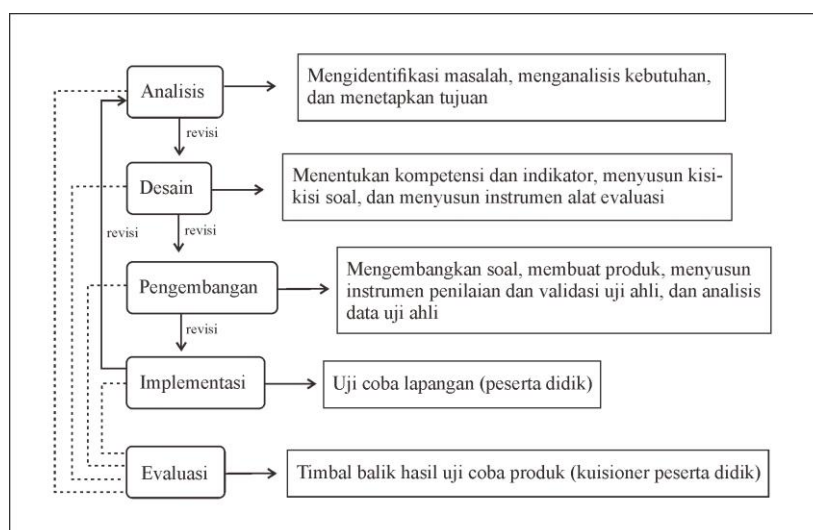
Quizizz adalah sebuah aplikasi berbasis *daring* yang dibuat oleh *quizizz.inc* untuk membuat permainan kuis yang interaktif dan menarik guna menciptakan kegiatan di kelas maupun di luar

kelas pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan perangkat elektronik (Mei, Ju, & Adam, 2018). *Quizizz* memiliki karakteristik seperti gambar, tema, meme, dan musik pengiring dalam proses pembelajaran. *Quizizz* dapat memicu motivasi dan konsentrasi pebelajar untuk bersaing dalam belajar karena pebelajar dapat melihat peringkat mereka secara langsung di papan peringkat. Sedangkan guru dapat memantau proses dan mengunduh laporan hasil pembelajaran setelah tes dilaksanakan untuk dilakukan evaluasi belajar oleh guru (Purba, 2019). *Quizizz* dapat diakses dan difungsikan secara gratis yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat kuis yang interaktif dan menarik sebagai komplemen dari kurang maksimalnya tes yang digunakan sebelumnya.

Dari pemaparan permasalahan tersebut dan melihat fenomena di lapangan, maka penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa tes berbasis *web tool quiz* pada materi teks eksplanasi semester III program 2 tahun yang layak dan menarik. Penelitian ini dibatasi hanya untuk membuat pengembangan tes pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks eksplanasi yang layak dan menarik. Pengembangan tes dengan bentuk tes pilihan ganda karena mudah dalam pemberian skor nilai, hasil pengoreksian jawaban lebih cepat, dan mempunyai tingkat objektivitas yang baik untuk menilai level kognitif pebelajar (Nurani, dkk., 2021).

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Model penelitian yang digunakan melalui lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*, tetapi tidak dilaksanakan semuanya hanya sampai tahap pengembangan. Tahapan disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis kebutuhan, dan menetapkan tujuan yang terdapat dalam pembelajaran. Adapun langkah dalam tahap ini dimulai untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di MA Negeri 1 Mojokerto menggunakan metode wawancara dengan guru dan pebelajar mengenai pembelajaran yang dilaksanakan selama pandemi, dan tes yang digunakan guru, sehingga didapatkan informasi bahwa tes dengan menggunakan *platform google form* dan/ atau *e-learning* dinilai pebelajar terlalu monoton dan kurang menarik.

Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah menganalisis tujuan dan metode pembelajaran, silabus mata pelajaran, perangkat pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, kalender akademik sekolah, serta sesuatu yang sedang dibutuhkan oleh pebelajar untuk

mencapai hasil yang terbaik. Selain hal-hal tersebut, juga menganalisis ketersediaan sarana dan prasarana pendukung yakni fasilitas internet selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan baik pembelajaran secara tatap muka di sekolah, maupun pembelajaran jarak jauh di rumah.

Menetapkan tujuan dari beberapa langkah tersebut, hal ini dimaksudkan bahwa hasil terbaik didapatkan dari usaha yang baik pula, selain penyampaian materi dan pemahaman pebelajar materi yang telah diajarkan, juga dengan menciptakan tes yang interaktif dan menarik adalah salah satu penunjang hasil terbaik pebelajar. Adapun tujuannya adalah menghasilkan produk berupa tes pada pembelajaran berbasis *web tool quiz* sebagai penilaian dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks eksplanasi siswa kelompok atas semester III program 2 tahun.

Tahap desain bertujuan untuk menentukan perencanaan dalam pengembangan tes pada pembelajaran tersebut. Dalam menentukan perencanaan dan pengembangan, terdapat tiga langkah antara lain: 1) menentukan kompetensi dan indikator; 2) menyusun kisi-kisi soal; dan 3) menyusun instrumen tes. Berdasarkan analisis tujuan pembelajaran, kompetensi yang digunakan ialah kompetensi 3.3-3.4 yang membahas mengenai teks eksplanasi, indikator-indikator yang digunakan untuk menyusun kisi-kisi adalah indikator yang ada pada kompetensi 3.3-3.4. Hal ini dimaksudkan sebagai acuan atau pedoman untuk menyusun kisi-kisi soal.

Menyusun kisi-kisi soal dengan tujuan untuk memberikan beberapa batasan terhadap soal yang dibuat sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan. Penyusunan kisi-kisi soal yang dikembangkan dengan tetap berpedoman pada kompetensi dan aspek kognitif pebelajar yang diterapkan dengan tetap mengacu pada pedoman pembuatan soal bahasa Indonesia. Menyusun instrumen tes dengan tujuan untuk mempermudah dan menggabungkan beberapa langkah sebelumnya dengan menambahkan beberapa komplemen untuk dijadikan sebagai pedoman guru dalam menyusun soal-soal nantinya.

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran untuk tes pada materi teks eksplanasi yang kemudian diuji oleh ahli, dan melanjutkan pengembangan produk yang sudah diperbaiki berdasarkan masukan dari ahli. Tahap ini memiliki empat langkah, antara lain: 1) mengembangkan soal; 2) membuat produk; 3) menyusun instrumen penilaian dan angket uji ahli; 4) analisis data uji ahli. Pengembangan soal-soal dengan mengacu pada instrumen tes yang telah dibuat dan pedoman pembuatan soal bahasa Indonesia agar tes yang dihasilkan berkualitas baik.

Menyusun instrumen penilaian dengan tujuan untuk memberi batasan penilaian sebagai pedoman ahli dalam menilai kelayakan produk tersebut. Setelah itu, memilih dan menghubungi ahli materi dan media yang menguasai dibidangnya. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui masukan berupa saran-saran mengenai tes yang sudah dibuat kemudian untuk dilakukan perbaikan sebelum disebarluaskan kepada pebelajar.

Analisis data uji ahli dengan tujuan mengolah hasil tanggapan ahli untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada pebelajar. Sehingga dengan adanya analisis data uji ahli tersebut, tes yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk diterapkan atau tidak. Setelah melalui tahap angket respon ahli, produk yang sudah dikembangkan dianalisis dan diperbaiki kemudian diujikan ke pebelajar dalam tahap implementasi.

Tahap uji coba produk yang sudah dikembangkan dan sudah melalui tahap angket respon ahli, dilanjutkan untuk uji coba lapangan atau tahap implementasi. Dalam tahap ini, tes diujikan kepada pebelajar kelompok atas semester III program 2 tahun di MA Negeri 1 Mojokerto yang terbagi dalam dua kelas dengan jumlah 28 pebelajar sebagai penilaian dalam pembelajaran. Dalam setiap kegiatan dilakukan dokumentasi tahap demi tahap.

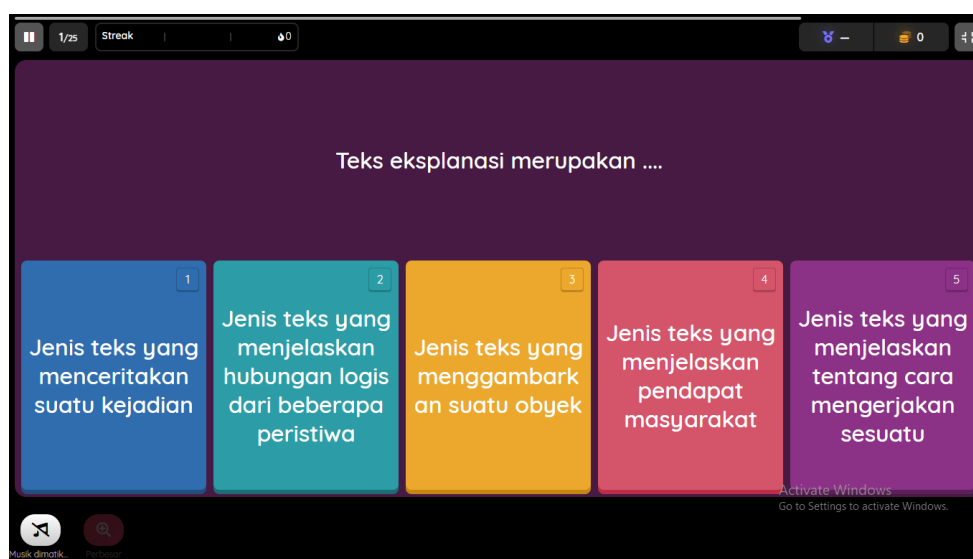
Tahap dilanjutkan dengan *feedback* dari guru dan pebelajar mengenai tes yang dikembangkan. Angket tanggapan pengguna dalam hal ini pebelajar terhadap tes untuk mengetahui masukan langsung yang diperoleh baik dari guru, pebelajar yang dapat berupa komentar, hasil dari angket, atau hasil dari wawancara terhadap tes pembelajaran yang sudah dikembangkan. Dari hasil evaluasi tersebut juga dapat menjadi data dukung dari layak tidaknya tes pembelajaran yang sudah dibuat.

Proses Analisis uji ahli materi dan ahli media pada tahap pengembangan dilaksanakan dengan pemberian instrumen berupa *draft* seperti kartu soal, kisi-kisi soal, RPP, dan lembar angket. Selanjutnya, hasil angket respon uji ahli dihitung dengan menggunakan skala *likert* untuk mengetahui persentase kelayakan soal.

Hasil analisis data yang diperoleh kemudian dihitung dengan cara menghitung persentase perolehan tanggapan menurut Arikunto (2012). Setelah menghitung dan memperoleh persentase hasil data angket respon kemudian dianalisis dan diinterpretasikan dengan tabel kriteria kelayakan berdasarkan Arikunto (2012). Mengacu pada tabel tersebut, tes berbasis *web tool quiz* dinyatakan layak digunakan jika hasil skor dari angket respon mencapai kriteria interpretasi nilai $\geq 76\%$.

HASIL

Penelitian dan pengembangan ini, telah menghasilkan produk berupa tes pembelajaran dengan tampilan seperti pada gambar 3. Laman ini menyajikan tentang materi teks eksplanasi berupa konsep dan jenisnya.



Gambar 2. Tampilan Pengguna

Hasil angket respon untuk uji kelayakan produk kepada ahli materi sebesar 80,21% dengan rincian 5 butir pernyataan (20,8%) dipilih alternatif jawaban SS dan 19 butir pernyataan (59,4%) dipilih alternatif jawaban S. Sehingga hasil penilaian dari ahli materi tersebut dikategorikan dalam kriteria layak digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Perolehan hasil angket respon untuk uji kelayakan produk kepada ahli media sebesar 98,33% dengan rincian 14 butir pernyataan (93,3%) dipilih alternatif jawaban SS dan 1 butir pernyataan (5%) dipilih alternatif jawaban S. Sehingga hasil penilaian dari ahli media tersebut dikategorikan dalam kriteria layak digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Akumulasi Respon Pebelajar

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan			
		SS	S	KS	TS
1	Tampilan tes lebih menarik	17	11		
2	Tombol navigasi	12	16		
3	Melihat nilai secara langsung	18	10		
4	Kombinasi warna membuat lebih menarik dan tidak membosankan	14	14		
5	Tampilan gambar, meme, dan audio sangat menarik.	10	15	3	
6	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	11	15	2	
7	Bahasa yang digunakan dalam soal sederhana dan mudah dipahami	14	14		
8	Kalimat yang digunakan dalam butir soal jelas dan mudah dipahami	13	15		
9	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru	15	13		
10	Materi soal yang disajikan mudah dipahami	11	17		
11	Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi tidak membosankan	9	19		
12	Memudahkan dalam mengerjakan dan memahami soal	8	20		
13	Lebih meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar	11	16	1	
14	Aplikasi <i>quizizz</i> mudah diakses	18	10		
15	Mudah dalam menggunakan tes ini	11	16	1	
16	Penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> menghemat waktu dan praktis saat tes	9	18	1	
17	Durasi pengerjaan soal sudah sesuai dengan penilaian pada umumnya	8	18	2	
18	Lebih tertantang dalam menyelesaikan setiap soal	13	14	1	
19	Penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> sangat inovatif dan kreatif	19	9		
20	Menambah pengalaman baru	13	13	2	
Jumlah		254	293	13	

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil uji coba produk pengolahan data angket pebelajar sebesar 85,76% dengan rincian 254 tanggapan butir pernyataan (45,36%) dipilih alternatif jawaban SS, 293 tanggapan butir pernyataan (39,24%) dipilih alternatif jawaban S, dan 13 butir pernyataan (1,16%) dipilih alternatif jawaban KS. Sehingga hasil penilaian atau respon dari pebelajar terhadap kemenarikan produk tersebut mendapatkan respon positif dan dikategorikan dalam kriteria menarik untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

PEMBAHASAN

Evaluasi merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Matondang (2009) bahwa proses pembelajaran terdapat empat unsur penting yaitu tujuan, materi, metode & alat, serta evaluasi. Dalam proses pembelajaran, evaluasi selalu menjadi ketegangan dan *momok* pebelajar apabila teknologi yang digunakan tidak tepat pada tempatnya serta persepsi pebelajar evaluasi yang menjadi hasil dari pembelajaran mereka ditentukan pada saat tersebut (Putra & Nugroho, 2016). Evaluasi pembelajaran mempunyai berbagai macam jenis alat evaluasi untuk mengetahui hasil penilaian pembelajaran seperti tes dengan soal yang bersifat objektif dan dapat diukur secara pasti sedangkan non tes dengan soal yang bersifat subjektif (Ratnawulan & Rusdiana, 2015). Penggunaan alat evaluasi pembelajaran jenis tes dimaksudkan untuk menempatkan pebelajar sesuai dengan kemampuannya di suatu pembelajaran tertentu. Pemanfaatan teknologi informasi pada evaluasi pembelajaran era COVID-19 kini dengan memanfaatkan aplikasi daring yang mudah diakses, menarik, dan interaktif untuk menghilangkan kejenuhan saat proses penilaian pembelajaran selama ini. Tetapi, tidak semua aplikasi daring menyediakan kriteria-kriteria tersebut. Salah satu aplikasi daring atau *web tool quiz* yang mudah

diakses, menarik, dan interaktif adalah *quizizz*. *Quizizz* dipilih karena kemudahan dalam menyediakan fitur-fitur yang lengkap seperti *quiz* dan media presentasi daring, hingga praktis saat digunakan.

Quizizz adalah sebuah *platform game* atau aplikasi pembelajaran daring (*web tool quiz*) yang menyenangkan untuk banyak peserta dalam aktivitas kelas dan pebelajar dapat mengendalikan aktivitas tersebut (Basuki & Hidayati, 2019). *Quizizz* juga mempunyai fitur-fitur menarik yang dapat memberikan motivasi belajar untuk pebelajar serta memudahkan guru dan pebelajar dalam mengaksesnya. Guru cukup mendaftar melalui tautan *quizizz.com* dengan akun surat elektronik (surel) kemudian verifikasi surel balasan lalu masuk dengan akun surel yang telah didaftarkan, kemudian buat soal-soal yang telah disusun sebelumnya. Bagi pebelajar saat proses pembelajaran, cukup masuk ke alamat *quizizz.com* kemudian masukkan kode permainan dan nama mereka, tampilan soal dan opsi jawaban muncul di perangkat elektronik mereka serta soal-soal secara acak sehingga pebelajar tidak mudah untuk menyontek (Chaiyo & Nokham 2017). Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *quizizz* dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar pebelajar (Purba, 2019).

Pengembangan tes berbasis *web tool quiz* pada materi teks eksplanasi mata pelajaran bahasa Indonesia telah diujicobakan kelayakannya kepada ahli materi, ahli media, dan diujikan kepada 28 pebelajar semester III program 2 tahun di MA Negeri 1 Mojokerto. Pemilihan ahli materi didasarkan atas dedikasi beliau di mata pelajaran bahasa Indonesia selama lima belas tahun, salah satu guru terpilih perwakilan provinsi Jawa Timur sebagai pembuat soal bahasa Indonesia tingkat nasional, latar belakang S-2 pendidikan, dan menguasai teori serta praktek yang berkaitan dengan teks eksplanasi. Adapun ahli media memiliki kriteria tergabung dalam *Association for Educational Communications and Technology* (AECT), dan dosen jurusan Teknologi Pendidikan serta memiliki pengalaman mengajar media visual.

Hasil uji kelayakan tes berbasis *web tool quiz* materi teks eksplanasi oleh ahli materi mendapatkan respon positif 100%. Persentase tanggapan SS sebesar 26% dan persentase tanggapan S sebesar 74%. Berdasarkan hasil respon yang diperoleh, tes berbasis *web tool quiz* layak digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Adapun ahli materi memberikan komentar secara umum materi sudah sesuai dengan K-13 tetapi soal-soal sebaiknya dibuat lebih bervariasi. Ahli materi juga menyarankan untuk melakukan perbaikan kecil pada pokok soal dan alternatif jawaban sesuai dengan pedoman pembuatan soal bahasa Indonesia yang ada.

Tahap berikutnya adalah uji kelayakan oleh ahli media, diperoleh respon positif juga sebesar 100%. Persentase tanggapan SS 94,9% dan persentase tanggapan S sebesar 5,1%. Berdasarkan hasil respon yang diperoleh, tes berbasis *web tool quiz* layak digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Adapun ahli media memberikan komentar secara umum media yang digunakan sudah menarik dan interaktif untuk pebelajar, adakalanya jika perlu ditambahkan video tutorial petunjuk pemanfaatan agar pebelajar mudah dalam menggunakan secara mandiri.

Tahap selanjutnya adalah mengujicoba tes kepada pebelajar dan dibagikan angket repon untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari tes berbasis *web tool quiz* ini. Adapun hasil angket respon diperoleh tanggapan positif 100%. Persentase tanggapan SS 52,9%, persentase tanggapan S sebesar 45,8%, dan %. Persentase tanggapan SS 94,9% dan persentase tanggapan KS sebesar 1,3%. Adapun beberapa pebelajar memberikan komentar bahwa tes berbasis *web tool* ini sangat menarik dan merupakan pengalaman baru bagi pebelajar.

Kegiatan tes dengan menggunakan *web tool quiz* (*quizizz*) ini agar pebelajar tidak bosan dalam mengerjakan sebuah tes untuk mengukur dan meningkatkan pemahaman mereka.

Penggunaan *quizizz* merupakan media penunjang untuk memfokuskan pebelajar ketika tes dan sebagai jawaban guru atas tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi pebelajar (Mulyati & Evendi, 2020). Selain hal tersebut, pemanfaatan tes berbasis *web tool quiz* ini cenderung tanpa mengeluarkan banyak biaya (hemat) dalam penggunaan data Internet, dapat diakses dimana dan kapan saja, dan praktis digunakan oleh guru dan pebelajar (Sari & Rini, 2020). Selain itu, guru dapat melihat hasil tes secara cepat dan dapat segera melaksanakan tindakan yang efektif (Mei, Ju, & Adam, 2018).

Penelitian ini didukung oleh penelitian Jati (2020) menunjukkan uji coba yang dilaksanakan dengan dua tahap. Pada tahap pertama didapatkan hasil belajar pebelajar pada ranah kognitif sebesar 76,3. Tahap II hasil belajar pebelajar pada ranah kognitif sebesar 88,5, dari kedua tahap tersebut persentase ketuntasan berbeda setiap tahapnya hingga mencapai 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran dengan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif.

Hasil penelitian oleh Suciningsih (2020) menyimpulkan bahwa implementasi *quizizz* sangat efektif digunakan sebagai tes pembelajaran era COVID-19. Hal ini dikarenakan pembelajaran dilaksanakan secara daring, dapat diakses kapanpun, dimanapun, dan siapapun serta guru dan pebelajar dengan mudah melihat skor hasil evaluasi pembelajaran.

Hasil penelitian Syaifulloh (2020) menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan yang diperoleh dari guru mata pelajaran IPS terpadu kelas VI yakni 98,8% dengan kategori sangat praktis dan angket pebelajar diperoleh tingkat kepraktisan sebesar 93,7% dengan kategori sangat praktis. Tingkat kepraktisan ini dengan kata lain adalah keefektifan dan keefisienan penggunaan *quizizz* sebagai media tes untuk penilaian pembelajaran.

Hasil penelitian Salsabila, dkk. (2020) menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *quizizz* diunggulkan menjadi alternatif media pembelajaran yang mengutamakan kreativitas, manajemen waktu, hingga evaluasi mandiri oleh pebelajar. Pemanfaatan ini efektif apabila guru memperhatikan kebutuhan, kekurangan, karakteristik, dan perbedaan antar peserta didik dan tidak terpaku pada penggunaan satu aplikasi saja.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil angket respon yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media diperoleh hasil bahwa tes berbasis *web tool quiz* ini dinyatakan layak untuk digunakan. Hal ini berdasarkan pada respon positif terhadap uji kelayakan oleh ahli materi dengan total 100%, ahli media dengan hasil yang sama sebesar 100%, dan angket respon pebelajar sebesar 100%. Keseluruhan hasil uji kelayakan memiliki jumlah rata-rata persentase sebesar 100%. Atas dasar kriteria yang telah ditetapkan, maka tes berbasis *web tool quiz* materi teks eksplanasi semester III program 2 tahun di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto ini dinyatakan valid dan menarik untuk digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tes berbasis *web tool quiz* materi teks eksplanasi layak digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, dengan adanya tes berbasis *web tool quiz* dapat memberikan kemudahan dan kepraktisan, membangkitkan stimulus pebelajar, dan menarik perhatian pebelajar menjadi tidak bosan selama evaluasi pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan rencana dan kegiatan evaluasi menjadi menarik dan tidak menjadi *momok* pebelajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspective. in *ELLiC 2019: Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference, ELLiC, 27th April 2019* (p. 202). Semarang, Indonesia: European Alliance for Innovation.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017, March). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)* (pp. 178-182). IEEE.
- Degeng, N. S. (2017). Revolusi mental dalam Belajar dan Pembelajaran. *Kapita Selekta Karya Ilmiah Dosen Pascasarjana Universitas Negeri Malang*.
- Drouin, M., Hile, R. E., Vartanian, L. R., & Webb, J. (2013). Student preferences for online lecture formats: does prior experience matter? *Quarterly Review of Distance Education*, 14(3), 151.
- Jati, D. H. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 4 (5). 231-240.
- Jukes, I., & Dosaj, A. (2004). Understanding Digital Kids: Teaching & Learning in the New Digital Landscape.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Realibilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87-97.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194-198.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73
- Noermanzah & Friantary, H. (2019). Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4), 6631.
- Noermanzah, N., Abid, S., & Septaria, S. (2018). Improving the Ability of Writing a Narrative Charge by Using Animated Images Media Student Class V.B SD Negeri 17 Lubuklinggau. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(2), 118. doi:10.21009/bahtera.172.9
- Nurani, D. C., Adikara, F. S., & Akhmad, Y. (2021). The Influence of Quizizz Application in Learning Evaluation to Improve Learning Outcomes. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(4). 890-896.
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi penerapan media kuis interaktif quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78-83.
- Pratiwi, R. (2014). Persepsi Siswa Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAS Darul Ihsan Aceh Besar. *ETD Unsyiah*.
- Prensky, M. (2014). The World Needs a New Curriculum: It's time to lose the "proxies," and go beyond "21st century skills"—and get all students in the world to the real core of education. *Educational Technology*, 3-15.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1). 25-34.

- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3). 60-66
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020, Desember). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4, 171-172.
- Sari, D. D., & Rini, T. P. W. (2020). Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 213-217.
- Satya, V. E. (2018). *Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0*. Jakarta Pusat: Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI.
- Suciningsih. (2020). *Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar dalam Masa COVID-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*. Tesis: IAIN Purwokerto.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syaifulloh, M. (2020). Pengembangan Tes Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang. Malang: UIN Malang.
- Windhiyana, E. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1-8.