

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA KULIAH PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK DI PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Aisyah Ratu An Nur¹, Farida Febriati², Merrisa Monoarfa³

Universitas Negeri Makassar

a.ratuannur@gmail.com¹, farida.febriati@unm.ac.id², merrisa@unm.ac.id³

Abstract (English)

This research aims to 1) Find out the need for Quizizz-based interactive evaluation media in Student Development Courses in the Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Makassar State University, 2) Find out the design of Quizizz-based Interactive evaluation media in Student Development Courses in the Educational Technology Study Program, Faculty of Education Sciences, Makassar State University, 3) Describe the validity and practicality of Quizizz-based interactive evaluation media in Student Development Courses in the Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Makassar State University. The subjects in this research were 2 validators consisting of design/media experts and content/material experts, 62 Educational Technology students class of 2021 in large group trials, lecturers who taught Student Development courses, and 5 Educational Technology students as individual trials. The data analysis technique is descriptive qualitative and descriptive statistics. The results of this research show that identification of the level of student needs is a very necessary qualification, content/material validation is a very good qualification, design/media validation is a very good qualification, at the group trial stage the qualification is very good, individual trials are obtained the qualifications are very good, and the responses of the lecturers who teach the courses are also very well qualified. The conclusion from the results of this research is that the level of analysis of media needs is at a very necessary level and the Quizizz-based interactive evaluation media product developed is valid and practical.

Article History

Submitted: 11 April 2024

Accepted: 20 April 2024

Published: 21 April 2024

Key Words

Development, Quizizz-based evaluation media, development learners

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui kebutuhan media evaluasi Interaktif berbasis Quizizz pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik Di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, 2) Mengetahui desain media evaluasi Interaktif berbasis Quizizz pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik Di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, 3) Mendeskripsikan validitas dan kepraktisan media evaluasi interaktif berbasis Quizizz pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik Di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Subjek dalam penelitian ini yaitu 2 orang validator yang terdiri dari ahli desain/media dan ahli isi/materi, mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2021 berjumlah 62 orang dalam uji coba kelompok besar, dosen pengampuh mata kuliah Perkembangan Peserta Didik, dan 5 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan sebagai uji coba perorangan. Teknik analisis data yaitu secara deskriptif kualitatif dan statistic deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa identifikasi tingkat kebutuhan mahasiswa berada pada kualifikasi sangat di butuhkan, validasi isi/materi berada pada kualifikasi sangat baik, validasi desain/media berada pada kualifikasi sangat baik, pada tahap uji coba kelompok memperoleh kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan memperoleh kualifikasi sangat baik, dan tanggapan dosen pengampuh mata kuliah berada pada kualifikasi sangat baik juga. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu tingkat analisis kebutuhan media berada pada tingkat sangat dibutuhkan serta produk media

Sejarah Artikel

Submitted: 11 April 2024

Accepted: 20 April 2024

Published: 21 April 2024

Kata Kunci

Pengembangan, media evaluasi berbasis Quizizz, perkembangan peserta didik

evaluasi interaktif berbasis Quizizz yang dikembangkan sudah valid dan praktis.

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal yang mempengaruhi segala aspek termasuk dalam dunia pendidikan yang merupakan salah satu aspek potensial yang perlu dikembangkan agar setiap inovasi yang diciptakan memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia, pendidikan tidak akan ada habisnya. Manusia dididik untuk menjadi orang yang berguna bagi bangsa dan negara. Pendidikan pertama kali diperoleh setiap manusia yaitu dalam lingkungan keluarga (pendidikan informal), lingkungan sekolah (pendidikan formal), dan lingkungan masyarakat (pendidikan nonformal) (Alpian et al., 2019)

Tirtaraharja (2010) mengatakan Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaanya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia. Tugas mendidik hanya mungkin dilakukan dengan benar dan tepat tujuan, jika pendidik memiliki gambaran yang jelas tentang siapa manusia itu sebenarnya. Proses pendidikan merupakan kegiatan memobilisasi segenap komponen pendidikan oleh pendidik terarah kepada pencapaian tujuan pendidikan. Bagaimana proses pendidikan itu dilaksanakan sangat menentukan kualitas hasil pencapaian tujuan pendidikan.

Pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam proses pendidikan di dalam lembaga pendidikan dengan tujuan adanya perubahan tingkah laku pada anak. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka aktivitas belajar mengajar harus dirancang sedemikian rupa untuk merangsang keaktifan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu komponen pembelajaran lainnya juga mempunyai peranan penting dalam pendidikan misalnya alat/perangkat pendidikan yang akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran, perangkat pendidikan berupa kurikulum memiliki kedudukan yang penting dalam proses pendidikan yang berfungsi mengatur seluruh aktifitas pendidikan. relevan tentang masalah, dan nilai baru penelitian yang merupakan inovasi.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi peserta didik. Peserta didik dengan tingkat penguasaan mater yang tinggi maka prestasi belajar yang diraih juga semakin tinggi. Maka dari itu model dan media pembelajaran yang digunakan harus menyesuaikan dengan jenjang pendidikan dari peserta didik, media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga memancing motivasi belajar peserta didik untuk berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam menghadapi kemajuan informasi, teknologi dan komunikasi saat ini sistem pendidikan di Indonesia berdasarkan pada empat pilar yakni Learning To Know (belajar untuk menguasai pengetahuan), Learning To Do (belajar untuk mengetahui keterampilan), Learning To Be (belajar untuk mengembangkan diri), dan Learning To Life Together (belajar untuk hidup bersama) (Nurhikmah, 2018). Dalam mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik (Irwan et al., 2019).

Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran digital pada era ini sangat dibutuhkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran karena pembelajaran yang efektif dan efisien akan meningkatkan kompetensi yang dimiliki anak (Hidayat & Asyafah, 2019). Selain

itu peserta didik pada saat ini lebih tertarik menggunakan teknologi karena dapat mengakses berbagai informasi dengan sangat mudah dan efisien yang berarti bahwa pemikiran peserta didik sekarang cenderung bekerja lebih cepat apabila dibantu dengan penggunaan teknologi modern (Raja & Nagasubramani, 2018). Istilah "media" sering dikaitkan dengan kata "teknologi" yang berasal dari kata latin tekne yang dalam bahasa Inggris yaitu arti, dan kata logos dalam bahasa Indonesia yang berarti ilmu (Arsyad, 2017). Manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut (Arsyad, 2017) sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat membuat proses pembelajaran berjalan lancar
- b. Media pembelajaran dapat menarik perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka, serta memungkinkan adanya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, maupun lingkungannya

Pentingnya mengembangkan strategi pembelajaran era digital saat ini telah mengubah cara pandang serta praktik dalam proses pembelajaran di kelas. Selain media pembelajaran yang telah berbasis digital. Media evaluasi dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran pada saat ini juga telah banyak digunakan oleh tenaga pendidik sebagai suatu upaya pendidik agar peserta didik memiliki motivasi yang lebih untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang lebih banyak lagi. Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu aspek penting pada proses pembelajaran karena dengan melakukan evaluasi pembelajaran guru dapat mengetahui seberapa berhasil penyampaian materi yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar (Amany, 2020). Evaluasi pembelajaran juga dapat dilakukan melalui kuis atau game yang berisi pelajaran atau game yang telah disampaikan sebelumnya, sebagai contoh media evaluasi digital dengan menggunakan aplikasi Quizizz (MOHAMAD, 2020).

Media evaluasi Quizizz pendidik dapat menilai tingkat penguasaan materi dari peserta didik karena merupakan salah satu aplikasi edukasi yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi di dalam kelas, penggunaan media Quizizz mampu memberikan pengalaman belajar baru kepada peserta didik dengan mengerjakan soal kuis berbasis online dan merupakan tantangan tersendiri bagi pelajar karena mengerjakan soal dengan cara yang berbeda. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang menyedukkan fitur aktivitas multi pemain di dalam ruang kelas yang soal ujian maupun evaluasi menjadi kegiatan evaluasi interaktif dan menyenangkan (Mulyati & Evendi, 2020). Dengan mengerjakan soal menggunakan Quizizz membuat peserta didik berlomba untuk mendapatkan peringkat teratas (Rizki & Kurniawati, 2022), peserta didik harus menjawab soal dengan benar agar mendapatkan hasil kuis yang memuaskan dan untuk menjawab soal dengan benar maka peserta didik harus menjawab soal dengan benar, selain itu fitur-fitur yang disajikan sangat menarik sehingga cukup membantu tenaga pendidik untuk membuat media evaluasi yang menarik bagi peserta didik dan tentunya dengan berbagai fitur menarik tersebut dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi yang telah disediakan dalam media tersebut dengan baik. Menurut Menurut Cadieux Danielle dalam (Kusumadewi & Aeni) 2022 Quizizz merupakan alat evaluasi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi lagi dalam suatu proses pembelajaran dengan alat evaluasi baru.

Saat ini telah banyak dilakukan kajian tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz, pemanfaatan media evaluasi Quizizz ini merupakan salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan media pembelajaran berbasis TIK dalam rangka meningkatkan kompetensi dan prestasi belajar peserta didik dengan menghasilkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. (Darmawan et al., 2020).

Pengembangan media evaluasi dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz pernah diteliti oleh Rabilla rizki cahyani (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Soal Tes Berbasis Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetisi Peserta Didik” dengan menggunakan metode penelitian yaitu R&D (Research and Development) atau penelitian dan pengembangan, metode tersebut digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu lalu menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan. Metode ini digunakan sebagai langkah dalam menghasilkan sebuah produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Yang menjadi pembeda dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini mengembangkan bahan evaluasi interaktif dengan sasaran penelitian yaitu mahasiswa prodi teknologi pendidikan yang memprogram mata kuliah perkembangan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan pada angkatan 2020 yang telah memprogram mata kuliah perkembangan peserta didik dengan jumlah responden sebanyak 15 mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang dimana hasil observasi ini didapatkan melalui metode pengisian angket analisis kebutuhan alat evaluasi online dan dari hasil yang telah peneliti temukan yaitu bahwa alat evaluasi yang digunakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan alat evaluasi manual dalam artian hanya menerapkan proses evaluasi berupa tugas yang diberikan secara langsung di dalam kelas baik berupa pemberian esai maupun evaluasi dalam bentuk tanya jawab, atau meriview materi yang telah diajarkan sebelumnya dan belum pernah menggunakan alat evaluasi online interaktif untuk melaksanakan proses evaluasi berbasis digital dalam mata kuliah perkembangan peserta didik. Maka dari itu pembuatan evaluasi pembelajaran online dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz yang mempunyai banyak fitur menarik dan praktis akan membuat peserta didik menjadi interaktif dan termotivasi dalam mengerjakan soal sehingga akan mendapatkan hasil yang lebih baik dan memuaskan. Selain itu penggunaan alat evaluasi online dapat menjadi penyeimbang di zaman perkembangan teknologi saat ini yang memanfaatkan teknologi digital untuk mempermudah layanan dan kualitas pendidikan. Dari hasil observasi tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media evaluasi dengan judul penelitian “Pengembangan Media Evaluasi Interaktif Berbasis Quizizz Pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik Di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media evaluasi interaktif menggunakan aplikasi Quizizz. Adapun subjek penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan yang berjumlah 62 orang untuk uji coba kelompok dan 5 orang untuk uji coba perorangan. Sedangkan objek dari penelitian ini yaitu pengembangan media evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Teknik observasi terhadap Tingkat kebutuhan media berdasarkan hasil wawancara yang telah

dilakukan dengan dosen pengampuh mata kuliah dan pengisian angket untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan dari media evaluasi yang Dimana uji coba Tingkat validitas dilakukan oleh dosen pengampuh mata kuliah dan uji coba Tingkat kepraktisan dilakukan oleh 62 mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yang dijabarkan sebagai berikut: Pertama, tahap Analisis (Analysis) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan media evaluasi. Hal ini meliputi analisis kebutuhan mahasiswa dengan melakukan wawancara langsung kepada dosen mata kuliah Perkembangan Peserta Didik. Studi pustaka dan lapangan juga dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai tingkat kebutuhan media evaluasi yang akan dikembangkan. Kedua, tahap Desain (Design) melibatkan pembuatan kerangka konsep aplikasi Quizizz (aplikasi yang digunakan untuk membuat media evaluasi interaktif) berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Ketiga, tahap Pengembangan (Development) meliputi tahap menyusun materi-materi berupa RPP, buku cetak, maupun media digital lainnya yang telah diberikan dosen pengampuh mata kuliah yang kemudian dikembangkan oleh peneliti menjadi soal-soal tes evaluasi, serta validasi produk oleh ahli desain dan media. Tahap kepraktisan produk melibatkan uji coba perorangan dan kelompok kecil anggota pramuka untuk mengevaluasi keefektifan bahan ajar digital yang telah dikembangkan.

Analisis data dilakukan setelah data telah terkumpul dari hasil penelitian. Hal ini dilakukan selama pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

1. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review materi dan ahli media pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data berupa data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket kepada para ahli media dan desain serta ahli isi materi pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan tanggapan Pembina pramuka. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

2. Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan: \sum = Jumlah

N = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan objek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan :

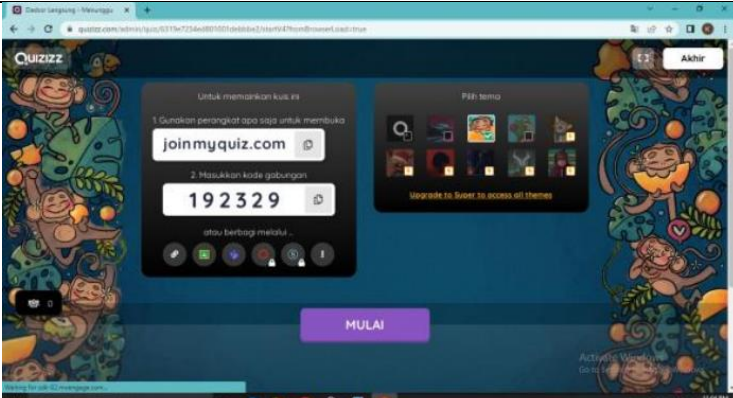
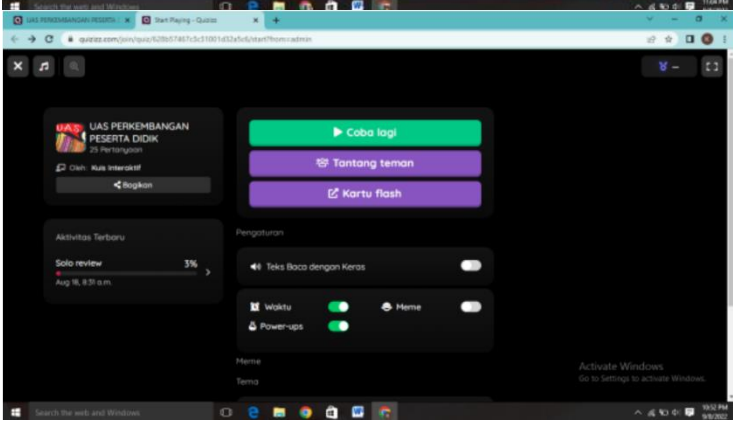
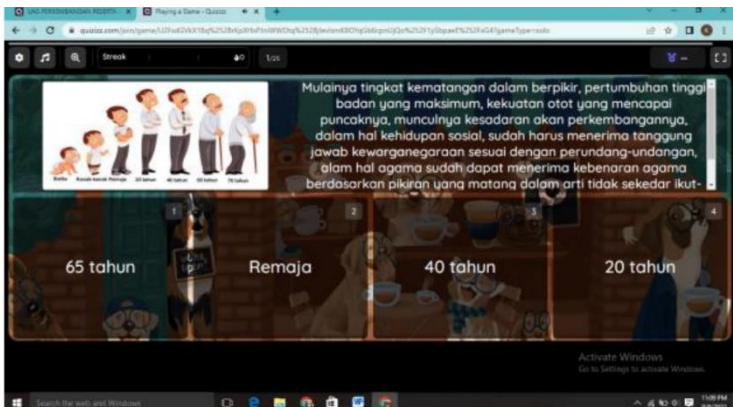
F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media evaluasi interaktif dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan. Media evaluasi ini bertujuan sebagai sarana pembelajaran yang menarik serta relevan. Proses pengembangannya dirancang sebagai berikut untuk mempermudah dalam proses pengembangannya maka diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil pengembangan media evaluasi interaktif

No.	Deskripsi	Keterangan
1.	Kode untuk <i>Login</i> pada tampilan aplikasi dosen	
2.	Tampilan layar utama pada aplikasi mahasiswa	
3.	Contoh soal pilihan ganda	

4. Contoh soal pemilihan (BENAR/SALAH)



5. Contoh soal essay



Tabel 2 Hasil validasi oleh ahli materi

No	Kriteria	Skala
1	Kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan isi tes evaluasi	4
2	Kesesuaian indikator pencapaian dengan isi tes evaluasi	5
3	Kejelasan isi tes evaluasi	5
4	Penyajian tes yang mudah dipahami	5
5	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baku	5
6	Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami	5
7	Kesesuaian antara materi ajar dengan tes evaluasi	4
8	Kesesuaian antara aspek C1, C2, C3, C4, C5, C6 dengan soal tes evaluasi	4
9	Kesesuaian format tes objektif maupun esai	5
Jumlah		42

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/materi sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.4 maka diperoleh presentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{66}{14 \times 5} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi/materi media evaluasi interaktif berbasis Quizizz memperoleh hasil presentase 93,3% yang berada pada kualifikasi baik dan tidak perlu

direvisi. Namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan saran maupun komentar dari ahli isi/materi pembelajaran yang berkenaan dengan media evaluasi interaktif berbasis Quizizz sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi lebih baik.

Tabel 3 Hasil uji coba kelompok

No	Kriteria	Rerata	Skala
1	Soal evaluasi menggunakan Bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan indikator pembelajaran	94%	Sangat baik
2	Warna teks sesuai dengan warna latar	92%	Sangat baik
3	Tampilan <i>Audio-visual</i> pada media evaluasi	91%	Sangat baik
4	Kemudahan memahami soal teks evaluasi	92%	Sangat baik
5	Kemudahan penggunaan media evaluasi	90%	Sangat baik
6	Kemenarikan tampilan media evaluasi	94%	Sangat baik
Jumlah		92%	Sangat baik

Berdasarkan hasil penilaian angket tanggapan mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2021 terhadap media evaluasi interaktif berbasis Quizizz pada mata kuliah perkembangan peserta didik yang telah dikembangkan, dapat diketahui rata-rata presentase responden sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor tiap butir soal}}{\text{jumlah butir soal}} \\ &= \frac{553}{6} = 92\% \end{aligned}$$

Tabel 4 Hasil uji coba perorangan

No	Kriteria	Rerata				
		S1	S2	S3	S4	S5
1	Soal evaluasi menggunakan Bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan indikator pembelajaran	5	4	5	5	5
2	Warna teks sesuai dengan warna latar	5	4	4	5	5
3	Tampilan <i>Audio-visual</i> pada media evaluasi	5	4	4	5	5
4	Kemudahan memahami soal teks evaluasi	5	4	4	5	5
5	Kemudahan penggunaan media evaluasi	5	4	5	5	5
6	Kemenarikan tampilan media evaluasi	5	4	5	5	5
Jumlah		94%				

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan tanggapan/respon ketika media evaluasi interaktif berbasis Quizizz dioperasikan/digunakan oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil penilaian melalui angket yang didapatkan dari uji coba perorangan mengenai media evaluasi interaktif berbasis Quizizz pada mata kuliah perkembangan peserta didik yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{30 + 24 + 27 + 30 + 30}{6 \times 5 \times 5} \times 100\% = 94\%$$

Tabel 5 Tanggapan dosen pengampuh mata kuliah

No	Kriteria	Skala
1	Soal evaluasi menggunakan Bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan indikator pembelajaran	4
2	Warna teks sesuai dengan warna latar	4

3	Tampilan <i>Audio-visual</i> pada media evaluasi	5
4	Kemudahan memahami soal teks evaluasi	4
5	Kemudahan penggunaan media evaluasi	5
6	Kemenarikan tampilan media evaluasi	4
Jumlah		26

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan dosen pengampuh mata kuliah pengembangan peserta didik yaitu didapatkan presentase sebesar 87% maka dapat disimpulkan bahwa media evaluasi interaktif ini baik dan tidak perlu direvisi.

$$\text{Persentase} = \frac{26}{6 \times 5} \times 100\% = 87\%$$

Proses pengembangan media evaluasi interaktif ini diawali dengan proses analisis kebutuhan mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang memprogram mata kuliah Perkembangan Peserta Didik dan diperoleh hasil bahwa pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik belum menggunakan media evaluasi yang interaktif dalam proses evaluasi di dalam kelas. Selain melakukan analisis kebutuhan media terhadap mahasiswa, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan kepada dosen mata kuliah dan diperoleh hasil bahwa perlunya dikembangkan produk media evaluasi interaktif pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik sebagai penunjang dalam kegiatan proses evaluasi.

Dalam proses pengembangan produk media evaluasi interaktif peneliti memanfaatkan dua software yaitu Quizizz yang digunakan untuk membuat media evaluasi interaktif dan juga Microsoft Word yang digunakan untuk merancang soal teks evaluasi sebelum dimasukkan ke dalam Quizizz. Pengembangan media evaluasi interaktif pada perkembangan peserta didik ini telah melakukan penyesuaian antara soal evaluasi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Setelah peneliti melakukan analisis kebutuhan kemudian peneliti menentukan aplikasi apa yang akan peneliti gunakan untuk mengembangkan produk media evaluasi interaktif, dan akhirnya peneliti memutuskan untuk menggunakan website Quizizz yang sifatnya merupakan aplikasi pembelajaran permainan pendidikan yang fleksibel, bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar maupun media evaluasi yang interaktif (Salsabila et al., 2020).

Quizizz merupakan salah satu aplikasi populer yang banyak digunakan untuk penilaian pengetahuan maupun penilaian kemajuan peserta didik (Huei et al., 2021). Penggunaan media evaluasi interaktif berbasis Quizizz dapat menunjang proses evaluasi pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar lingkup kelas yang artinya dengan memanfaatkan media evaluasi interaktif berbasis Quizizz ini pendidik dapat melakukan evaluasi dimanapun dan kapanpun, selain itu dengan sifat dasar Quizizz yang berbasis permainan dalam memberikan pengalaman belajar baru yang menyenangkan bagi peserta didik. Akan tetapi dibalik manfaat yang diberikan oleh Quizizz ini tentu juga ada kelemahan yang dimiliki salah satunya yaitu jaringan internet yang harus memadai dan stabil saat mengerjakan evaluasi karena apabila jaringan internet kurang stabil maka akan menimbulkan masalah terhadap proses evaluasi yang dilakukan (Lim & Yunus, 2021).

Dalam proses pengembangan produk media evaluasi interaktif peneliti memanfaatkan dua software yaitu Quizizz yang digunakan untuk membuat media evaluasi interaktif dan juga Microsoft Word yang digunakan untuk merancang soal teks evaluasi sebelum dimasukkan ke dalam Quizizz. Pengembangan media evaluasi interaktif pada perkembangan peserta didik ini

telah melakukan penyesuaian antara soal evaluasi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Setelah melalui tahap desain dan pengembangan, maka media evaluasi interaktif berbasis Quizizz dilakukan uji coba tingkat validitas dan kepraktisan produk dan dipatikan hasil bahwa produk media evaluasi interaktif berbasis Quizizz pada mata kuliah perkembangan peserta didik merupakan produk yang valid dan praktis berdasarkan penilaian tim ahli isi/materi, ahli desain media, mahasiswa, serta dosen pengampuh mata kuliah perkembangan peserta didik.

Pada proses validasi produk media evaluasi interaktif ini peneliti melakukan beberapa kali revisi pada konten isi/materi yang dibuat pada Quizizz dikarenakan beberapa hal diantaranya pertanyaan yang kurang tepat, penggunaan bahas yang kurang baku, maupun beberapa kata yang terdapat kesalahan dalam penulisannya yang tentunya harus melalui tahap revisi hingga dinyatakan sebagai media evaluasi interaktif yang valid.

Adapun tahap pengujian kepraktisan produk media evaluasi interaktif dilakukan pengujian kelompok. Adapun subjek dari uji coba kelompok ini yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar angkatan 2021 dan dilakukan sebanyak 3 kali uji coba, pada uji coba pertama dan kedua pemberian kuis harian kepada mahasiswa sedangkan uji coba ketiga produk media evaluasi interaktif digunakan sebagai alat untuk melakukan Ujian Akhir Semester mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar angkatan 2021, adapun hasil dari uji coba kelompok ini dilakukan pada mahasiswa angkatan 2021 dengan jumlah responden sebanyak 62 orang. Selain uji coba kelompok, peneliti juga melakukan uji coba perorangan sebagai uji coba sebelum digunakan pada uji coba kelompok besar yang diambil dari 5 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Adapun hasil tanggapan dari dosen pengampuh mata kuliah perkembangan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media evaluasi interaktif aspek penilaian terdiri dari media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, kesesuaian dengan indikator pembelajaran, warna teks, aspek audiovisual, kemudahan memahami soal, kemudahan penggunaan media, dan kemenarikan tampilan media evaluasi. Setelah melakukan uji coba kelompok, uji coba perorangan, dan uji coba kepada dosen pengampuh mata kuliah diperoleh hasil kualifikasi yang sangat baik sehingga produk media evaluasi interaktif yang telah dikembangkan dinyatakan praktis.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil identifikasi dari angket analisis kebutuhan media evaluasi interaktif pada mahasiswa dan dosen pengampuh mata kuliah menunjukkan bahwa mahasiswa Teknologi Pendidikan membutuhkan produk media evaluasi interaktif berbasis Quizizz pada mata kuliah perkembangan peserta didik dengan kualifikasi sangat dibutuhkan.
3. Hasil desain pengembangan media evaluasi interaktif berbasis Quizizz memuat 3 macam jenis pertanyaan diantaranya pilihan ganda, benar salah, dan esai dengan jumlah 25 butir soal yang memiliki batasan waktu pada tiap butir soal.
4. Hasil validasi dan uji kepraktisan produk setelah melalui tahap uji coba oleh ahli isi/materi, ahli desain media, uji coba kelompok, uji coba perorangan dan uji coba oleh dosen pengampuh mata kuliah maka produk media evaluasi interaktif berbasis Quizizz dinyatakan valid dan praktis.

REFERENSI

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2).
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Darmawan, M. S., Daeni, F., & Listiaji, P. (2020). The use of quizizz as an online assessment application for science learning in the pandemic era. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144–150.
- Huei, L. S., Yunus, M. M., & Hashim, H. (2021). Strategy to Improve English Vocabulary Achievement during COVID-19 Epidemic. Does Quizizz Help?. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(2), 135–142.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Kusumadewi, R. I., & Aeni, C. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Oportunitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan Dan Koperasi*, 3(01), 17–25
- MOHAMAD, A. M. (2020). Student as teacher-alternative revision method via Quizizz app. *MALIM: Jurnal Pengajian Umum Asia Tenggara*, 21(1), 150–159.
- Nurhikmah, H. (2018). *Kapita selekta Pendidikan konseptual Pendidikan dari berbagai sudut pandang*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JIITUJ|*, 4(2), 163–173.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95–108.