



## **Pengembangan Assesment Of Learning Dengan Bantuan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Kelas X SMAN 3 Padangsidempuan**

**Sakinah Riska Putri Hutasuhut<sup>1\*</sup>, Almira Amir<sup>2</sup>, Anita Adinda<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Indonesia  
Email: <sup>1\*</sup>[sakinahp62@gmail.com](mailto:sakinahp62@gmail.com), <sup>2</sup>[almiraamir@uinsyahada.ac.id](mailto:almiraamir@uinsyahada.ac.id) <sup>3</sup>[anitaadinda@uinsyahada.ac.id](mailto:anitaadinda@uinsyahada.ac.id)

### **Abstract**

*This research aims to develop Assesment Of Learning as a learning evaluation tool for class X students of SMA Negeri 3 Padangsidempuan. The Quizizz application is used as a teacher evaluation tool to provide assessments of students. This research is a type of development research with reference to ADDIE which contains analysis, design, development, implementation, and evaluation. The test subjects in this study were expert subjects, namely Media Experts, Assessment Experts, Material Experts and Teaching Modules for the Merdeka Curriculum. The data collection technique was carried out with a questionnaire. which is used to assess learning assessments. The results showed that, in the field trial, the assessment of learning through the quizizz application as a learning evaluation tool was included in the practical category. After revising the media, assessments, materials and teaching modules of the independent curriculum, the results of the development of assessment of learning through the quizizz application as a learning evaluation tool fall into the very practical category. The assessment tool developed by researchers with the help of the quizizz application is included in the effective category. Thus, the development of Assesment Of Learning with the help of the quizizz application as a learning evaluation tool is suitable for use.*

**Keywords:** *Development of Assessment of Learning, Quizizz Application, Evaluation Tool, Practicality and Effectiveness Analysis.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensinya ia mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berakar pada nilai-nilai agama, budaya Nasional Indonesia dan menjawab tuntutan perubahan zaman. Sebagaimana diketahui, pendidikan sudah diatur demikian sejak Amandemen UUD 1945 Nasional. (Sirait Tambun dan Simamora, 2020).

*Assessment of learning* merupakan setiap penilaian yang prioritas pertama dalam desain dan praktiknya adalah untuk melayani tujuan mempromosikan pembelajaran siswa. Dengan demikian, ini berbeda dari penilaian yang dirancang terutama untuk melayani tujuan akuntabilitas, atau perangkan, atau sertifikasi kompetensi. Suatu kegiatan penilaian dapat membantu pembelajaran jika memberikan informasi yang dapat digunakan guru dan siswanya sebagai umpan balik dalam

menilai diri mereka sendiri dan satu sama lain dan dalam memodifikasi kegiatan belajar-mengajar di mana mereka terlibat.(Subehi dan Sriyanto, 2021). *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan game *quizizz* siswa dapat melakukan latihan didalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Game *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 sehingga hasil belajar bisa meningkat. Hal ini menjadi tantangan bagi guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model, metode ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi.(Maulia Rusdian, 2021).

Penilaian proses pembelajaran diberikan bertujuan memberikan umpan balik kepada siswa terhadap kemampuannya di awal, tengah dan setelah pembelajaran. Dalam penelitian Willis (2007), menyatakan bahwa penilaian proses pembelajaran (*Assessment Of Learning*) merupakan cara yang dilakukan dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi, penguasaan dan kemandirian siswa mengembangkan kemampuannya untuk merencanakan kemajuan belajar yang akan dicapai (Almira Amir, 2020). Evaluasi merupakan suatu proses atau kegiatan yang berkesinambungan terus-menerus mengumpulkan informasi dari sistem tentang proses pembelajaran. Prinsip penelaian dapat membantu mengembangkan harga diri siswa dan meningkatkan mutu pendidikan dan hasil belajar siswa. Evaluasi aplikasi kurikulum mandiri menekankan pada keterpaduan dan benar-benar fokus pada sesuatu yang unik dan berbeda. Tujuan penilaian adalah untuk mendiagnosis pemahaman keterampilan dasar dan prasyarat yang terdiri dari penilaian kognitif dan non-kognitif siswa.(Yunizar, 2019)

Adapun hasil wawancara peneliti terhadap beberapa siswa terdapat beberapa kendala yang dialami siswa dan guru ketika proses pembelajaran yaitu antara lain: (1) Proses belajar yang diberikan guru masih monoton dengan menggunakan buku paket sehingga membuat siswa merasa bosan, (2) Penjelasan materi matematika yang dilakukan oleh guru masih kurang jelas untuk dapat dipahami oleh siswa, dan (3) Siswa merasa bosan ketika belajar matematika karena pembelajaran matematika itu sulit untuk dipahami. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan *assesment as learning* (assesmen awal), *assessment of learning* (lembar kegiatan kelompok) dan *assessment for learning* (latihan soal). Guru juga masih menggunakan alat assesmen yang berupa; (1) Alat evaluasi yang digunakan guru masih berbasis lembar soal, (2) Guru masih menerapkan perangkat dengan menulis soal di papan tulis dan siswa menjawab di buku latihan masing-masing, (3) Kurangnya fasilitas dari sekolah sehingga guru monoton menggunakan perangkat/assesmen yang seadanya saja ketika dalam proses pembelajaran, dan (4) Jika ditinjau dari segi evaluasi penilaian guru membutuhkan

waktu cukup lama ketika memberikan penilaian terhadap peserta didiknya.

Pengembangan *Assesment* yaitu: Membuat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi sistem persamaan linear tiga variabel pada aplikasi *quizizz*, dengan tampilan yang berbeda dari soal matematika pada umumnya yaitu berupa pilihan berganda. Namun, pada penelitian ini peneliti akan membuat pertanyaan-pertanyaan materi sistem persamaan linear tiga variabel dalam bentuk essay, nantinya siswa dapat menjawab pertanyaannya di *quizizz* tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan. Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. (Setyosari Punaji, 2010). Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk membantu meningkatkan pembelajaran matematika di kelas X SMAN 3 Padangsidempuan dengan jumlah siswa 30 siswa, dan mengatasi permasalahan yang diidentifikasi. Penting untuk melibatkan semua pihak terkait, seperti sekolah, guru, peserta didik, dan orang tua dalam menerapkan perubahan ini untuk mencapai hasil yang lebih baik. Melalui aplikasi *Quizizz* ini dapat mengusung tema “Mengimplementasikan Keefektifan Alat Evaluasi dengan Mengurangi Kebosanan Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Assesmen Kuis” yang penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi keefektifan “Assesment” melalui aplikasi *quizizz* sebagai alat evaluasi dengan materi sistem persamaan linear tiga variabel. Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara, angket dan berupa test soal. Adapun subjek uji coba dalam penelitian ini adalah subjek ahli yaitu ahli media, ahli assesmen, ahli materi dan modul ajar kurikulum merdeka yang digunakan untuk menilai assesmen pembelajaran.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan mengembangkan alat penilaian atau perangkat assesmen pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk assesmen yang dikembangkan.

Penilaian keefektifan dari perangkat assesmen yang peneliti kembangkan dilihat dari hasil yang didapatkan peserta didik setelah menggunakan alat penilaian tersebut. Peserta didik dikatakan tuntas, jika mendapat nilai lebih besar atau sama dengan KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Berikut ini disajikan tabel yang berisi skor hasil penilaian peserta didik pada tiap butir soalnya.

**Tabel 1.** Data Skor Penilaian Peserta Didik Setiap Butir Soal

No.	Nama	Nilai	Nomor Butir Soal					Ket.
			1	2	3	4	5	
1	Responden 1	100	1	1	1	1	1	T
2	Responden 2	100	1	1	1	1	1	T
3	Responden 3	100	1	1	1	1	1	T
4	Responden 4	100	1	1	1	1	1	T
5	Responden 5	100	1	1	1	1	1	T
6	Responden 6	100	1	1	1	1	1	T
7	Responden 7	100	1	1	1	1	1	T
8	Responden 8	100	1	1	1	1	1	T
9	Responden 9	100	1	1	1	1	1	T
10	Responden 10	100	1	1	1	1	1	T
11	Responden 11	100	1	1	1	1	1	T
12	Responden 12	100	1	1	1	1	1	T
13	Responden 13	100	1	1	1	1	1	T
14	Responden 14	100	1	1	1	1	1	T
15	Responden 15	100	1	1	1	1	1	T
16	Responden 16	100	1	1	1	1	1	T
17	Responden 17	100	1	1	1	1	1	T
18	Responden 18	100	1	1	1	1	1	T
19	Responden 19	80	1	1	1	1	0	T
20	Responden 20	80	1	1	1	1	0	T
21	Responden 21	80	1	1	0	1	1	T
22	Responden 22	80	1	1	1	1	0	T
23	Responden 23	80	1	0	1	1	1	T
24	Responden 24	60	0	1	1	1	0	BT
25	Responden 25	60	1	0	1	1	0	BT
26	Responden 26	60	1	0	1	1	0	BT
27	Responden 27	60	1	0	0	1	1	BT
28	Responden 28	60	1	0	1	0	1	BT
29	Responden 29	40	1	1	0	0	0	BT
30	Responden 30	0	0	0	0	0	0	BT

Keterangan: T= Tuntas, BT= Belum Tuntas

Pada tabel diatas disajikan nilai hasil penilaian peserta didik tiap butir soal menggunakan aplikasi *quizizz* di kelas X-10 SMAN 3 Padangsidimpuan. Dari tabel tersebut dapat diringkas menjadi

bentuk persentase yang termuat pada tabel berikut.

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Peserta Didik yang Tuntas	23	77 %
Peserta Didik yang Tidak Tuntas	7	23 %

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa penggunaan alat penilaian menggunakan *Quizizz* dikatakan efektif karena nilai persentase ketuntasannya berada pada *range* 61 % - 80 %, yaitu sebesar 77 % dengan kategori Tinggi.

Adapun, hasil penelitian ini juga dapat dilihat dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk assesmen yang dikembangkan sebagai berikut.

#### 1. Kajian Kevalidan Alat Penilaian atau Perangkat Assesmen

Kevalidan penelitian ini didapatkan dari hasil validasi oleh para ahli media, ahli assesmen, ahli materi, dan ahli modul ajar digunakan untuk mendapatkan data kevalidan yang sesuai dengan penilaian yang ada. Adapun hasil validasi oleh Ahli Media terhadap alat penilaian yang peneliti kembangkan mendapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 80 % yang termasuk dalam kategori "Valid". Hasil validasi oleh Ahli Assesmen terhadap penilaian yang peneliti kembangkan mendapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 81 % yang termasuk dalam kategori "Valid". Hasil validasi oleh Ahli Materi yang divalidasikan oleh 2 validator yaitu dosen dan guru, mendapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 61 % yang termasuk kategori "Valid" dengan revisi sesuai saran yang diberikan validator. Hasil validasi oleh Ahli Modul Ajar yang divalidasikan 2 validator juga yaitu dosen dan guru, mendapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 64 % yang termasuk kategori "Valid" dengan revisi besar sesuai dari saran validator.

#### 2. Kajian Kepraktisan Alat Penilaian atau Perangkat Assesmen

Kepraktisan pada penelitian ini didapatkan dari hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik. Adapun hasil kepraktisan alat penilaian melalui Angket Respon Guru mendapatkan persentase sebesar 80 % dengan kategori "Praktis". Sedangkan, hasil kepraktisan alat penilaian melalui Angket Respon Peserta Didik mendapatkan persentase sebesar 83 % dengan kategori "Praktis".

#### 3. Kajian Keefektifan Alat Penilaian Atau Perangkat Assesmen

Keefektifan dari alat penilaian yang Peneliti kembangkan dapat dilihat dari ketercapaian peserta didik dalam pelaksanaan penilaian dengan batas nilai yang telah ditentukan. Alat penilaian yang dikembangkan telah memenuhi kategori "Efektif" karena nilai persentase ketuntasannya sebesar 77 %.

Kelebihan yang ditemukan oleh peneliti ketika melakukan penelitian dengan mengembangkan alat penilaian atau perangkat assesmen pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel yaitu: 1) Siswa merasa senang ketika pelajaran matematika berlangsung dan tidak merasa bosan, 2) Memudahkan guru untuk memperoleh nilai dari hasil latihan siswa tanpa memeriksanya satu per satu, 3) Memudahkan guru dalam membuat soal, 4)

Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda, karena sudah diacak otomatis dan meminimalisir kecurangan, 5) Ketika siswa menjawab soal atau kuis yang benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal, siswa juga akan mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut, 5) Jaringan wifi yang sudah disediakan di sekolah tempat penelitian, sehingga mempermudah siswa untuk menjawab kuis.

Adapun Keterbatasan Penelitian dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa keterbatasan ketika melakukan penelitian yaitu: 1) Dalam permasalahan waktu, ketika mengerjakan soal kuis tidak ada batas waktu yang dibuat sehingga siswa bebas menjawab soal kuis, 2) Jawaban yang terlalu singkat dan tidak adanya pembahasan jawaban ketika sudah melakukan kuis, 3) Siswa tidak membawa mobilephone, ketika peneliti melakukan kuis tersebut. Sehingga kesimpulan yang bisa diambil oleh peneliti dari pengembangan perangkat assesmen pembelajaran ini adalah, Assesmen yang digunakan Peneliti dengan bantuan aplikasi *quizizz* sangat berpengaruh sebagai hasil belajar siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa; Proses pengembangan *assesment of learning* melalui aplikasi *quizizz* terdapat lima tahapan yang harus dilalui untuk mendapatkan hasil yang efektif. Lima tahapan yang dilakukan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Implementasi dilakukan pada Senin 14 Mei 2024, Rabu 15 Mei 2024, dan Rabu 22 Mei 2024 di kelas X-10 SMA Negeri 3 Padangsidimpuan. Kevalidan penelitian ini didapatkan dari hasil validasi oleh para ahli media, ahli assesmen, ahli materi, dan ahli modul ajar digunakan untuk mendapatkan data kevalidan yang sesuai dengan penilaian yang ada. Untuk kategori kevalidan dari validator mendapatkan kategori "Valid" dengan revisi sesuai saran dari validator.

## **REFERENSI**

- Amir, Almira. "Pengembangan Assesment For Learning Berbasis Higher Order Thingking Skills (HOTS) Melalui Pendekatan Lessons Study Terhadap Implementasi Kurikulum 13 Pada Pembelajaran Matematika di MAN 1 Padangsidimpuan " *Jurnal Dedikasi Pendidikan*" 3, no. 1 (2020).
- Kesuma, Ulfa. "Implementasi Tujuan Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts Patra Mandiri Plaju Kota Palembang." *Al-Tarbawi Al- Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (December 19, 2020).
- Rusdian, Maulia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu."
- Setyosari, Punaji. "Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan."

- Subehi, Rano, and Sriyanto Sriyanto. "Implementasi Assessment Of, For, dan As Learning dalam Pembelajaran Daring PAI di SMPN 8 Purwokerto." *Alhamra Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (August 20, 2021): 111.
- Tambun, Sirait, and Simamora, "Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab Iv Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua Dan Pemerintah."
- Yunizar, Ramadhani Eva. "Assesment Sebagai Alat Evaluasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 01 Ngawonggo." *Proceedings Series of Educational Studies*, May 27, 2023.