

IMPLEMENTASI APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA EVALUASI ONLINE PADA PEMBELAJARAN TEKS PIDATO PERSUASIF KELAS IX SMPN 10 MALANG

Aldita Salsabillah Paramadhika¹, Machrus Abadi²

dindaalditas@student.ub.ac.id¹, machrus_abadi@ub.ac.id²

Universitas Brawijaya

Jl. Veteran, Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

Abstract

The emergence of several problems in learning persuasive speech materials creates its own challenges for teachers, especially when Distance Learning (PJJ) takes place. Distance Learning (PJJ) has been in place since the coronavirus spread in Indonesia, precisely in March 2020. This research was conducted when PJJ took place at SMPN 10 Malang with the research subjects of all 9H grade students numbering 30 students. The purpose of this study is to find out the results of the implementation of the Quizizz application on persuasive speech text learning. The approach used in this study is the quantitative approach. Research data is obtained from the process of conducting tests, spreading questionnaires, conducting observations, and interviews. The collected data is then processed by doing various calculations including the calculation of the validity of the problem item, the reliability of the problem, the different power of the problem, the difficulty level of the problem, and also the percentage calculation of the spread of the questionnaire. The SPSS application was also used in the study to measure the accuracy of the data. The results of this study revealed that (1) positive responses from students while learning using Quizizz, (2) Quizizz applications can increase student learning interest, (3) increase student achievement outcomes. Based on the results of the spread of questionnaires that state that 70% of students agree or are happy when learning to use the Quizizz application. Overall, the results explained that ninth graders felt more excited and experienced increased grades when using the Quizizz application during PJJ.

Keywords: *pidato persuasive; prestasi siswa; aplikasi Quizizz*

PENDAHULUAN

Ketika proses pembelajaran berlangsung, tentu terjadi komunikasi dua arah, yakni antara guru kepada siswa dan juga sebaliknya. Proses ini tentu saja berpedoman pada tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selaras dengan pendapat Rustaman (2001: 461) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran merupakan sebuah proses yang memuat berbagai kegiatan interaksi, diantaranya adalah interaksi antara guru dengan siswa maupun sebaliknya, yang berlangsung dalam situasi edukatif dengan harapan dapat mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran jarak jauh ditetapkan secara resmi oleh pemerintah sejak bulan Maret 2020 sebagai upaya untuk menekan penyebaran virus corona yang sedang melanda Negara Indonesia. Proses pembelajaran dilakukan secara tatap maya di rumah masing-masing dengan memanfaatkan kemajuan teknologi di era 4.0.

Adapun beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk PJJ yaitu Google Classroom, Edmodo, Google Form, Zoom Meeting, Google Meeting, Lectora, dan lain-lain. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran harus mempertimbangkan jenjang, kebutuhan, dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi di era 4.0. Hal lain yang perlu perhatian lebih dalam proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah kekuatan jaringan atau sinyal ketika menggunakan media pembelajaran secara *online*. Peneliti menawarkan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi *online* di masa pandemi ini.

Aplikasi *Quizizz* dinilai sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Aplikasi *Quizizz* relatif mudah untuk dioperasikan oleh guru maupun siswa. Aplikasi tersebut dapat diakses melalui beberapa alat elektronik seperti gawai, laptop, dan komputer. Berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi *Quizizz* dapat memudahkan guru ketika melakukan proses pembelajaran, utamanya dalam penyusunan soal tes untuk siswa. Tidak hanya soal berupa teks, tetapi guru juga dapat menambahkan gambar pada soal yang akan dimuat. Sama halnya dengan guru, siswa juga dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi *Quizizz*. Siswa dapat mengoperasikan aplikasi *Quizizz* secara bersamaan melalui gawai, laptop, ataupun komputer dengan cara bergabung melalui *link* dan kode kelas (berjumlah 5 digit) yang diberikan oleh guru. Kesederhanaan aplikasi *Quizizz* menjadi salah satu indikator yang menjadikannya aplikasi *online* yang ramah untuk digunakan oleh siswa di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi *online* pada pembelajaran teks pidato persuasif siswa kelas IX SMPN 10 Malang.

Penelitian-penelitian mengenai penggunaan beberapa aplikasi media pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti di waktu lampau. Penelitian penggunaan aplikasi berbasis internet yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Nur'amanah (dkk) dengan judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. Penelitian tersebut dilakukan di SDN 3 Cisaga dengan subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik di kelas atas. Tujuan diadakannya penelitian tersebut adalah untuk mengetahui keterpengaruhannya penggunaan aplikasi Quizizz terhadap efektivitas pembelajaran PAI. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Peneliti memanfaatkan angket untuk mengumpulkan data dan melakukan uji normalitas, uji homogenitas serta uji hipotesis untuk menganalisis data. Hasil dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut: a). Adanya penggunaan Aplikasi Quizizz di SDN 3 Cisaga yang tergolong sedang. Hal tersebut penulis sampaikan atas dasar mean yang diperoleh untuk data variabel X (penggunaan aplikasi Quizizz) yaitu 80,17. Data tersebut kemudian dikonversikan dengan pedoman konversi harga, mean berada pada kisaran 75,86 hingga 84,46, yang termasuk dalam kategori kualifikasi sedang. b). Efektivitas Pembelajaran PAI di SDN 3 Cisaga tergolong sedang. Hal ini berdasarkan mean yang diperoleh untuk data variabel Y (efektivitas pembelajaran PAI) yaitu 83,75. Data tersebut lalu dikonversikan dengan pedoman konversi harga, sehingga diperoleh mean berada pada kisaran 81,08 hingga 86,40 yang termasuk dalam kategori

kualifikasi sedang. Dan c). Penggunaan Aplikasi Quizizz di SDN 3 Cisaga berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran PAI di SDN 3 Cisaga.

Penelitian mengenai penerapan aplikasi Quizizz selanjutnya dilakukan oleh Citra dan Rosy dengan judul Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Penelitian tersebut dilakukan di SMK Ketintang Surabaya dengan subjek penelitian siswa kelas X OTKP-2 sebagai kelas control berjumlah 30 siswa dan X OTKP-3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X OTKP-2 dan X OTKP-3 di SMK Ketintang Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan metode penelitian “Quasi Experimental Design“ dengan desain “Nonequivalent group pretest posttest design“. Teknik yang digunakan untuk mengambil sampel “Sampling Purposive“ yaitu teknik untuk menentukan sampel dengan berbagai kriteria dan pertimbangan tertentu. Selanjutnya, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, observasi, metode wawancara, dan tes hasil belajar (pretest posttest). Adapun analisis data yang dilakukan peneliti yaitu melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda, dan uji tingkat kesukaran. Berdasarkan hasil analisis dan perhitungan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Quizizz dinilai efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya. Hal ini berdasar pada hasil pemerolehan belajar siswa (posttest) untuk ranah kognitif di kelas kontrol rata-rata sebesar 80,7. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata (posttest) sebesar 85,3 lebih besar dibanding nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas kontrol (Citra & Rosy, 2020).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini kuantitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dengan metode studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan atas dasar sebuah permasalahan yang terjadi secara nyata tanpa adanya manipulasi. Permasalahan yang diangkat peneliti adalah permasalahan dalam bidang pendidikan dengan berdasar pada studi kasus. Sejalan dengan pendapat Winkel (Fitrah, 2018: 208) yang menyatakan bahwa penelitian studi kasus merupakan suatu metode yang bertujuan untuk mempelajari kondisi serta perkembangan siswa secara mendalam dengan maksud untuk membantu siswa supaya dapat mencapai penyesuaian yang lebih baik. Adapun pendapat menurut Arikunto, (1980: 215) menyatakan bahwa penelitian studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan dalam subjek yang sempit (terbatas) yang dilakukan secara teliti dan mendalam. Selain itu, penelitian dengan metode studi kasus juga bertujuan untuk memecahkan masalah aktual melalui tahap pengumpulan, penyusunan, dan pengimplementasian data. Adapun pendekatan kuantitatif tergambar pada proses pengumpulan dan pengolahan data. Peneliti memperoleh data dengan cara observasi, wawancara, pelaksanaan tes, dan

penyebaran angket pada siswa. Setelah itu, data yang diperoleh, diolah menggunakan rumus tertentu dengan bantuan aplikasi SPSS versi 16.0.

Penelitian dilakukan di SMPN 10 Malang, Kota Malang, Jawa Timur. SMPN 10 Malang dipilih sebagai lokasi penelitian dikarenakan sekolah ini memiliki pengaruh yang besar di bidang pendidikan terutama di wilayah Kota Malang, Jawa Timur. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas sembilan H SMPN 10 Malang Tahun Ajaran 2020/2021.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi turun ke lapangan untuk melihat situasi guru dan siswa pada proses PJJ, wawancara dengan ahli, pelaksanaan tes, dan penyebaran angket pada siswa. Data yang diperoleh dibagi menjadi data primer (hasil tews siswa dan hasil penyebaran angket) dan data sekunder (hasil pengamatan dan transkrip naskah wawancara). Data diolah dan dianalisis dengan melakukan berbagai perhitungan, seperti perhitungan validitas butir soal. Perhitungan validitas butir soal bertujuan untuk mengetahui kualitas (tinggi rendahnya atau baik tidaknya) soal yang akan diberikan pada siswa. Menurut Arikunto (2013: 87) menghitung validitas butir soal, dapat menggunakan rumus korelasi *product moment* berikut ini.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XeY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
N : banyaknya peserta didik yang diteliti
 $\sum X$: jumlah skor tiap butir soal
 $\sum Y$: jumlah skor total
 $\sum XY$: jumlah perkalian X dan Y 45

Setelah itu, peneliti melakukan perhitungan reliabilitas soal dengan tujuan untuk menilai keajegan soal ulangan harian. Menurut Arikunto (Nasiha, 2017: 347), salah satu rumus yang dapat digunakan untuk menentukan reliabilitas soal berbentuk pilihan ganda adalah rumus Spearman Brown sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2rb}{1+rb}$$

Keterangan :

- r_i : reliabilitas tes secara keseluruhan
rb : korelasi *product moment* antara belahan pertama dan belahan kedua

Untuk membagi siswa ke dalam kelompok tinggi dan rendah (berdasar pada kemampuan siswa memahami materi), peneliti melakukan perhitungan daya beda (DB) soal. Menurut Abdurahman dan

Ratna (dalam Sartika 2017: 83), untuk menentukan daya beda soal dapat menggunakan rumus berikut ini.

$$DB = \frac{FH - FL}{n}$$

Keterangan:

DB : Daya pembeda.

FH : Jumlah testi kelompok atas yang menjawab benar.

FL : Jumlah kelompok siswa yang menjawab benar.

n : ½ jumlah subjek kelompok tinggi rendah.

Langkah terakhir yang dilakukan peneliti dalam menganalisis butir soal ulangan harian teks pidato persuasif adalah melakukan perhitungan tingkat kesukaran (TK). Untuk menentukan tingkat kesukaran suatu soal, dapat menggunakan rumus yang disampaikan oleh Abdurahman dan Ratna (dalam Sartika 2017: 83) sebagai berikut.

$$TK = \frac{FH + FL}{n}$$

Keterangan :

TK : Tingkat Kesukaran Soal

FH : Jumlah testi kelompok atas yang menjawab benar.

FL : Jumlah kelompok siswa yang menjawab benar.

n : Jumlah seluruh peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui pengolahan data primer dan data sekunder yang didapatkan oleh peneliti ketika di lapangan. Data primer dalam penelitian ini berupa hasil tes ulangan harian materi pidato persuasif dan presentase hasil penyebaran angket. Hasil ulangan harian diperoleh peneliti pada hari Rabu, 2 September 2020 setelah siswa melakukan ulangan harian materi teks pidato persuasif. Kegiatan ulangan harian diawali pukul 08.17 dengan kegiatan guru membuka proses pembelajaran melalui grup WhatsApp dan mengarahkan siswa untuk membuka aplikasi Quizizz di gawai atau laptop masing-masing. Setelah itu, guru memberikan kode kelas pada siswa melalui grup WhatsApp supaya siswa dapat memasuki dashboard dan mengerjakan ulangan harian. Setelah siswa memasuki dashboard atau laman awal ulangan harian, guru memulai ulangan tepat pada pukul 08.30. Ketika ulangan harian telah dinyatakan dimulai, siswa mengerjakan ulangan harian materi teks pidato persuasif berjumlah 20 soal pilihan ganda dengan alokasi waktu 60 menit. Pelaksanaan ulangan harian materi teks pidato persuasif di kelas 9H SMPN 10 Malang berjalan baik. Siswa dapat menerima dan mengoperasikan aplikasi *Quizizz* secara bijak. Dalam pelaksanaan ulangan harian, siswa datang dan menyelesaikan

ulangan secara tepat waktu. Selain itu, siswa juga memberikan respon yang positif terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz*. Terbukti adanya peningkatan rata-rata capaian siswa yang semula 61 menjadi 71,5.

Setelah melakukan ulangan harian materi pidato persuasif menggunakan aplikasi *Quizizz*, siswa diarahkan untuk mengisi angket melalui *Google Form*. Angket yang diberikan pada siswa berjumlah 20 pernyataan dengan opsi jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), atau Sangat Tidak Setuju (ST). Siswa dapat memilih satu diantara opsi-opsi tersebut, sesuai dengan kenyataan dan situasi hatinya. Pemberian angket tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat minat dan sikap siswa apabila belajar menggunakan aplikasi *Quizizz*. Data hasil penyebaran angket kemudian diolah menggunakan rumus presentase (Royani & Muslim, 2014: 26), yaitu :

$$\frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f : frekuensi

N : jumlah responden

Hasil perhitungan presentase dari tiap butir pernyataan menggambarkan adanya minat dan sikap positif dari siswa kelas 9H SMPN 10 Malang ketika menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pernyataan nomor 1 pada angket berbunyi “Saya senang menggunakan aplikasi *Quizizz* karena tampilannya menarik atau berwarna”. Berdasarkan hasil penyebaran angket, diperoleh data bahwa 6 siswa menyatakan sangat setuju dengan presentase sebanyak 20%, 21 siswa menyatakan setuju dengan hasil presentase sebanyak 70%, 1 siswa menyatakan tidak setuju dengan hasil presentase 3,33%, dan 2 siswa menyatakan sangat tidak setuju dengan hasil presentase 6,67%. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas 9H menyukai pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* karena terdapat fitur-fitur yang menarik sehingga tampilan *Quizizz* tidak terkesan monoton dan membosankan. Pernyataan pada nomor angket selanjutnya berbunyi “Fasilitas atau menu yang terdapat dalam aplikasi *Quizizz* mudah dipahami dan digunakan”.

Sebanyak 7 siswa menyatakan sangat setuju dengan presentase sebanyak 23,34% 21 siswa menyatakan setuju dengan hasil presentase sebanyak 70%, 1 siswa menyatakan tidak setuju dengan hasil presentase 3,33%, dan 1 siswa menyatakan sangat tidak setuju dengan hasil presentase 3,33%. Sebagian besar siswa dapat mengoperasikan *Quizizz* secara baik dan benar. Tombol dan menu pilihan yang sederhana dan menarik menjadi alasan ketertarikan siswa bila menggunakan *Quizizz* dalam proses pembelajaran, terutama pelaksanaan ulangan harian.

Selanjutnya, pernyataan nomor 3 yang berbunyi “Saya senang belajar menggunakan *Quizizz* karena rasanya seperti bermain game” diperoleh data bahwa 7 siswa menyatakan sangat setuju dengan presentase sebanyak 23,33%, 17 siswa menyatakan setuju dengan hasil presentase sebanyak 56,67%, 4 siswa menyatakan tidak setuju dengan hasil presentase 13,33%, dan 2 siswa menyatakan sangat tidak setuju dengan hasil presentase 6,67%. Siswa merasa senang karena pada kesempatan ini dapat

merasakan belajar sambil bermain menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pernyataan angket selanjutnya berbunyi “Saya tidak memahami cara menggunakan aplikasi *Quizizz* saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung”. Sebanyak 1 siswa menyatakan sangat setuju dengan presentase sebanyak 3,33%, 8 siswa menyatakan setuju dengan hasil presentase sebanyak 26,67%, 18 siswa menyatakan tidak setuju dengan hasil presentase 60%, dan 3 siswa menyatakan sangat tidak setuju dengan hasil presentase 10%. Dengan hasil perhitungan tersebut, beberapa siswa merasa dapat menggunakan aplikasi *Quizizz* secara baik dan benar. Selain itu, terdapat pernyataan “Saya butuh pendamping ketika belajar menggunakan aplikasi *Quizizz*” pada angket nomor 5. Hasil perhitungan presentase pada pernyataan tersebut yaitu 3 siswa menyatakan sangat setuju dengan presentase sebanyak 10%, 11 siswa menyatakan setuju dengan hasil presentase sebanyak 36,67%, 13 siswa menyatakan tidak setuju dengan hasil presentase 43,33%, dan 3 siswa menyatakan sangat tidak setuju dengan hasil presentase 10%. Siswa merasa bahwa mereka mampu mengoperasikan *Quizizz* tanpa perlu pendampingan. Pernyataan selanjutnya memuat pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang berbunyi “Aplikasi *Quizizz* membantu saya memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada bab Teks Pidato Persuasif” yang terdapat pada angket poin nomor 6. Hasil hitung presentase menyatakan bahwa 3 siswa menyatakan sangat setuju dengan presentase sebanyak 10%, 17 siswa menyatakan setuju dengan hasil presentase sebanyak 56,67%, 9 siswa menyatakan tidak setuju dengan hasil presentase 30%, dan 1 siswa menyatakan sangat tidak setuju dengan hasil presentase 3,33%. Artinya, selain menggunakan media buku dan slide PowerPoint, siswa juga dapat memahami materi dengan baik melalui penggunaan aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* memberikan dampak yang baik terhadap pemahaman materi siswa kelas 9H.

Pada nomor selanjutnya memuat pernyataan yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menganalisis, yaitu “Saya mampu menganalisis teks pidato persuasif menggunakan *Quizizz*”. Data yang dihasilkan dari perhitungan presentase angket nomor 7 yaitu 2 siswa menyatakan sangat setuju dengan presentase sebanyak 6,67%, 19 siswa menyatakan setuju dengan hasil presentase sebanyak 63,33%, 7 siswa menyatakan tidak setuju dengan hasil presentase 23,33%, dan 2 siswa menyatakan sangat tidak setuju dengan hasil presentase 6,67%. Sebagian besar siswa kelas 9H dapat menganalisis isi teks soal ulangan harian yang dimuat melalui aplikasi *Quizizz*. Pernyataan nomor 8 berkaitan dengan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pernyataan tersebut berbunyi “Saya lebih semangat bila belajar Bahasa Indonesia menggunakan *Quizizz* daripada menggunakan buku”. Hasil perhitungan presentase diperoleh data bahwa 7 siswa menyatakan sangat setuju dengan presentase sebanyak 23,33%, 16 siswa menyatakan setuju dengan hasil presentase sebanyak 53,34%, 7 siswa menyatakan tidak setuju dengan hasil presentase 23,33%, dan tidak ada siswa yang menyatakan sangat tidak setuju. Pada pernyataan tersebut, 23 siswa menyatakan bahwa mereka lebih bersemangat apabila belajar Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi *Quizizz*. Bahkan tidak ada satu pun siswa yang sangat tidak setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi awal yang menyatakan

bahwa siswa kerap merasa bosan apabila menggunakan media buku, terlebih harus membaca teks yang panjang. Pernyataan selanjutnya berkaitan dengan kendala yang dialami siswa ketika menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pernyataan tersebut berbunyi “Saya sering terlambat bergabung *Quizizz* karena keterbatasan kuota/sinyal/ketiduran)”. Hasil hitung presentase menyatakan bahwa 3 siswa sangat setuju dengan presentase sebanyak 10%, 16 siswa menyatakan setuju dengan hasil presentase sebanyak 53,33%, 9 siswa menyatakan tidak setuju dengan hasil presentase 30%, dan 2 siswa menyatakan sangat tidak setuju dengan hasil presentase 6,67%. Siswa-siswa yang terlambat mengikuti pembelajaran diakibatkan oleh keterbatasan sinyal dan kuota. Beberapa diantaranya mengatakan bahwa memerlukan waktu yang cukup lama (lemot) untuk membuka aplikasi *Quizizz*. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti sebelum melakukan penelitian yang menyatakan bahwa beberapa siswa mengalami kendala ketika melakukan pembelajaran secara online. Pernyataan pada angket yang terakhir berbunyi “Saya tidak dapat menggunakan *Quizizz* karena keterbatasan fasilitas (handphone atau laptop)”. Pernyataan ini masih memuat kendala atau masalah yang dialami siswa ketika menggunakan aplikasi *Quizizz*. Berdasar pada hasil hitung presentase angket, menyatakan bahwa 2 siswa menyatakan sangat setuju dengan presentase sebanyak 6,67%, 6 siswa menyatakan setuju dengan hasil presentase sebanyak 20%, 20 siswa menyatakan tidak setuju dengan hasil presentase 66,66%, dan 2 siswa menyatakan sangat tidak setuju dengan hasil presentase 6,67%.

Merujuk pada hasil penyebaran dan pengolahan data angket siswa kelas 9H, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 9H memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi online. Selain itu, aplikasi *Quizizz* juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks pidato persuasif.

Apabila ditinjau dari hasil prestasi siswa, siswa mengalami peningkatan apabila belajar menggunakan aplikasi *Quizizz*. Rata-rata hasil prestasi siswa yang semula 61 (menggunakan aplikasi Google Classroom) mengalami peningkatan menjadi 71,5 (ketika menggunakan aplikasi *Quizizz*). Adapun hasil ulangan harian siswa dapat diketahui melalui tabel berikut.

No	Nama	Skor	Nilai
1	S1	13	65
2	S2	15	75
3	S3	13	65
4	S4	15	75
5	S5	16	80
6	S6	17	85
7	S7	15	75
8	S8	16	80
9	S9	15	75
10	S10	11	55
11	S11	15	75
12	S12	15	75
13	S13	13	65
14	S14	12	60
15	S15	15	75
16	S16	12	60
17	S17	14	70
18	S18	16	80
19	S19	15	75
20	S20	15	75
21	S21	13	65
22	S22	9	45
23	S23	16	80
24	S24	15	75
25	S25	16	80
26	S26	15	75
27	S27	16	80
28	S28	13	65
29	S29	13	65
30	S30	15	75
Σ		429	2145
Rata-rata		14.3	71.5

Tabel 1. Hasil Prestasi Ulangan Harian Teks Pidato Persuasif

Setelah mengetahui hasil dan rata-rata prestasi siswa dalam ulangan harian teks pidato persuasif, selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap butir-butir soal melalui perhitungan validitas butir soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan tingkat kesukaran soal. Perhitungan-perhitungan tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dengan berdasar pada soal yang diberikan. Hal pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan perhitungan validitas butir soal ulangan harian teks pidato persuasif. Azwar (dalam Matondang, 2009: 89) menyatakan bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Untuk menghitung koefisien korelasi dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa, diperlukan rentang koefisien korelasi antara 0,361 (5%) — 0,463 (1%). Adapun hasil perhitungan validitas butir soal-soal ulangan harian teks pidato persuasif yang dinyatakan valid dan berada pada rentang 0,361 (5%) — 0,463 (1%) yaitu soal nomor 7 dan nomor 19. Nomor-nomor soal yang valid tersebut kemudian dapat dipertimbangkan agar selanjutnya dapat digunakan dalam beberapa ujian seperti ujian tengah semester hingga ujian sekolah.

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah menghitung reliabilitas atau keajegan soal ulangan teks pidato persuasif. Perhitungan reliabilitas soal bertujuan untuk menilai keajegan sebuah soal (tes) apabila diterapkan pada subjek yang sama dan dalam waktu yang berbeda. Hasil hitung (r hitung) reliabilitas soal ulangan harian materi teks pidato persuasif berjumlah $-0,307$. Koefisien $-0,307$ ini berada di posisi lebih kecil dari rentangan koefisien korelasi $0,361$ (5%)— $0,463$ (1%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa soal ulangan harian teks pidato persuasif dikatakan tidak reliabel karena terdapat korelasi negatif yang signifikan antara hasil tes skor ganjil dengan skor genap siswa.

Untuk mengelompokkan siswa ke dalam kelompok tinggi dan kelompok rendah (berdasarkan tingkat pemahaman siswa), peneliti melakukan perhitungan daya beda (DB) soal. Berdasarkan hasil perhitungan peneliti menggunakan rumus tertentu, diperoleh hasil bahwa terdapat delapan butir soal yang layak untuk diberikan pada siswa. Delapan butir soal tersebut adalah butir soal nomor 6, 10, 11, 12, 14, 16, 19, dan 20. Soal-soal tersebut layak diberikan karena berada pada rentang $0,15 - 1,00$ dan dikategorikan dapat membedakan atau membagi siswa ke dalam kelompok tinggi atau kelompok rendah.

Hal terakhir yang dilakukan peneliti dalam menganalisis soal adalah melakukan perhitungan tingkat kesukaran (TK) soal ulangan harian teks pidato persuasif. Soal dapat dikatakan sebagai soal yang baik atau layak apabila tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah untuk dikerjakan oleh siswa. Soal yang baik adalah soal yang memiliki hasil hitung tingkat kesukaran antara $0,15-0,85$. Berdasarkan hasil hitung TK soal ulangan harian teks pidato persuasif, terdapat 16 butir soal yang layak diberikan pada siswa. Soal-tersebut yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 19, dan 20. Butir soal tersebut termasuk dalam kategori soal layak karena hasil hitung tingkat kesukaran (TK) berada dalam rentang $0,15-0,85$.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh selama penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi online di kelas 9H SMPN 10 Malang berjalan lancar. Siswa memberikan respon yang baik ketika melaksanakan ulangan harian teks pidato persuasif menggunakan aplikasi *Quizizz*. Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam ulangan harian teks pidato persuasif dinilai mampu membangkitkan motivasi dan semangat dalam melakukan proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil penyebaran angket dan jawaban pada poin 8 yang menyatakan bahwa 53,34% siswa lebih semangat bila belajar Bahasa Indonesia menggunakan *Quizizz* daripada menggunakan buku.

Apabila ditinjau dari segi kognitif, berdasarkan hasil analisis butir soal dan hasil prestasi siswa terhadap pemahaman materi teks pidato persuasif, tingkat pemahaman siswa masih di bawah rata-rata atau belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil rata-rata prestasi siswa ketika melakukan ulangan harian teks pidato persuasif adalah 71,5 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75.

Oleh karena itu, disarankan pada pendidik atau calon pendidik di SMPN 10 Malang supaya melakukan evaluasi atau pengkajian ulang terkait pemahaman siswa terhadap suatu materi. Beberapa

cara dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, seperti sering memberikan latihan soal atau melakukan pengkajian butir-butir soal yang hendak diberikan pada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, S. (2020). Penerapan Alat Evaluasi Online Berpendekatan STEM Untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis Dan Literasi Digital Peserta Didik SMP. Doctoral dissertation. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arifin, Z. (2017). Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, dan prosedur. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (1980). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2013). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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.
- Fathurrohman, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fitrah, M. (2018). Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Gasong, D. (2018). Belajar dan pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Kemntrian Kesehatan Republik Indonesia. (2020, Maret). Kumpulan Pertanyaan dan Jawaban Seputar Covid-19. Diakses melalui <https://www.kemkes.go.id/>.
- Kridalaksana, Harimurti. (1984). Kamus Linguistik. Jakarta: Gramedia.
- Kridalaksana, Harimurti. (2007). Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia.
- Liputan6.com. (2019, 18 Maret). 4 Ciri-ciri Globalisasi yang Tanpa Disadari Mengubah Kehidupan. Diakses pada 19 Maret 2019, dari <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3919594/4-ciri-ciri-globalisasi-yang-tanpa-disadari-mengubah-kehidupan>
- Manaf, N. A. (2008). Semantik: Teori dan Terapannya dalam Bahasa Indonesia. Padang: Sukabina Offset.
- Matondang, Z. (2009). "Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian". *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87-97.
- Nasiha, N. F. (2017). "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Citra Tubuh Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Ponorogo Tahun 2016". *Dialogia: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 15(2), 333-351.
- Nur'amanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamet, S. (2020). "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI". *Bestari| Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17, 117-132.
- Royani, M., & Muslim, B. (2014). Keterampilan Bertanya Siswa SMP Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Pada Materi Segi Empat. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).

- Rustaman, N. (2001). Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. Bandung: Inperial Bakti Utama.
- Sartika, R. (2017). “Kemampuan Menentukan Kalimat Fakta Suatu Tinjauan melalui Kegiatan Membaca Intensif Tajuk Rencana Harian Umum Singgalang Siswa Kelas X SMK-SMAK Padang”. Jurnal Gramatika, 3(1), 74-88.
- SMPN 10 Malang. (2019, Oktober 9). Asean Eco School Award. Diakses melalui <http://smpn10-mlg.sch.id/>.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, Desi. (2020). Silabus K13 Kelas 9. Diakses melalui: <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id/rpp/silabus-k13-kelas-9/>.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Jember: Pustaka Abadi.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV. Bandung: Wacana Prima.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., & Yuniwati, I. (2020). Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan. Yayasan Kita Menulis.