



## Perancangan Media Evaluasi Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Semester 1 Menggunakan Quizwhizzer Di SMPN 1 Bukittinggi

Mia Amanda Suhaila<sup>1</sup>, Sarwo Derta<sup>2</sup>, Hari Antoni Musril<sup>3</sup>, Riri Okra<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Corresponding Author: ✉ : [miaamandasuhaila@gmail.com](mailto:miaamandasuhaila@gmail.com)

### ABSTRACT

Penelitian ini dilatar belakangi oleh problem yang peneliti temui pada SMPN 1 Bukittinggi, sumber belajar yang pendidik pakai ialah buku paket. Sehingga siswa merasa jenuh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung serta belum ada sumber belajar seperti media belajar pada sekolah itu. Dari hal itu peneliti memberikan jalan keluar yakni merancang media belajar memakai quizwhizzer yang menarik. Peneliti mengajukan jalan keluar dengan mengajukan pendekatan teknologi khususnya membuat desain alat bantu media evaluasi berbasis komputer Kelas VII menggunakan Quizwhizzer di SMPN 1 Bukittinggi yang praktis, valid, serta efektif. Metode Research and Development (R&D) yakni metode penelitian yang peneliti pakai. Untuk model pengembangan media penelitian memakai model Richey & klien yaitu PPE, yang terbagi atas 3 fase, yakni (1) planning, (2) production, (3) evaluation. Dari hasil penelitian yang dilakukan bisa ditarik kesimpulan bahwasanya produk komunikasi yang dirancang yang diumumkan adalah valid, praktis, efektif dan bisa dipakai oleh pendidik dan murid selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengujian produk yang peneliti laksanakan, dari uji validitas diperoleh mean skor 0,79 dengan tengkatan validitas, selanjutnya uji praktikalitas produk memperoleh skor 0,93 dengan tingkatan amat tinggi dan pengujian efektivitas produk menghasilkan mean skor 0,92 dalam tingkatan efektivitas tinggi.

### ARTICLE INFO

*Article history:*

Received

05 August 2024

Revised

15 August 2024

Accepted

07 September 2024

**Key Word**

*Quizwhizzer, Evaluasi, Informatika, Media Pembelajaran.*

**How to cite**

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a  
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Penerapan pembelajaran tidak terlepas dari pemakaian teknologi di era revolusi industri. Memasuki era revolusi industri diidentifikasi dengan kemajuan ilmu dan teknologi yang perkembangannya amat cepat setiap harinya. Perkembangan teknologi yang pesat ini juga memberikan pengaruh kepada proses belajar mengajar di bimbingan belajar serta juga berpengaruh ke materi belajar dan cara penyajian materi dalam kegiatan belajar (Maysa Latifa, et, all, 2024). Ketika proses kegiatan belajar perlu adanya media yang akan mendukung hasil belajar yang optimal.

Melakukan evaluasi, meliputi kegiatan mengidentifikasi untuk melihat apakah program program yang telah direncanakan telah tercapai atau belum, bermanfaat atau tidak. Selain itu, evaluasi juga digunakan untuk menganalisis tingkat efisiensi pelaksanaan program pembelajaran, dengan demikian evaluasi memiliki relasi dengan keputusan nilai (*value judgement*), yang berkaitan dengan keseluruhan program pembelajaran (Ratnawulan & Rusdiana, 2017) Apapun yang dilakukan evaluator atau penilai untuk dievaluasi, yang memungkinkan siswa belajar lebih mandiri dan efektif sehingga memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan. (Suryati et al., 2019)

Hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Informatika kelas VII yakni Yufrianto, S.Pd. M.Pd. T pada bulan Februari 2023 di SMP N 1 Bukittinggi, mengungkapkan bahwasanya media evaluasi sangatlah minim yang dipakai selama mengajar, kegiatan pembelajaran masih dipakai ialah metode ceramah dan diskusi serta media yang di gunakan yaitu buku paket dan papan tulis.

Hasil wawancara dengan siswa kelas VII sekolah SMPN 1 Bukittinggi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru komputer selalu menggunakan cara konvensional serta selalu memakai metode ceramah akibatnya murid merasa bosan dan jenuh, putus asa sehingga mempengaruhi hasil akhir.

Selain itu, permasalahan yang dihadapi oleh guru terhadap media pembelajaran di sekolah tersebut proses pembelajaran oleh guru masih jarang menggunakan teknologi maupun media pembelajaran. Buku paket dan papan tulis lebih sering dipakai guru sebagai media pembelajaran akibatnya pembelajaran menjadi monoton yang pada akhirnya menjadikan siswa sulit dalam mencerna materi pembelajaran, peserta didik juga belum akrab dengan menggunakan teknologi untuk belajar.

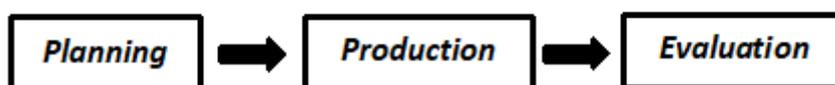
Dari paparan tersebut, maka peneliti ingin merancang media evaluasi pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Semester 1 menggunakan *Quizwhizzer* di SMPN 1 Bukittinggi. Perancangan media pembelajaran ini tujuannya ialah untuk menghasilkan media belajar evaluasi Informatika kelas VII yang praktis, valid, praktis, dan efektif serta untuk melihat kelayakan media yang peneliti rancang.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan peneliti ialah metode penelitian dan pengembangan (R&D). RnD diartikan metode penelitian yang dipakai dengan sengaja dan sistematis untuk mengeksplorasi dan membentuk, meningkatkan, menghasilkan, mengembangkan, menguji validitas, efektivitas dan kepraktisan sejumlah model, model, metode/strategi/peta jalan, layanan, proses, layanan, proses Produk berkualitas tinggi. (Islami & Derta, 2020)

Model pengembangan yang dipakai adalah model pengembangan Richey dan Klein, yaitu PPE (*Planning, Production, and Evaluation*) (Ikhbal & Musril, 2020).

Pengembangan media menggunakan model PPE mencakup: (1) planning atau perencanaan artinya kegiatan menyusun rencana produk yang mau dibuat, (2) production atau memproduksi, yakni kegiatan menghasilkan produk didasarkan kepada rancangan yang sudah dibikin, (3) evaluation atau evaluasi ialah aktivitas menguji serta menilai seberapa tinggi produk yang dihasilkan sudah memenuhi rincian yang sudah ditetapkan (Fajri, 2020).



**Gambar 1.**  
**Langkah-langkah Model Ppe**

Uji validitas produk dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur dengan tepat. Proses validasi ini menggunakan rumus statistik Aiken's V, di mana validitas dinyatakan dalam rasio antara jumlah skor yang diberikan penilai dengan jumlah total skor maksimal yang mungkin. Rumus ini membantu menentukan apakah produk atau instrumen penelitian memiliki validitas yang cukup, dengan kriteria validitas yang ditentukan berdasarkan nilai Aiken's V. Jika hasil perhitungan menunjukkan rasio validitas kurang dari 0,6, maka produk dianggap tidak valid. Sebaliknya, jika nilai validitas mencapai atau melebihi 0,6, maka produk dianggap valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Uji praktikalitas bertujuan untuk mengevaluasi kegunaan dan kepraktisan produk berdasarkan tanggapan dari pendidik dan praktisi yang berperan sebagai validator. Tanggapan tersebut dianalisis menggunakan momen kappa, yang mengukur kesepakatan antara penilaian yang diharapkan dan yang sebenarnya terjadi. Kategori praktikalitas ditentukan berdasarkan interval momen kappa, di mana nilai yang lebih tinggi menunjukkan tingkat kepraktisan yang lebih baik. Misalnya, interval momen kappa antara 0,81 hingga 1,00 dikategorikan sebagai sangat tinggi, sementara nilai yang lebih rendah dari 0,20 menunjukkan bahwa produk tidak efektif. Uji ini penting untuk memastikan bahwa produk tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga praktis dan berguna dalam konteks nyata.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

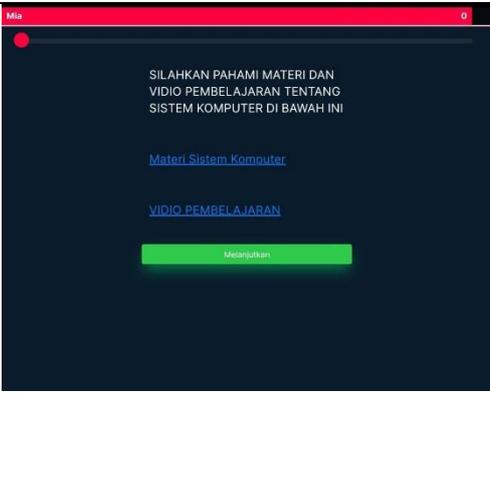
Hasil yang didapatkan melalui penelitian ini ialah media evaluasi menggunakan *Quizwhizzer* dalam bidang studi Informatika kelas VII SMP N 1 Bukittinggi. Perancangan media pembelajaran sejarah ini memiliki *Quizwhizzer* sebagai software utama. Hasil penelitian dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan PPE.

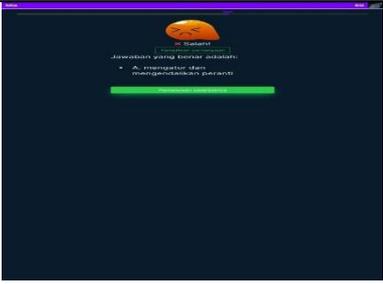
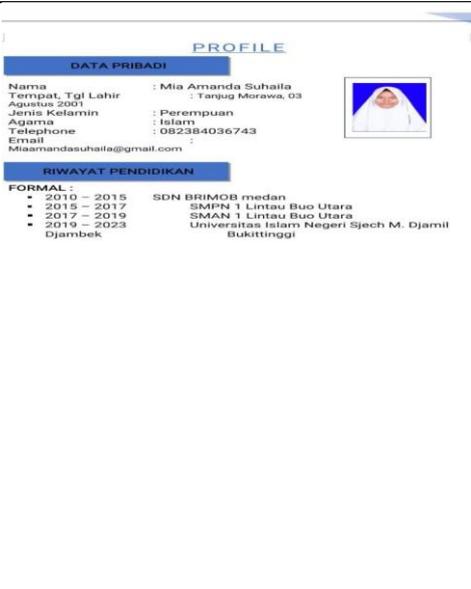
Tahap I *Planing* adalah proses awal yang isinya kegiatan ketika membuat rencana produk, mulai dari penentuan kelas, penentuan materi, hingga desain produk. Perancangan ini dilakukan karena belum adanya media pembelajaran sifatnya *mobile* yang tidak sulit dipakai dimanapun, kapanpun, serta praktis. Selain itu juga mesti memenuhi tujuan pembelajaran. Sehingga desain media yang dirancang bisa menunjang kegiatan belajar siswa dan lebih sesuai sekaligus relevan dengan sasaran. Supaya tujuan tersebut tercapai, maka kegiatan perancangan berawal dari analisis kebutuhan yang dilakukan melalui studi literature serta studi lapangan.

Tahap II *production* dalam pembuatan media evaluasi ini agar menemukan hasil yang baik dalam perancangan sebuah media. Perancangan media belajar evaluasi ini memakai *Quizwhizzer* sebagai *software* utama serta didukung *Linktree*. pembuatan media pembelajaran informatika menggunakan *Quizwhizzer* Adapun design yang sudah dibuat seperti berikut:

No	Tampilan	Keterangan
1		<p>Gambar di samping ialah aktualisasi intro untuk masuk kedalam halaman menu kita mesti mengklik terlebih dahulu tombol yang sudah tertera.</p>
2		<p>Gambar di samping ialah aktualisasi intro untuk masuk kedalam halaman menu kita mesti mengklik terlebih dahulu tombol yang sudah tertera.</p>

<p>3</p>		<p>Tombol-tombol yang ada pada menu ada tombol pertama yakni tombol modul pembelajaran, apabila tombol tersebut diklik maka akan tampil modul pembelajaran melalui Google Drive</p>
<p>4</p>		<p>Sama seperti tombol modul pembelajaran, tombol ATP juga jika diklik akan masuk ke Google Drive yang berisi tentang pembelajaran Informatika</p>
<p>5</p>		<p>Tombol Buku Informatika juga jika diklik akan masuk ke Google Drive yang digunakan guru dalam pembelajaran informatika.</p>

6		<p>Jika tombol media pembelajaran evaluasi diklik maka akan muncul tampilan</p>
7		<p>Setelah mengklik tombol mulai akan muncul tampilan materi tentang sistem komputer yang akan di pahami siswa sebelum mengerjakan latihan.</p>
8		<p>materi sistem komputer yang akan di pelajari oleh siswa.</p>
9		<p>Sesudah siswa paham akan materi, siswa akan di berikan latihan.</p>

10		Setelah siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka pada gambar di atas meunjukkan jawaban benar
11		Setelah siswa paham akan materi, siswa selanjutnya di berikan latihan.
12		Apabila peserta didik menjawab pertanyaan salah maka akan muncul tampilan pada gambar di atas.
13		tampilan profil penulis yang ditampilkan melalui Google Drive, profil penulis dilengkapi dengan biodata, riwayat pendidikan, serta kontak penulis.

Tahap III Evaluasi Setelah melakukan berbagai perbaikan pada tahap produksi, evaluasi akhir dilakukan pada uji coba lapangan. Tujuannya ialah untuk melihat tingkat kelayakan yang dimiliki oleh media pembelajaran. Setelah media pembelajaran melewati uji coba lapangan, punya tingkat kelayakan yang baik, serta melaksanakan perbaikan maka media pembelajaran itu sudah menjadi produk akhir.

Hasil Uji Validitas Produk Dilakukan untuk menilai apakah produk tersebut berkualitas serta siap untuk diuji, di mana uji ini dilakukan oleh 2 orang validator yaitu, Yuflida elin yuspita M.Kom, diperoleh *mean* skor  $v$  ialah 0,74. Riri Okra, M.Kom, diperoleh *mean* skor  $v$  ialah 0,74, dianalisis memakai rumus statistik Aiken's. Melalui analisis diperoleh hasil bahwasanya skor validitas produk perancangan media belajar Informatia kelas VIII berbentuk perancangan media belajar informatika memakai *Quizwhizzer* di SMP N 1 Bukittinggi yakni 0,75 dengan tingkatan valid.

Uji Praktikalitas Produk Praktikalitas ialah bersifat praktis, yang berarti senang dan mudah saat digunakan. Uji praktikalitas pada perancangan media evaluasi pada pelajaran Informatika memakai *Quizwhizzer* kelas VIII ini dilaksanakan pendidik yang mengajar bidang studi Informatika di SMP N 1 Bukittinggi yang analisis dengan memakai rumus *formula moment kappa* dan diperoleh skor kepratisan yakni 0,93 dengan tingkatan amat tinggi

Uji Efektivitas Efektivitas sebuah produk tampak dari tanggapan murid yang memakai produk sebagai media pembelajaran. Untuk uji efektivitas peneliti arahkan untuk 15 orang murid di kelas VII, sehingga diperoleh hasil penilaian efektivitas produk memakai rumus statistic R.Hake (*G-score*) 0,92 dengan tingkatan efektivitas tinggi. Melalui hasil yang sudah didapatkan, maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya perancangan media evaluasi Sejarah memakai *Quizwhizzer* sangat efektif atau punya efektivitas yang tinggi.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan serta peneliti paparkan sebelumnya tentang perancangan media Pembelajaran evaluasi pada Bidang Studi Informatika Kelas VII Semester 1 memakai *Quizwhizzer* di SMPN 1 Bukittinggi. Penelitian dilaksanakan dengan model pengembangan media PPE, yakni terbagi dalam 3 fase pengembangan, dimulai dari fase *planning*, *production*, *production*, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya media belajar informatika ini dibuat memakai *Quizwhizzer* yang menciptakan media belajar evaluasi dengan kualifikasi praktis, valid, serta efektif. Media pembelajaran ini bisa didapat secara online baik siswa dan pendidik serta dapat dijadikan pedoman sumber belajar Informatika berbentuk media pembelajaran yang mencakup: menu utama, modul, atp, buku paket, media pembelajaran evaluasi, profil penulis. Perancangan media pembelajaran Informatika menggunakan *Quizwhizzer* kelas VII SMP N 1 Bukittinggi yang peneliti buat memperoleh skor validasi akhir dengan

skor 0,74 dengan tingkatan valid, skor praktikalitas dengan skor 0,93 dengan tingkatan amat tinggi dan skor efektivitas produk dengan skor 0,92 dengan efektivitas tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andy Riski Pratama, Aprison, W., Irsyad, W., & Hidayat Hasan, R. . (2024). The Implication of Merdeka Belajar on the Evaluation of Islamic Religious Education Learning. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 74-85. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.257>
- Fajri, F. (2020). Pengembangan media mobile learning menggunakan 3D display system berbasis hologram. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 18(3), 1-199.
- Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan media pembelajaran fisika berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 5(1), 15-24. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1411>
- Islami, H., & Derta, S. (2020). Pengembangan sistem penilaian penalti untuk guru di SMP Tahfizul Qur'an. *CSRID Journal*, 12(3), 150-160. <https://doi.org/10.22303/csrid.12.3.2020.150-160>
- Latifa, M., Pratama, A. R., Hasan, R. H., Kamal, M., & Zakir, S. (2024). Evaluation of interactive learning through the Quizizz application at MTsN 2 Payakumbuh City. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(2). <https://doi.org/10.18860/jpai.v10i2.24400>
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, H. A. (2017). Evaluasi pembelajaran [PDF].
- Rosia, I., Derta, S., Efriyanti, L., & Okra, R. (2022). Mpa Jamarsingsia IAIN Bukittinggi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 862-871.
- Suryati, A., Nurmila, N., & Rahman, C. (2019). Konsep ilmu dalam Al-Qur'an: Studi tafsir surat Al-Mujadilah ayat 11 dan surat Shaad ayat 29. *Al Tadabbur: Jurnal Ilmu Alquran dan Tafsir*, 4(2), 217-227. <https://doi.org/10.30868/at.v4i02.476>
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas bahan ajar kurikulum pembelajaran untuk pendidikan guru sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>