

**Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran
Games *Mobile Learning* Pelajaran Geografi Guna Meningkatkan
Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Jeruklegi
Tahun 2020/2021 (Materi Dasar – Dasar Pemetaan,
Pengindraan Jauh dan SIG)**

Hikmah Dwijayanti ¹, Singgih Prihadi ², Gentur Adi Tjahjono ³

Universitas Sebelas Maret

Hikmahdwi63@gmail.com

Abstract

The research aims to (1) Know the feasibility of mobile learning media and (2) Know the effectiveness of the use of mobile learning media developed to improve learning outcomes for students of class X IPS at SMA Negeri 1 Jeruklegi in 2020/2021. This research method is Research and Development (R&D) or Research and Development. The software used in the evaluation development of m-learning games is Quizizz. The subject consists of material experts, media experts, educators, student assessments, interviews, observations, documentation, and tests.

The results of this study are (1) Development of M-learning Learning Geography based Quizizz is declared feasible to be used in class X IPS learning at SMA Negeri 1 Jeruklegi based on the assessment results from material experts, media experts, teachers and learners respectively – each with a mode score of 4 and 5 that fall into the category of good and excellent in the Likert Scale that has qualified from the minimum limit of m-learning eligibility with a mode score of 3 that fall into the category sufficiently in the Likert Scale as determined by the researchers. (2) Determination of the use of m-learning evaluation media of Games-based Geography learning using Quizizz application is proven to be able to increase the value of pre-test post-test by 26% in experimental class and 23% in control class.

Keywords : Media Evaluation Mobile Learning, Quizizz Learning Outcomes

A. PENDAHULUAN

Penilaian merupakan upaya untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan telah tercapai. Oleh karena itu, evaluasi dalam pembelajaran sangat diperlukan. Usaha untuk mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang efisien baik dan valid, maka seorang guru membutuhkan alat evaluasi yang dapat digunakan dalam membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teruntuk di era globalisasi saat ini IPTEK dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan guna menunjang pembelajaran yang menyenangkan, efektif, interaktif dan efisien sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan dan dilakukan dimana saja.

Melalui media pembelajaran yang efisien dan menyenangkan peserta didik dan guru dapat lebih mudah dalam memberikan pembelajaran dan mengukur tercapainya hasil pembelajaran. Pembaruan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat diperlukan salah satunya dengan penggunaan alat evaluasi di

lingkungan pendidikan. Menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman (2002:7) penggunaan media pembelajaran dan alat evaluasi yang tepat dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan adanya perubahan, salah satunya yang berhubungan dengan evaluasi pembelajaran di lingkungan sekolah Sesuai dengan Permendikbud No 18 A tahun 2013 mengenai Implementasi kurikulum 2013 dalam pendidikan formal perubahan sistem pendidikan yang semula guru sebagai pusat pembelajaran atau *Teacher Centered Learning* kini berubah menjadi peserta didik sebagai pusat pembelajaran atau *Student Centered Learning* sehingga saat ini peserta didik diharapkan dapat mengembangkan bakat dan minat serta potensi dengan mandiri dan mencari ilmu dengan menggunakan berbagai sumber belajar selain dari guru.

Hal ini juga berdampak pada bidang pendidikan pemerintah mengambil kebijakan menutup semua jenjang satuan pendidikan dan perguruan tinggi tetapi proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan surat edaran kemendikbud

Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease*. Kegiatan pembelajaran yang biasanya berlangsung dengan tatap muka diganti dengan proses pembelajaran daring sehingga evaluasi pembelajaran berbasis online, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik sangat dibutuhkan. Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu aktivitas yang tidak boleh dilewatkan oleh guru karena bersifat saling berhubungan dengan proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan secara berkesinambungan dengan rangkaian tahap proses pembelajaran yang baik dan terencana. Proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran biasa menggunakan google form sehingga perlu dilakukan pengembangan dengan mengenalkan aplikasi *Quizziz* pada peserta didik agar proses pembelajaran tetap berjalan efektif.

Basuki & Hariyanto (2014:10) Evaluasi dianggap bermakna sebagai evaluasi sistematis terhadap manfaat atau kegunaan

objek. Saat melakukan evaluasi, diperlukan untuk menentukan nilai suatu program yang kurang lebih mengandung faktor subjektif. Berdasarkan hasil tersebut, evaluasi memerlukan data dan informasi pengukuran tentang hasil evaluasi multidimensi, meliputi dimensi kemampuan, kreativitas, sikap, minat, dan keterampilan. Prinsip evaluasi dapat memberikan pedoman atau keyakinan bagi siswa dan guru untuk melaksanakan evaluasi dengan benar. Evaluasi proses siswa dan hasil belajar berdasarkan berikut ini Farida (2017:8) didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) Valid (Sahih), Menunjukkan bahwa evaluasi didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur. Alat ukur yang digunakan harus sesuai dengan objek evaluasi yaitu menggunakan alat ukur yang sesuai untuk mengukur kemampuan. (2) Objektif adalah bahwa evaluasi didasarkan pada prosedur dan standar yang jelas, dan dampak emosional dari evaluator harus diminimalkan. (3) Adil, berarti karena adanya kebutuhan khusus dan perbedaan latar belakang agama, ras, adat

istiadat, status sosial, ekonomi dan jenis kelamin maka penilaian tidak baik atau buruk bagi siswa (4)

Terpadu, artinya evaluasi pendidik merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran. (5) Terbuka, artinya pihak terkait dapat memahami prosedur evaluasi, kriteria evaluasi dan dasar pengambilan keputusan. (6)

Menyeluruh dan berkesinambungan berarti Evaluasi pendidik mencakup semua aspek kemampuan, dan berbagai teknik evaluasi yang sesuai digunakan untuk memantau perkembangan kemampuan siswa. (7) Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara terencana dan bertahap sesuai prosedur standar. (8) Beracuan Kriteria, berarti evaluasi didasarkan pada indikator pencapaian kemampuan yang ditentukan. (9) Akuntabel, berarti penilaian dapat dijelaskan dari segi teknologi, prosedur dan hasil. Jika alat evaluasi dapat mengevaluasi hasil seperti kondisi evaluasi, maka alat evaluasi tersebut dianggap baik. Dalam menggunakan alat ini evaluator

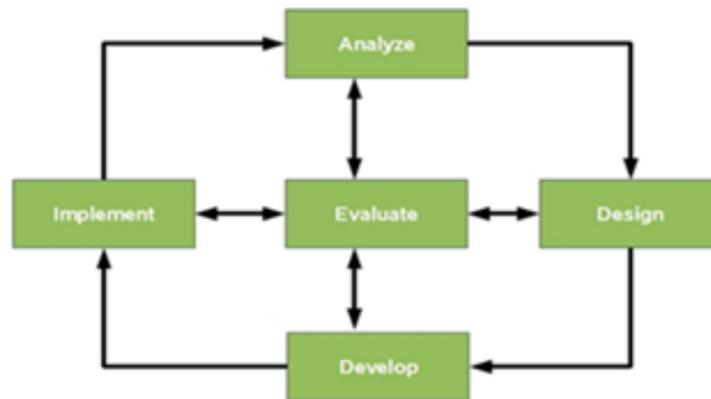
menggunakan metode atau teknik yaitu evaluasi.

Studi ini menganalisis hasil belajar pada peserta didik selama proses pembelajaran daring dengan membandingkan hasil belajar peserta didik dengan efektivitas penggunaan media evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz*.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Adapun penelitian yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *games mobile learning*. Langkah - langkah penelitian menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran ADDIE disusun dengan urutan kegiatan yang sistematis, adapun tahapan sebagai berikut, Tahapan penelitian mengikuti tahap ADDIE yaitu 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implement*, 5) *Evaluate* dalam Pribadi (2014:25) yang dijelaskan pada gambar 1 sebagai berikut:

Gambar 1 Tahapan Model ADDIE (Sumber: I Made Tegeh, 2013:16).



Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jeruklegi . Subyek penelitian menggunakan kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan X IPS 2 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah analisis kebutuhan peserta didik, validasi ahli dan ujian pre tes serta hasil post- tes . Untuk validasi media aplikasi Quizizz di susun berupa indikator validasi yang berdasarkan isi konten dalam media, kesesuaian kurikulum, penggunaan bahasa dan desain. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media serta pendidik. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan skal likert guna mengukur kelayakan media pembelajaran, setiap indikator diberi skor 1-2-3-4-5 yang masing-

masing diberikan kategori (Harvey, 1998:21). Data disajikan dengan skor modus 4 hingga 5 oleh ahli materi, ahli media, pendidik, dan peserta didik.

Tabel 1 Skor dan Kriteria Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Tidak layak	2
Sangat tidak layak	1

Sumber : (Harvey, 1998: 21).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengambilan data di lakukan uji coba sebanyak tigakali yakni uji coba satu – satu, ujicoba klompok kecil kemudian uji coba lapangan. Hasil media yang di perloh dari penilain tim ahli yakni ahli materi dan ahli media serta pendidik dan peserta didik, di dapatkan hasil kelayakan media

dengan modus yang di peroleh pada ahli media 5, ahli materi 5 dan pendidik 4 yang berarti media layak digunakan dalam proses pembelajaran

Serta hasil dalam uji evektifitas diketahui terdapat penigkatan hasil belajar pada berserta didik di kelas

eksperimen dan kelas kontrol Uji normalitas menggunakan metode uji Lilliefors dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) menggunakan Microsoft Excel. Berikut hasil dari uji normalitas dan homogentas di setiap kelas terlampir pada tabel 2 :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

No	Data	Kelas	Harga L		Kesimpulan
			L hitung	L tabel	
1	Pretest	Kontrol	0,150	0,156	Normal
2	Pretest	Eksperimen	0,106	0,161	Normal
3	Posttest	Kontrol	0,154	0,156	Normal
4	Posttest	Eksperimen	0,133	0,161	Normal

Sumber: Data Primer R&D (2020)

Lhitung < Ltabel maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Setelah uji normalitas data dilakukan kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan hompgen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan data hasil belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut tabel 3 data uji homogenitas pada hasil belajar peserta didik:

No	Kriteria	Nilai SIG
1	Pre tes	0,424
2	Post tes	0,691

Nilai Sig > α maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi homogen. Dari perhitungan uji efektifitas berdasarkan hasil belajar diperoleh $T_{tabel} = 2,003$ dan $t_{hitung} = 2,778$. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka keputusan uji adalah H_0 ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa media evaluasi *m-learning* berbasis *games* Efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian pengembangan ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penilaian pengembangan produk dari ahli materi, ahli media pendidik dan peserta didik dalam proses uji coba masing – masing skor modus yang di berikan oleh ahli materi memberikan skor 5 yang berarti sangat layak, ahli media memberikan skor 5 yang berarti sangat layak, pendidik memberikan skor 4 dan respon peserta didik dalam setiap tahap, dari awal tahap uji coba satu – satu sampai dengan tahap uji coba lapangan memberikan skor kisaran 4 sampai yang masuk dalam kategori baik dan 5 masuk dalam kategori sangat baik dalam *Skala Likert*, sehingga media dinyatakan layak untuk di gunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh
2. Media pembelajaran evaluasi *m-learning* berbasis *games* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran jarak jauh mengalami peningkatan baik di kelas kontrol dan juga di kelas eksperimen . pada kelas eksperimen mengalami kenaikan hasil belajar sebesar (26%) berdasarkan analisis dari nilai *postes* dan *pre tes* peserta didik

dengan hasil nilai *pre tes* sebesar 51,78 dan pada hasil *pos tes* sebesar 78,19 pada kelas eksperimen, sedangkan paada kelas kontrol mengalami kenaikan hasil belajar sebesar (23%) berdasarkan analisis dari nilai *postes* dan *pre tes* peserta didik dengan hasil nilai *pre tes* sebesar 51,73 dan pada hasil *pos tes* sebesar 74,33

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N., Prihatin, T., & Utanto, Y. (2017). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Innovative Journal Of Curriculum and Educational Tech*, 6 Nomer 2. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/15642> (diakses 3 Agustus 2020)
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *OKARA : Bahasa Dan Sastra*, Vol 7. No.2. Bandung
- Amornchewin, Ratchadaporn. (2018). The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with

- Quizizz for Students' Learning Engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 2(2), 85–90.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran :Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Basuki, I., & Hariyanto. (2014). *Asesment Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- B.Uno, H., & Koni, S. (2018). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Danielle, C., Boulden, & Dkk. (2018). *Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report*. *Journal Inquiry in Education.*, 9(1).
- Farida, I. (2017). *Evaluasi Pembelajaran: Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational research: an introduction (7ed.)*. New York: Pearson Education Inc.
- Haggett, P. (1983). *Geography: A Modern Synthesis*. New York: Harper & Row.
- Harvey, E. J. (1998). *Evaluation cookbook*. Learning Technology Dissemination Initiative, 88. Retrieved from <http://www.icbl.hw.ac.uk/lt/di/cookbook/cookbook.pdf>
- Husmah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil memadukan keunggulan pembelajaran Face to face, e-learning offline-online dan mobile learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Iskandar. (2012). *Pisikologi Pendidika Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Refrensi.
- Kurniawan, D. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Inovatif Berbasis Android Berbantuan App Builder Appypie Berdasarkan Taksonomi Bloom Pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Pritchard, A. (2009). *Ways of learning: Learning theories and*

- learning styles in the classroom. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Prihadi, S., & Susilowati, N. (2019). Guru Pedia. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Phil Hubbard, Brendan Bartley, Duncan Fuller, R. K. (2005). Thinking Geographically: Space, Theory and Contemporary Human. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=627iHSuWy5oC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false> diakses 20 Mei 2020
- Sanaky, H. A. (2009). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Pres.
- Sarrab, Elgamel, & Aldabbas. (2012.). Mobile Learning (M-Learning And Educational Environments International Journal of Distributed and Parallel System (IJDPS). 3. Retrieved from (www.aircose.org/journal/%0Aijdps/.../0712ijdps04.htm), diakses 29 Juli 2020
- Sari, D. I. (2013). Buku DIKTAT Evaluasi Pembelajaran. Pendidikan, 109.
- Sax, G. (1980). Principles of Educationa and Pychological Measurement and Evaluation. Belmont California: Wads Worth Pub.Co.
- Setyosari, P. (2013). Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). No Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitataif, Kualitataif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2014). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2015). Penilaian Pendidikan Prinsip dan Oprasional. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran: Hakikat, Pembangunan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sutopo, A. H. (2012). Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. Jurnal Ika, 11(1), 16.

Yunita, N. W. (2020, March).
Penyebab, Asal Mula, dan
Pencegahan Virus Corona di
Indonesia. DetikNews. Retrieved
from
<https://news.detik.com/berita/d->

[4956764/penyebab-asal-mula-
dan-pencegahan-virus-corona-di-
indonesia](https://news.detik.com/berita/d-4956764/penyebab-asal-mula-dan-pencegahan-virus-corona-di-indonesia), diakses 21 Juli 2020