

Nama : Asnia Sundari  
NPM : 2413031040  
Kelas : 24B  
Mata Kuliah : Evaluasi Pembelajaran Ekonomi

---

### ANALISIS ARTIKEL JURNAL NASIONAL

Judul	Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Ekonomi
Nama Penulis	Ririn Indah Kusumadewi, Candra Aeni
ISSN Jurnal	E-ISSN 2721-5954
Volume, Nomor, dan Halaman	Vol.03, No.01, Tahun 2022
Link Diownload	<a href="http://journal.unirow.ac.id/index.php/oportunitas/article/view/426">http://journal.unirow.ac.id/index.php/oportunitas/article/view/426</a>
Latar Belakang Masalah	<p>Latar belakang penelitian ini disusun dengan alur argumentasi yang cukup sistematis, dimulai dari pentingnya evaluasi pembelajaran, perkembangan teknologi pendidikan, hingga tantangan pelaksanaan evaluasi pada masa pandemi COVID-19 yang mendorong perlunya inovasi berbasis digital. Peneliti berhasil menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dipandang sebagai alternatif evaluasi yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan gamifikasi serta integrasi soal berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills). Dengan demikian, penelitian memiliki relevansi kontekstual yang kuat karena berangkat dari kebutuhan nyata dalam proses pembelajaran daring.</p> <p>Latar belakang penelitian masih memiliki beberapa keterbatasan. Argumentasi yang dibangun lebih banyak bersifat deskriptif dan belum diperkuat oleh data empiris awal mengenai permasalahan evaluasi di lapangan, seperti tingkat kejenuhan siswa, efektivitas asesmen konvensional, atau kebutuhan guru terhadap media evaluasi digital. Selain itu, kajian penelitian terdahulu belum dimanfaatkan secara kritis untuk menunjukkan kesenjangan</p>

	<p>penelitian (<i>research gap</i>) maupun kebaruan (<i>novelty</i>), sehingga alasan pemilihan Quizizz sebagai solusi evaluasi masih tampak normatif dan belum sepenuhnya didukung argumentasi komparatif dengan platform pembelajaran lain.</p>
Tujuan Penelitian	<p>Penelitian ini bertujuan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran daring berbasis aplikasi Quizizz sebagai alternatif asesmen digital yang lebih interaktif, menarik, dan adaptif terhadap pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Penggunaan Quizizz diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu guru melaksanakan evaluasi secara lebih praktis dan efisien. Namun, tujuan penelitian masih lebih berfokus pada pengembangan dan penerapan media dibanding pengukuran dampaknya terhadap hasil belajar atau kemampuan berpikir siswa.</p> <p>Selain itu, penelitian juga bertujuan menguji kualitas instrumen melalui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal untuk memastikan kelayakan penggunaannya dalam evaluasi pembelajaran daring. Meskipun demikian, fokus penelitian masih terbatas pada aspek kelayakan produk sehingga efektivitas implementasinya dalam konteks pembelajaran yang lebih luas belum dikaji secara mendalam.</p>
Metode Penelitian	<p>Jenis penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&amp;D) yang bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan 6 tahap penelitian meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tahap penelitian dan pengumpulan data,</li> <li>2) Tahap perencanaan,</li> <li>3) Tahap pengembangan produk,</li> <li>4) Tahap revisi produk,</li> <li>5) Tahap uji coba,</li> <li>6) Tahap implementasi.</li> </ol>
Hasil Penelitian	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan alat evaluasi pembelajaran daring berbasis aplikasi Quizizz memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian para validator. Hasil validasi ahli evaluasi mencapai 94,79%, ahli</p>

materi 96,87%, dan ahli praktisi 92,70%, yang mengindikasikan bahwa instrumen yang dikembangkan telah memenuhi aspek substansi materi, teknis evaluasi, serta implementasi pembelajaran secara praktis. Namun demikian, tingginya skor validasi tidak sepenuhnya menandakan bahwa instrumen telah sempurna, karena para ahli masih memberikan sejumlah catatan penting, seperti perlunya pemerataan jumlah soal pada setiap indikator, revisi distractor yang terlalu mudah dikenali, hingga pengecekan ulang terhadap akurasi kunci jawaban. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas instrumen tidak hanya ditentukan oleh skor validasi, melainkan juga oleh ketepatan konstruksi soal agar benar-benar mampu mengukur kompetensi siswa secara objektif.

Dari aspek kualitas butir soal, hasil uji validitas memperlihatkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori cukup hingga tinggi, tanpa ditemukannya soal berkategori rendah maupun sangat rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa instrumen relatif memadai dalam mengukur capaian belajar siswa. Akan tetapi, dominasi soal pada kategori “cukup” mengindikasikan bahwa kualitas item masih memerlukan penguatan agar kemampuan diskriminatif soal menjadi lebih optimal. Selain itu, reliabilitas instrumen yang mencapai 0,87 menunjukkan konsistensi pengukuran yang tinggi, sehingga instrumen dinilai cukup stabil dalam menghasilkan data evaluasi. Meski demikian, reliabilitas yang baik belum tentu sepenuhnya mencerminkan kualitas isi soal apabila daya pembeda beberapa item masih lemah.

Temuan lain menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap penggunaan Quizizz tergolong sangat positif dengan rata-rata 80,16%. Hasil ini mengindikasikan bahwa pendekatan evaluasi berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi kejenuhan selama proses asesmen daring. Akan

	<p>tetapi, tingginya antusiasme siswa perlu dipahami secara kritis, sebab pengalaman belajar yang dianggap menyenangkan belum tentu berbanding lurus dengan peningkatan kualitas hasil belajar atau kemampuan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, efektivitas penggunaan Quizizz sebaiknya tidak hanya diukur dari tingkat kesenangan peserta didik, tetapi juga dari dampaknya terhadap pencapaian kompetensi akademik.</p>
Kelebihan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi karena dikembangkan pada situasi pandemi COVID-19, ketika pembelajaran dan evaluasi daring menjadi kebutuhan mendesak.</li> <li>2. Menggunakan aplikasi Quizizz yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis game edukasi, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti evaluasi.</li> <li>3. Memanfaatkan soal tipe HOTS (<i>Higher Order Thinking Skills</i>) yang dapat mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan logis, bukan hanya hafalan.</li> <li>4. Metode penelitian jelas dan sistematis, menggunakan model <i>Research and Development</i> (R&amp;D) Borg &amp; Gall yang meskipun disederhanakan, tetap sesuai prosedur</li> <li>5. pengembangan produk pendidikan.</li> </ol>
Kekurangan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uji coba hanya dilakukan di satu kelas (kelas X MA Hasyimiyah), sehingga hasilnya masih terbatas dan belum bisa digeneralisasikan ke sekolah lain atau jenjang kelas yang berbeda.</li> <li>2. Beberapa soal memiliki daya beda yang rendah hingga jelek, yang seharusnya diperbaiki agar alat evaluasi benar-benar optimal dalam membedakan kemampuan siswa.</li> <li>3. Belum membahas kendala teknis yang mungkin dihadapi selama penggunaan Quizizz secara online, misalnya gangguan internet, keterbatasan perangkat, atau aturan</li> </ol>

	sekolah yang tidak memperbolehkan penggunaan <i>smartphone</i> .
Kesimpulan	Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian, alat evaluasi pembelajaran daring berbasis Quizizz pada mata pelajaran Ekonomi kelas X MA Hasyimiyah dapat dinyatakan layak digunakan karena memperoleh tingkat validitas tinggi dari ahli evaluasi, ahli materi, dan ahli praktisi, serta menunjukkan reliabilitas instrumen yang baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa Quizizz memiliki potensi sebagai media evaluasi yang lebih praktis, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses asesmen pembelajaran. Namun, kelayakan tersebut perlu dipahami secara proporsional karena masih ditemukan beberapa kelemahan, seperti kualitas daya pembeda soal yang belum merata dan keterbatasan konteks implementasi penelitian yang hanya dilakukan pada satu kelas. Oleh sebab itu, pengembangan lebih lanjut diperlukan, baik dalam penyempurnaan kualitas butir soal maupun perluasan uji implementasi pada jenjang dan lingkungan sekolah yang berbeda agar efektivitas penggunaan Quizizz dapat dibuktikan secara lebih komprehensif.

**Daftar Pustaka:**

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.