

MEDIA KUIS INTERAKTIF DENGAN APLIKASI CLASSPOINT

INTERACTIVE QUIZ MEDIA WITH THE CLASSPOINT APPLICATION

Widya Utari¹, Raden Burhan Surya Nata Diningrat², Adek Cerah Kurnia Azis³

¹Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

²Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

³Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

e-mail: widyautarii17@gmail.com

ABSTRACT

This research is related to the development of evaluation media in the form of interactive quizzes based on the Classpoint application for class X MAN Asahan students for the 2022/2023 academic year. This study aims to, 1) Know the feasibility of Classpoint application-based interactive quiz evaluation media on art criticism material based on media expert validation and questions, 2) Know the effectiveness of Classpoint application-based interactive quiz evaluation media on art criticism material for students, 3) Knowing the practicality of Classpoint application-based interactive quiz evaluation media for students. This study used a sample of 9 small group test subjects and 21 large group test subjects using the Research and Development (R&D) method with the 4D development model which helps the process of developing evaluation media. The 4D development model means Define, Design, Develop and Disseminate. The instrument used was a questionnaire, validating material experts, media, and arts and culture teachers as well as interactive quizzes for students. The results showed that the development of evaluation media in the form of interactive quizzes based on the Classpoint application on art criticism material for class X MAN Asahan was included in the "Very Good" category. It can be seen from the average results of the material expert's assessment which obtained a score of 89.33% which is categorized as very good. This can be seen from the feasibility of the material, construction and language. The results of the media expert's assessment obtained a score of 84.85% which was categorized as very good. This can be seen from the engineering aspect of the device and the visual appearance aspect. It can also be seen from the results of product trials in small group trials which achieved a score of 83.33% and large group trials with a score of 84.90% which are categorized as very good. It can be strengthened from the results of the student response questionnaire to the evaluation media which was tried out in the small group tryout which reached a score of 88.33% and the large group tryout reached a score of 90.71% which was categorized as very good. Thus it can be concluded that the evaluation media in the form of interactive quizzes based on the Classpoint application developed using the 4D development model can be used as an alternative in learning evaluation.

Keywords: *Evaluation Media, Interactive Quiz, Classpoint*

ABSTRAK

Penelitian ini berkaitan dengan pengembangan media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* untuk siswa MAN Asahan kelas X Tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk, 1) Mengetahui kelayakan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* pada materi kritik karya seni rupa berdasarkan validasi ahli media dan soal, 2) Mengetahui keefektifan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* pada materi kritik karya seni rupa bagi peserta didik, 3) Mengetahui kepraktisan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* bagi peserta didik. Penelitian ini menggunakan sampel 9 orang uji kelompok kecil dan 21 orang uji kelompok besar dengan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang membantu proses pengembangan media evaluasi. Model pengembangan 4D berarti *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebarluasan). Instrumen yang digunakan adalah angket, pada validasi ahli materi, media, dan guru seni budaya serta kuis interaktif pada peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* pada materi kritik karya seni rupa kelas X MAN Asahan tergolong dalam kategori "Sangat Baik". Dapat dilihat dari hasil rata-rata penilaian ahli materi yang memperoleh skor 89,33% yang dikategorikan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari kelayakan materi, konstruksi dan Bahasa. Hasil dari penilaian ahli media memperoleh skor 84,85% yang dikategorikan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari aspek rekayasa perangkat dan aspek tampilan visual. Dapat dilihat

juga dari hasil uji coba produk pada uji coba kelompok kecil yang mencapai skor 83,33% dan uji coba kelompok besar dengan skor 84,90% yang dikategorikan sangat baik. Dapat diperkuat dari hasil angket respon peserta didik terhadap media evaluasi yang diuji cobakan pada uji coba kelompok kecil mencapai skor 88,33% dan uji coba kelompok besar mencapai skor 90,71% yang dikategorikan sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D dapat digunakan sebagai alternatif dalam evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Evaluasi, Kuis Interaktif, Classpoint*

Submitted	Accepted	Published
June 10th 2023	June 18th 2023	June 20th 2023

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pada masa kini telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia termasuk di dunia pendidikan (Jamun, 2018). Teknologi pendidikan akan terus berkembang seiring dengan keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang membawa dampak positif bagi kemajuan dan kesuksesan dunia pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk kemajuan suatu negara. Pendidikan juga dapat dijadikan indikator berkembang atau tidaknya suatu negara itu sendiri.

Pembelajaran seni budaya pada mulanya merupakan pendidikan seni yang berlandaskan budaya (Sachari, 2006). Dalam dunia Pendidikan, seni budaya dijadikan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting. Hal ini ditunjukkan dengan kajian etika dan estetika, yang tidak dimiliki oleh karakteristik mata pelajaran lain. Mata pelajaran seni budaya diberikan pada semua jenjang pendidikan dasar sampai pada tingkat perguruan tinggi. Sebagai perwujudan pencapaian tujuan pembelajaran seni budaya, belajar merupakan proses aktif dan kreatif yang memerlukan dorongan dan bimbingan dalam penguasaan hasil belajar siswa (Suhaedin, 2000). Kenyataannya pada saat ini seni budaya adalah pelajaran yang dianggap sulit dan rumit karena harus menggunakan kreatifitas yang dapat memunculkan ide untuk siswa. Oleh karena itu, banyak siswa yang tidak mampu sehingga menimbulkan kejenuhan dan kesulitan belajar. Akibatnya prestasi belajar siswa cenderung lebih rendah dengan mata pelajaran lain.

Kritik karya seni rupa merupakan salah satu cara dalam menanggapi sebuah karya seni agar bisa menunjukkan kelemahan maupun kelebihan. Seringnya, kritik ini diungkapkan oleh seorang kritikus dalam mengapresiasi karya atau ide orang lain. Kritik karya seni dalam hal ini adalah evaluasi terhadap kualitas estetis yang ada dalam sebuah karya seni rupa. Mengevaluasi dapat dikatakan sebagai usaha mencari dan mengidentifikasi hambatan ekspresi seseorang untuk perbaikan ekspresi selanjutnya. Tidak semua orang bisa mengevaluasi karya orang lain karna diperlukan pengamatan yang baik terhadap karya seni. Hal inilah yang menjadikan materi kritik karya seni rupa menjadi materi yang cukup sulit untuk siswa, namun siswa bisa memahaminya jika siswa mengetahui fungsi, manfaat, serta cara untuk melakukan kritik karya seni rupa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu teknik evaluasi yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Salah satu teknik evaluasi yang dapat

digunakan adalah kuis interaktif. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran berupa soal atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk menjawab serta meningkatkan wawasan terhadap materi pembelajaran secara mandiri menggunakan *android* hanya dengan sekali menekan tombol pada layar aplikasi (Risqiyah, 2011). Kuis interaktif ini dapat menjadi salah satu komponen yang mendukung kegiatan evaluasi secara interaktif. Media evaluasi yang menarik dapat membuat siswa antusias dalam mengikutinya serta siswa dapat mengukur kemampuannya sendiri.

Salah satu media evaluasi yang dapat dikenalkan kepada siswa adalah aplikasi *Classpoint* yang dapat digunakan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini sendiri merupakan aplikasi yang terdapat di web dan dapat diakses gratis oleh guru dan siswa. Aplikasi ini bisa dimanfaatkan guru untuk membuat kuis dalam proses belajar mengajar, serta siswa dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan adanya soal *multiple choice*, *short answer*, mode kompetisi, dan banyak lagi (Jeklin, 2021). Dengan aplikasi ini, para guru bisa dengan mudah membuat kuis karena sudah terintegrasi dengan powerpoint. *Microsoft powerpoint* sudah biasa digunakan sebab mudah dioperasikan dan mudah diedit oleh semua pengguna. Dengan memanfaatkan *Microsoft powerpoint* kuis yang disajikan juga bisa lebih variasi warna, background dan bisa disertakan gambar, animasi, dan audio (Indriani, 2020). Penggunaan aplikasi ini dengan cara membuka situs *classpoint.io* kemudian siswa bisa masuk menggunakan kode kelas yang akan diberikan tanpa perlu *download* aplikasinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MAN Asahan didapatkan hasil bahwa pada saat proses pembelajaran, guru melakukan evaluasi hanya dengan menggunakan kertas dan belum pernah menggunakan kuis interaktif sebagai penunjang hasil belajar siswa. Guru jarang sekali membuat kuis interaktif di dalam kelas yang membuat siswa mudah bosan siswa serta tidak menarik perhatian siswa untuk melakukan sehingga siswa asal-asalan dalam menjawab soal evaluasi yang diberikan guru. Menurut hasil wawancara dengan guru Seni Budaya kelas X MAN Asahan, guru melakukan kuis secara langsung dan tidak menggunakan media. Serta hasil pengamatan wawancara siswa melalui angket banyak siswa yang menyukai pelajaran seni budaya namun belum pernah menggunakan kuis interaktif saat pembelajaran di sekolah, namun mereka akan antusias apabila dikenalkan kuis interaktif yang menggunakan *android*. Hal ini dapat dibuktikan dengan angket analisis kebutuhan siswa terhadap media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif yang akan dikembangkan sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif yang akan diterapkan di kelas X MAN Asahan untuk meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa.

Beberapa penelitian serupa yang pernah dilakukan oleh Cahyanti, Farida, & Rakhmawati (2019) yaitu tujuan dari penelitian ini yang mengembangkan media evaluasi dengan bantuan aplikasi. Perbedaan dari penelitian ini adalah materi soal yang digunakan. Peneliti memilih materi seni budaya semester II pada bab X yaitu kritik karya seni rupa yang disusun dengan bahasa yang ringan sesuai dengan tingkatan siswa agar lebih mudah dicerna dan dipahami oleh siswa untuk dijawab dan dipelajari di kelas maupun di rumah. Peneliti memilih materi kritik karya seni rupa agar siswa dapat memahami lebih dalam tentang kritik karya seni rupa. Serta dapat menambah pengalaman siswa dalam menjawab kuis interaktif kritik karya seni rupa khususnya dengan menggunakan media aplikasi *Classpoint*. Demikian peneliti melakukan pengembangan media kuis interaktif ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik bagi sekolah, guru, dan siswa. Pendahuluan berisi tujuan penelitian dan mengapa Anda melakukan penelitian. Bagian utama dari sebuah artikel harus dimulai dengan bagian pengantar yang memberikan rincian lebih

lanjut tentang tujuan penulisan/penelitian, motivasi, metode penelitian dan temuan. Pendahuluan harus relatif non-teknis, namun cukup jelas bagi pembaca untuk memahami kontribusi dari artikel.

METODE PENELITIAN

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah satu orang ahli media, satu orang ahli materi soal, guru seni budaya kelas X Man Asahan, dan peserta didik kelas X-2 Man Asahan. Objek uji coba yang diteliti adalah kelayakan media kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* pada materi kritik karya seni rupa kelas X. Penelitian ini dilaksanakan secara langsung dengan target tempat penelitian yaitu di Man Asahan beralamat di Jl. Latsitarda Nusantar VIII Kel. Kisaran Naga Kec. Kisaran Timur Kab. Asahan. Prov. Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan dengan proses bertahap, dimulai dari tahap perencanaan, persiapan penelitian, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data laporan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Maret 2023 sampai dengan bulan Mei 2023.

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan dengan menggunakan model 4-D yaitu *Define, Design, Development, and Disseminate* yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan dkk pada tahun 1974. *Define* (Pendefenisian) ialah pendefenisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Tahap *Design* (perancangan) dilakukan setelah memperoleh masalah dari tahapan pendefenisian, kemudian dilanjutkan dengan tahapan perancangan. Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap *Develop* (Pengembangan) ialah untuk menghasilkan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* yang telah mengalami perbaikan berdasarkan saran dan masukan para ahli dan uji coba kepada peserta didik. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan) tahap ini adalah menyebarluaskan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint*. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* yaitu pengembangan saja.

Kelayakan bahan ajar tersebut dilihat dari segi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Pengumpulan data yang digunakan untuk pengembangan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* pada materi kritik karya seni rupa ini menggunakan metode wawancara dan angket. Instrumen penelitian dapat berupa alat yang dipakai dalam mengukur karakteristik dan keajaiban sosial yang disimak dalam pembahasan ini terdiri dari hasil evaluasi, lembar validasi dan angket respon siswa. Teknik analisis data terdiri dari analisis data hasil angket validasi ahli, analisis data hasil evaluasi kuis interaktif, dan analisis data hasil angket respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, media evaluasi yang telah dirancang lalu divalidasi oleh 1 validator ahli materi, 1 validasi ahli media, validator yang dipilih yaitu validator yang pernah memahami dan menggeluti bidang kajian ini. Selain itu, validator yang akan dipilih untuk memvalidasi hendaklah orang sudah berpendidikan S2. Validator ahli materi yang dipilih yaitu bapak Dr.

Sugito, M.Pd., dan validator ahli media yaitu Dr. Anam Ibrahim, M. Pd dan guru seni budaya di MAN Asahan yaitu bapak Surya Saifullah, S. Pd.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi dan Guru Seni Budaya

No	Aspek Penyajian	Persentase Validasi Ahli Materi	Persentase Validasi guru	Rata-rata Persentase Validasi	Kategori
1.	Materi	80	86	83	Sangat Valid
2.	Konstruksi	95	95	95	Sangat Valid
3.	Bahasa	93,33	86,66	89,99	Sangat Valid
Jumlah				89,33	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi media evaluasi oleh ahli materi Bapak Drs. Sugito, M.Pd., dan guru seni budaya bapak Surya Saifullah, S.Pd memperoleh penilaian kevalidan pada aspek kelayakan materi sebesar 83%. Penilaian kelayakan materi memiliki 3 indikator yaitu, kesesuaian KD, kesesuaian indikator, dan kesesuaian dengan ranah kognitif. Aspek kelayakan konstruksi memperoleh nilai sebesar 95%. Penilaian kelayakan konstruksi memiliki empat indikator yaitu, pokok soal dirumuskan dengan jelas, soal berbentuk pilihan ganda, pokok soal tidak memberikan kunci jawaban dan pilihan soal disesuaikan dengan waktu yang ditetapkan. Aspek kebahasaan memperoleh nilai sebesar 89,99% dengan tiga indikator penilaian yaitu, menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, menggunakan bahasa yang komunikatif, dan menggunakan Bahasa yang jelas dan mudah dimengerti. Dari ketiga aspek diperoleh nilai rata-rata dari penilaian validator ahli materi dan guru seni budaya adalah 89,33% dengan kategori sangat valid.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media dan Guru Seni Budaya

No	Aspek Penyajian	Persentase Validasi Ahli Media	Persentase Validasi guru	Rata-rata Persentase Validasi	Kategori
1.	Rekayasa Perangkat	84	84	84	Sangat Valid
2.	Tampilan Visual	82,85	88,57	85,71	Sangat Valid
Jumlah				84,85	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi media evaluasi oleh ahli media Bapak Drs. Anam Ibrahim, M. Pd dan guru seni budaya bapak Surya Saifullah, S. Pd memperoleh penilaian kevalidan pada aspek kelayakan rakayasa perangkat 84%. Penilaian kelayakan rekayasa perangkat memiliki lima indikator yaitu, pengembangan media dilakukan secara efisien, pengembangan media dilakukan secara efektif, media yang digunakan dapat digunakan secara efektif, media evaluasi dapat dioperasikan dengan mudah, dan aplikasi yang digunakan tepat. Aspek kelayakan tampilan visual memperoleh nilai sebesar 85, 71%. Penilaian kelayakan tampilan visual memiliki tujuh indikator yaitu, pemilihan warna yang digunakan sesuai, pemilihan huruf yang digunakan sesuai, tata letak pola desain yang digunakan sesuai, tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi, keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai dengan materi, desain media rapih, dan media didesain secara menarik. Dari kedua aspek diperoleh nilai rata-rata dari penilaian validator ahli media dan guru seni budaya adalah 84,85% dengan kategori sangat valid.

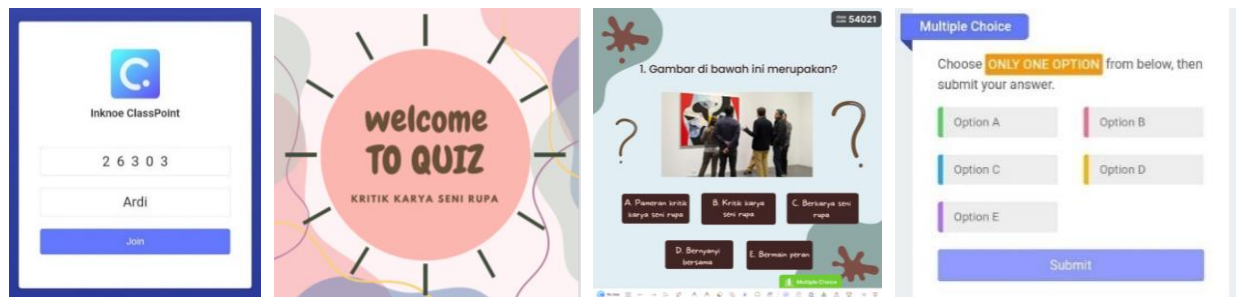
Berdasarkan hasil rekapitulasi data hasil evaluasi siswa diperoleh kesimpulan secara keseluruhan hasil evaluasi yang dikerjakan oleh siswa pada media evaluasi yang dikembangkan. Hasil kesimpulan tersebut digunakan untuk melihat keefektifan produk yang dikembangkan. Hasil keefektifan diuji pada kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil terdiri dari 9 siswa yang memperoleh skor 83,33% dengan kategori sangat baik. Sedangkan ada 1 siswa yang tidak mencapai nilai kelulusan minimum. Maka dari itu media evaluasi berbasis aplikasi *Classpoint* dikatakan efektif untuk digunakan oleh siswa kelas X di MAN Asahan. Sedangkan kelompok besar terdiri dari 21 siswa yang memperoleh skor 84,90% dengan kategori Sangat Baik, sedangkan ada 1 siswa yang tidak mencapai nilai kelulusan minimum. Maka dari itu media evaluasi berbasis aplikasi *Classpoint* dikatakan efektif untuk digunakan oleh siswa kelas X di MAN Asahan.

Data kepraktisan media evaluasi dapat diperoleh melalui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan menggunakan angket. Angket tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang menggali tanggapan peserta didik terkait kepraktisan media evaluasi, seperti kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, relevansi dengan materi pembelajaran, dan sebagainya kemudian dianalisis menggunakan analisis kualitatif (persentase). Kegiatan untuk menganalisis data respon peserta didik dari angket adalah dengan menghitung jumlah siswa yang memberikan respon sesuai dengan aspek yang ditanyakan dalam angket, kemudian menghitung persentasenya. Hasil uji coba media evaluasi pada kelompok kecil dilakukan di MAN Asahan dengan jumlah peserta didik sebanyak 9 orang dengan tingkat kemampuan yang berbeda yaitu kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan kelompok kecil diperoleh respon terhadap media evaluasi sebesar 88,33% yang berarti media evaluasi praktis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, materi cukup jelas dan mudah dibaca, dan interaktif, serta dapat mendorong siswa untuk lebih memahami materi kritik karya seni rupa dalam menunjang kegiatan belajar siswa. Uji coba media pada kelompok besar dilakukan di MAN Asahan dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 orang dengan tingkat kemampuan yang berbeda yaitu kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan media evaluasi pada kelompok besar diperoleh respon peserta didik terhadap media evaluasi sebesar 90,71% yang berarti media evaluasi praktis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami materi cukup jelas dan mudah dibaca, dan interaktif, serta dapat mendorong siswa untuk lebih memahami materi kritik karya seni rupa dalam menunjang kegiatan belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian pengembangan media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* pada materi kritik karya seni rupa dilaksanakan di MAN Asahan, tepatnya di kelas X-2 di bulan Maret-April 2023. Hasil analisis uji coba media evaluasi yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan kelayakan media evaluasi dalam proses pembelajaran. Hasil analisis tersebut memberikan informasi tentang keefektifan, kepraktisan, dan kebermanfaatan media evaluasi tersebut. Media evaluasi pembelajaran yang dirancang, dievaluasi berdasarkan nilai kevalidan, keefektifan dan nilai kepraktisan tersebut. Berdasarkan hasil analisis data uji coba, media yang dirancang telah berkategori valid, efektif, dan praktis. Dengan begitu media evaluasi dapat digunakan di dalam pembelajaran seni budaya khususnya pada materi kritik karya seni rupa. Dengan dijadikannya media sebagai bahan pendukung evaluasi, maka akan membantu guru dalam membuat media evaluasi pada materi lainnya. Namun sebelum membuat media evaluasi guru harus memperhatikan beberapa hal. Hal yang perlu guru perhatikan dalam pembuatan media ialah mengetahui unsur-unsur media dan mengikuti semua tahap-tahap

pembuatan media yang dimulai dari pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Sebelum media diterapkan kepada siswa untuk evaluasi pembelajaran, terlebih dahulu media evaluasi harus valid, efektif, dan praktis. Hasil produk akhir adalah media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* pada materi kritik karya seni rupa berjumlah 30 soal pilihan ganda dengan berbagai macam desain yang berbeda setiap soal. Berikut beberapa desain media evaluasi kuis interaktif:



Gambar 1 Tampilan Kuis

Berdasarkan validator ahli materi evaluasi yang dikembangkan peneliti dapat dinyatakan bahwa kelayakan materi sebesar 83% karena materi soal sesuai dengan KD, materi soal disajikan sesuai dengan taksonomi bloom, materi soal yang tersaji mampu merangsang kemampuan siswa dalam menjawab soal evaluasi dengan baik. Kelayakan konstruksi sebesar 95% karena pokok soal dirumuskan dengan jelas, berbentuk pilihan ganda, tidak memberi petunjuk kunci jawaban, dan disesuaikan dengan waktu yang ditetapkan. Kelayakan kebahasaan sebesar 89,99% karena Bahasa yang digunakan komunikatif, interaktif, dan sesuai dengan kaidah Bahasa. Indikator penilain ini sesuai dengan ciri-ciri instrumen pembelajaran yang baik yaitu instrument yang akurat, sesuai dengan capaian pembelajaran, materi yang sesuai, sistematis, serta menggunakan Bahasa yang komunikatif (Akbar, 2013). Maka berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 89,33% dengan tabel kriteria validasi memperoleh kriteria sangat valid. Berdasarkan validator ahli media, media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dinyatakan bahwa aspek rekayasa perangkat memperoleh 84% karena pengembangan media dilakukan secara efisien, efektif, serta media yang dikembangkan dapat digunakan secara mudah dan tepat. Aspek tampilan visual memperoleh 85,71% karena pemilihan warna yang digunakan sesuai, pemilihan huruf yang digunakan sesuai, tata letak pola desain yang digunakan sesuai serta tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi. Maka diperoleh rata-rata sebesar 84,85% yang apabila dicocokkan dengan table kriteria validasi memperoleh kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi, media dan guru seni budaya media evaluasi yang dikembangkan mendapatkan hasil sangat valid. Hasil ini sudah sesuai dengan standar penyusunan media evaluasi yang baik. Pemilihan media kuis interaktif hendaknya memperhatikan beberapa prinsip yaitu, kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media kuis; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, familiaritas media kuis, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media kuis yang akan dipilih, dan sejumlah media kuis dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran (Rahmi et al., 2019; Setiawan & Anam, 2021; Triatmaja et., al 2021). Media pembelajaran kuis interaktif yang dikembangkan dapat membangung minat belajar siswa, sehingga secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Triatmaja et al., 2021). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran kuis interaktif termasuk dalam

kategori sangat baik, sehingga layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa (Safira, 2022).

Media evaluasi yang dikembangkan pada materi kritik karya seni rupa yang telah diuji cobakan melalui dua tahap, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, sehingga menghasilkan media evaluasi yang layak dan efektif digunakan sesuai dengan studi yang dibahas. Uji coba kelompok kecil yang dilakukan dengan jumlah siswa 9 orang memperoleh nilai rata-rata 83,33% dalam menjawab soal evaluasi. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan dengan jumlah siswa 21 orang dan memperoleh nilai rata-rata 84,90% dalam menjawab soal evaluasi. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media evaluasi yang telah diujikan efektif digunakan dengan kategori sangat baik dan memiliki rata-rata 84,11%. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media evaluasi berbasis aplikasi *Classpoint* adalah soal yang disajikan mudah dipahami dan sistematis. Materi soal memberi kesempatan pada peserta didik untuk lebih giat belajar agar mendapatkan nilai yang lebih bagus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kuis interaktif menggunakan aplikasi *Classpoint* materi kritik karya seni rupa kelas X dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Adanya kuis interaktif akan membuat proses evaluasi lebih mudah dan menarik. Dengan mengadaptasi kuis interaktif yang populer, selain dapat menjadi daya tarik bagi pengguna juga dapat memudahkan pengguna dalam memainkannya karena sudah mengetahui atauran mainnya (Ardiningsih, 2019; Mohammad & Prima, 2021).

Kepraktisan media evaluasi merupakan tingkat keterpakaian dan keterlaksanaan evaluasi oleh peserta didik terhadap media evaluasi berbasis aplikasi *Classpoint* yang telah dikembangkan. Uji coba kepraktisan dilakukan pada kelompok kecil sebanyak 9 orang dan kelompok besar sebanyak 21 orang. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh respon peserta didik memperoleh skor 88,33% dan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 90,71% karena materi yang digunakan cukup jelas, sesuai dengan materi kritik karya seni rupa, soal yang diberikan mendorong siswa untuk lebih memahami materi kritik karya seni rupa, teks dalam kuis interaktif ini terlihat jelas dan mudah dibaca, Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami, tampilan media kuis menarik, dapat meningkatkan pemahaman siswa, serta bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar siswa. Maka diperoleh rata-rata 89,52% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dapat dinyatakan bahwa media evaluasi berbasis aplikasi *Classpoint* yang dikembangkan sangat praktis. Media evaluasi dikatakan sangat praktis karena penggunaan media evaluasi yang mudah dan dapat diakses melalui smartphone maupun laptop atau PC. Seluruh soal yang tersaji dalam media evaluasi mudah dipahami, mendukung peserta didik semangat, menuntun siswa untuk terlihat aktif serta mendorong siswa untuk belajar lebih giat dalam memahami materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka diperoleh kesimpulan dalam penelitian ini ialah media evaluasi berbasis aplikasi *Classpoint* pada materi kritik karya seni rupa yang dikembangkan sangat layak. Kelayakan media evaluasi ditentukan sesuai penilaian 3 validator ahli diantaranya merupakan ahli materi, ahli media, dan guru seni budaya MAN Asahan. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh 89,33% dengan kategori sangat layak, serta validasi oleh ahli media memperoleh 84,85% dengan kategori sangat layak. Media evaluasi berbasis aplikasi *Classpoint* pada materi kritik karya seni rupa yang dikembangkan sangat

efektif. Keefektifan media evaluasi ditentukan dari hasil evaluasi siswa. Hasil evaluasi siswa di uji coba terbatas yang melibatkan 9 orang siswa memperoleh 83,33% dengan kategori sangat efektif, sedangkan diuji coba lapangan yang melibatkan 21 siswa memperoleh 84,90% dengan kategori sangat efektif. Media evaluasi berbasis aplikasi *Classpoint* pada materi kritik karya seni rupa yang dikembangkan juga sangat praktis. Respon siswa diuji coba terbatas yang melibatkan 9 orang responden memperoleh 83,33% dengan kategori sangat praktis, sedangkan diuji coba lapangan melibatkan 21 responden memperoleh 90,71% dengan kategori sangat praktis

SARAN

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan hasil penelitian ini diajukan beberapa saran yaitu mengingat selama ini proses evaluasi pembelajaran masih berpatokan dengan kertas sebagai media evaluasi siswa, maka disarankan dengan adanya media evaluasi ini dapat digunakan karena media evaluasi ini mampu memberikan ketertarikan dan motivasi siswa. Mengingat hasil kesimpulan dalam penelitian ini disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang kiranya dilakukan pada sampel yang lebih banyak dan luas agar mendapatkan hasil yang lebih baik dan akurat. Produk hasil penelitian pengembangan media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* ini diharapkan dapat digunakan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media evaluasi yang lebih baik dan bukan hanya untuk pelajaran seni budaya saja namun untuk semua mata pelajaran. Kemudian, bagi peneliti sendiri agar penelitian ini menjadi pemicu semangat melakukan penelitian lain untuk mengembangkan bahan evaluasi pembelajaran yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan Game Kuis Interaktif sebagai Instrumen Evaluasi Formatif pada Mata Kuliah Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92-103.
- Cahyanti, A. D, Farida, Rakhmawati. M (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika Dengan *Inspring Suite 8*. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika Indonesia*. 2(3), 363-367.
- Indriani, V. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Powerpoint* pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(1), 1044-1052.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. 10 (1), 1-136.
- Jeklin, A. (2021). Penerapan Media Presentasi *Classpoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pendidikan*, 3(1),1-23.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178.
- Rizqiyah, H. (2011). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis *Wondershare Quiz Creator* untuk Kemahiran Qira'ah dan Kitabah Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah. Skripsi. Jurusan Sastra Arab-Fakultas Sastra UM.
- Sachari, A. (2006). *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.

- Safira, F. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan *Artikulate Storyline* pada Materi Fabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 02 Talun. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 17(15), 1-6.
- Setiawan, M. A., & Anam, K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Kuis Interaktif Online Menggunakan Metode *Fisher Yates* Berbasis *Android*. *Computer and Application Jurnal*, 4(1).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suhaedin, E. (2000). Evaluasi Karya Seni Rupa Dalam Konteks Pendidikan. *Diksi*, 5(18), 71-81.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Triatmaja, A. K., dkk (2021). Optimalisasi Kemampuan Guru Melalui Pelatihan Kuis Interaktif Secara Daring Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 45.