

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Karakteristik Lokasi Penelitian

SMK Bina Wisata Lembang adalah sekolah kejuruan yang didalamnya terdiri dari beberapa jurusan yaitu Akomodasi Perhotelan, Administrasi Perkantoran, Rekayasa Perangkat Lunak, dan Tata Boga. SMK Bina Wisata Lembang berlokasi di Jl. Mutiara 1, Lembang, Kec. Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, SMK Bina Wisata Lembang adalah Lembaga Pendidikan Tingkat Menengah yang mencetak sumber daya manusia yang dapat bersaing di Dunia Kerja. Berikut merupakan gambar mengenai struktur Organisasi SMK Binwisata lembang :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMK Binawisata Lembang

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada gambar tersebut dapat di ketahui sebuah struktur sekolah SMK Binawisata Lembang yang berisikan mengenai beberapa aspek yang terdapat pada SMK Binawisata Lembang. Pada bagaian peratama merupakan bagian tertinggi pada struktur organisasi SMK Binawisata lembang adalah Kepala sekolah yang dinaungi oleh Dinas Pendidikan jawabarot dan Yayasan SMK Binawisata Lembang, bagianselanjutnya adalah Kepala Tata Usaha Sekolah yang bertugas untuk membantu kegiatan kepala sekolah. Bagian selanjutnya yang membawahi Kepala Tata Usaha Sekolah adalah bagian Kurikulum, Kesiswaan, Sarana prasarana, bagian selanjutnya adalah Kepala Program Studi Perhotelah, Jasa Boga, Manajemen Perkantoran dan Rekayasa Perangkat Lunak. Bagian selanjutnya ada bagian Bimbingan Konseling dan Guru yang bertugas menaungi Siswa SMK Binawisata Lembang.

SMK Bina Wisata Lembang memiliki Visi dan Misi berupa: Visi: “Membentuk Anak Bangsa yang Cerdas, Aktif, Kreatif, Inovatif, Mandiri serta Berahlak Mulia.” Misi: 1. Melahirkan lulusan Lembaga Pendidikan Keterampilan yang memiliki Ilmu Pengetahuan yang berwawasan luas serta dapat mengaplikasikan Ilmu Pengetahuan yang di miliknya baik di masyarakat maupun di dunia kerja 2. Melahirkan lulusan Lembaga Pendidikan Keterampilan yang memiliki kualifikasi kompetensi Profesional sesuai dengan kebutuhan dunia kerja 3. Melahirkan lulusan yang memiliki Jiwa dan Semangat menjunjung tinggi dan memelihara budaya bangsa 4. Merupakan jawaban yang tepat terhadap program kebijakan pemerintah untuk melahirkan hasil yang siap pakai yang pada gilirannya dapat menjawab kebutuhan tenaga kerja yang Mandiri, Kompeten dan Profesional serta dapat menciptakan lapangan kerja sendiri 5. Membina daya Kreatifitas dan Etos Kerja yang tinggi 6. Membina rasa percaya diri dan sikap mental mandiri 7. Menjalin hubungan yang harmonis dengan masyarakat dunia wisata dan budaya 8. Membina kepribadian dan Akhlak yang Mulia.

Yayasan Pendidikan Binawisata (YPBW) Didirikan Pada tanggal 29 November 2006. SMK Bina Wisata Lembang adalah sekolah kejuruan yang didalamnya terdiri dari beberapa jurusan yaitu Akomodasi Perhotelan, Administrasi Perkantoran,

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Rekayasa Perangkat Lunak, dan Tata Boga yang berlokasi di Jl. Mutiara I Blok PPI No. 8 RT. 02 RW. 16 Desa & Kec Lembang.

Kompetensi Keahlian / Jurusan SMK Bina Wisata Lembang Bandung Barat memiliki beberapa jurusan diantaranya adalah (1) Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, (2) Perhotelan, (3) Rekayasa Perangkat Lunak, (4) Tata Boga. Adapun berbagai fasilitas yang dimiliki oleh SMK Binawisata Lembang diantaranya adalah 26 ruang kelas. Berikut merupakan gambar struktur organisasi Yayasan yang terdapat di SMK Binawisata Lembang :



Gambar 3.2 Struktur Yayasan SMK Binawisata Lembang

Pada bagian pertama ditempati oleh Pendiri SMK Binawisata Lembang yang di dampingi oleh Pelindung dan penasihat, lalu pada bagian selanjutnya yaitu adalah Pembina. Bagian selanjutnya yang membawahi Pembina adalah ketua Yayasan yang memiliki sekretaris dan bendahara sebagai bagian yang membantu kegiatan ketua Yayasan dan bagian yang terakhir adalah Lembaga Pendidikan.

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah suatu kerangka kerja yang membimbing pelaksanaan penelitian dengan tujuan utama memberikan arahan yang jelas dan terstruktur bagi para peneliti (Karlina, 2017). Konsep ini menggambarkan desain penelitian sebagai sebuah rencana yang terdiri dari berbagai langkah-langkah teratur dan logis yang menghubungkan pertanyaan-pertanyaan penelitian dengan kesimpulan akhir (Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, 2017). Dalam desain penelitian yang sangat terperinci ini, terdapat informasi yang mendalam tentang aspek-aspek krusial dalam penelitian, seperti penguraian tujuan penelitian, metode pengukuran yang akan digunakan, pemilihan sampel, teknik pengumpulan data, serta rencana analisis data. (Fabiana, 2019). Dengan demikian, para peneliti dapat dipermudah dan dipandu secara sistematis dalam setiap tahap dan aspek dari proses penelitian, memastikan bahwa setiap kegiatan penelitian telah dipertimbangkan dengan matang dan disusun secara hati-hati sehingga menghasilkan data yang dapat dipercaya dan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan (Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, 2017).

Desain penelitian yang terstruktur ini memainkan peran penting dalam menjaga agar peneliti tidak kebingungan atau kehilangan arah penelitian, serta memastikan bahwa proses penelitian berjalan dengan baik dan menghasilkan data berkualitas tinggi, yang mendukung temuan dan kesimpulan penelitian secara akurat dan kredibel (Fabiana, 2019). Dengan demikian, desain penelitian menjadi fondasi yang kuat bagi kesuksesan penelitian dan memberikan keyakinan bahwa penelitian tersebut akan memberikan kontribusi yang berarti dalam ranah ilmiah maupun praktis (Karlina, 2017). Pada intinya, desain penelitian merupakan *Blue Print* atau sebuah gambaran lengkap yang memberikan arahan dan panduan bagi para peneliti dalam pelaksanaan penelitian. Dengan rincian yang mendalam tentang berbagai aspek penting dalam penelitian, desain penelitian membantu memastikan bahwa setiap aspek telah dipertimbangkan dengan matang. Hal ini tidak hanya menghasilkan data yang dapat dipercaya, tetapi juga memastikan kesuksesan penelitian dalam mencapai temuan dan kesimpulan yang akurat dan kredibel.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kuasi eksperimen berdasarkan penjelasan oleh Rukminingsih, Adnan, & Latief (2020), Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian kuantitatif di mana peneliti secara sengaja memanipulasi variabel independen, mengendalikan variabel lain yang relevan, dan mengamati dampak dari manipulasi tersebut pada variabel dependen. Dalam eksperimen, perubahan yang sengaja dan sistematis diterapkan, dan hasil dari perubahan tersebut diamati. Penelitian eksperimen hanya dapat dilakukan jika masalah penelitian memungkinkan peneliti untuk mengendalikan kondisi tertentu guna mencapai tujuan eksperimen.

Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang berusaha untuk menemukan hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen. Dalam penelitian ini, variabel independen dikelola dan dimanipulasi secara sengaja untuk memahami dampaknya pada variabel dependen. Pendekatan ini mirip dengan eksperimen yang bertujuan mengidentifikasi gejala atau efek yang timbul sebagai hasil dari perlakuan khusus. (Abraham & Supriyati, 2022). Adapun pendapat lain mengenai metode penelitian kuasi eksperimen ini Sugiyono (2011:188, 2015), Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang sistematis, dimaksudkan untuk mengidentifikasi efek dari perlakuan tertentu terhadap variabel terikat, sambil menjaga kondisi yang dikontrol. Pada dasarnya, penelitian eksperimen adalah alat yang kuat untuk menyelidiki kaitan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen. Dalam penelitian ini, peneliti sengaja memanipulasi variabel independen untuk mengamati dampaknya pada variabel dependen. Dengan pendekatan sistematis dan kontrol yang ketat terhadap kondisi, penelitian eksperimen memberikan tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap hasil penelitian dan memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pengaruh perlakuan secara lebih akurat.

Dalam penelitian ini, peneliti akan memilih dua kelas, yaitu kelas kontrol (Kelas XI Tata Boga 1) dan kelas eksperimen (Kelas XI Tata Boga 2). Kelas kontrol akan menerima pembelajaran konvensional, sementara kelas eksperimen akan menerima perlakuan berbeda dalam bentuk penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan adalah desain kuasi eksperimen dengan kelompok yang tidak setara. Peneliti akan memilih dua kelompok subjek atau sampel penelitian yang memiliki karakteristik yang mirip (bukan secara acak) dan memasangkan mereka. Pada tahap awal, kedua kelompok akan diberikan tes Pretest (O1) yang sama. Kelompok eksperimen akan menerima perlakuan khusus, sementara kelompok kontrol akan diberi perlakuan biasa. Setelah itu, pada tahap akhir, kedua kelompok akan diuji dengan Posttest (O2) untuk menilai perbedaan hasil dari perlakuan yang diberikan. Berikut adalah contoh pola penelitian yang akan dilakukan.

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Tata Boga 2 (KE)	O1	X	O2
Tata Boga 1 (KK)	O1	Y	O2

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

- O1 : Nilai Pretest (Sebelum Diberi Perlakuan)
- O2 : Nilai Posttest (Setelah Diberi Perlakuan)
- X : Pemberian evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz
- Y : Perlakuan Konvensional

Pada penelitian ini penulis akan melakukan eksperimen mengenai pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran apakah dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dalam aspek pengembangan evaluasi pembelajaran di era mederen ini tentu sudah banyak sekali media dan metode yang di gunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Dengan seiringnya perkembangan zaman dan teknologi pada saat ini sangat mempermudah berbagai aktifitas manusia, Contohnya pada sistem Pendidikan. pada saat ini perkembangan

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dunia Pendidikan diuntut untuk dapat beriringan dengan perkembangan dunia teknologi karna selain berguna untuk menambah wawasan dalam segi dunia teknologi keterkaitan ini antara lain bertujuan untuk mempermudah aktifitas dan mengembangkan sektor Pendidikan berbasis teknologi. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan sebuah eksperimen terhadap sebuah media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi berupa aplikasi quizizz yang dapat di gunakan sebagai media evaluasi pembelajaran siswa.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh evaluasi pembelajaran terhadap hasil dan minat belajar siswa. Perancangan desain penelitian yang akan di kembangkan dalam penelitian ini yaitu terdapat pada aspek kegiatan evaluasi pembelajaran. Kegiatan evaluasi pembelajaran ini akan diakukan Ketika sudah berada di akhir proses kegiatan pembelajaran, pada umumnya evaluasi pembelajaran yang di lakukan di sekolah ini masih bersifat konvensional yaitu berupa ujian yang di lakukan dalam bentuk pengerjaan soal yang menggunakan media kertas. Peneliti akan mencoba mengembangkan proses kegiatan evaluasi pembelajaran ini menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu Adapun tujuan lain yang terdapat dalam penggunaan Quizizz ini sebagai media pembelajaran, contohnya yaitu adalah pengembangan dunia Pendidikan berbasis teknologi, tidak menggunakan kertas dalam pembuatan soal dan yang terakhir tentu sangat membantu pekerjaan guru dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran dan penilaian siswa dengan lebih efektif dan efisien.

Pada tahap awal siswa dapat membuka website Quizizz menggunakan ponsel mereka masing masing dengan mengetikan <https://quizizz.com/> pada kolom Google lalu tampilan yang akan terlihat yaitu berupa halaman yang berisikan mengenai pilihan untuk bergabung dengan suatu kelas. Pada bagian ini siswa dapat memasukan kode yang telah di berikan oleh guru agar dapat bergabung kedalam kuis. Ketika siswa telah sampai pada tahap ini siswa dapat menekan tombol Enter Code dan memasukan Code yang telah di berikan oleh guru pada sebelumnya.

Setelah memasukan code atau password ruang belajar maka tampilan berikutnya siswa dapat melakukan pengaturan akun yang akan di gunakan untuk mengikuti quis yang akan di lakukan. Pada bagian ini siswa dapat mengubah *User Name* dengan menggunakan nama lengkapnya masing masing. Setelah pengisian nama peserta selanjutnya siswa dapat menekan tombol mulai dan quis akan berlangsung Ketika guru sudah membuka *room quis* tersebut agar semua siswa dapat mengerjakan dengan waktu yang bersamaan atau tidak ada yang tertinggal. pada bagian selanjutnya siswa dapat mengerjakan soal yang sudah tersedia dalam bentuk pilihan ganda atau *multiple Choice* atau berbentuk *essay*, pengerjaan 1 butir soal akan diberikan waktu selama sebelas detik. Namun apabila siswa tidak dapat meenjawab suatu soal maka pada akhir pengerjaan quiz ini bila siswa masih memiliki waktu siswa dapat mengulang soal yang belum terisi atau pun salah dalam menjawab pertanyaannya.

tahapan selanjutnya adalah akhir kegiatan kuis yang akan menampilkan secara langsung hasil dari pengerjaan quiz tersebut. Hasil akan muncul secara otomatis mulai dari seberapa banyak siswa dapat menjawab soal dengan baik dan benar dan kesalahan siswa dalam menjawab butir soal. Peringkat siswa juga akan terlihat seara otomatis pada bagian ini.

3.3 Pengembangan Evaluasi Pembelajaran

Penelitian ini ditujukan untuk melakukan pengembangan dari kualitas evaluasi pembelajaran agar dapat melihat hasil pembelajaran secara akurat. Adanya pengembangan tersebut didasarkan atas adanya kebutuhan untuk mengetahui hasil belajar siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Menurut Sampul & Thema, (2021), penilaian atau evaluasi pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat menentukan pencapaian tujuan pembelajaran, memberikan umpan balik bagi pengembangan pembelajaran, dan mempromosikan motivasi belajar siswa. Evaluasi yang baik dapat membantu guru menilai pemahaman dan pencapaian siswa terhadap materi pelajaran dan dapat menjadi dasar untuk melakukan penyesuaian dan pengembangan program pembelajaran.

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Evaluasi pembelajaran juga dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan program pembelajaran di sekolah (Susilawati & Syaripah, 2019).

Pada penelitian ini penulis akan melakukan pengembangan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Quizizz sebagai media untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran agar dapat mengetahui seberapa besar pengaruh proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan quiziz sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. hal ini bertujuan untuk memaksimalkan *output* dari proses kegiatan pembelajaran sehingga dapat sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah di tentukan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran, Maria Dimova & Stirk, (2019), menyarankan agar guru menggunakan teknik atau metode evaluasi yang efektif dan efisien sehingga dapat menilai hasil belajar siswa secara menyeluruh dan mencakup seluruh aspek kompetensi yang ditetapkan. Evaluasi pembelajaran harus memperhatikan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Evaluasi yang baik harus memperhatikan aspek sikap siswa seperti kehadiran, partisipasi, dan kedisiplinan. Aspek pengetahuan siswa harus mencakup pemahaman konsep, teori, prinsip, dan fakta. Sementara itu, aspek keterampilan siswa harus mencakup kemampuan melakukan tindakan, praktek, penerapan konsep dan teori, atau keterampilan tertentu yang diukur dalam kompetensi yang ditetapkan (Agustina, 2019).

Pengembangan Proses evaluasi Pembelajaran yang di lakukan dalam penelitian ini yaitu untuk membuat kegiatan evaluasi pembelajaran ini agar lebih efektif dan efisien. Pengembangan proses evaluasi pembelajaran akan dilakukan menggunakan media Quizizz, penggunaan media ini bukan tanpa alasan menurut Rajab (2020), penggunaan media Quiziz ini dalam proses kegiatan evaluasi pembelajaran dapat memberikan berbagai dampak positif sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa:

Penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan suasana yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2) Meningkatkan partisipasi aktif siswa:

Penggunaan Quizizz dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam evaluasi pembelajaran. Dengan format yang interaktif dan cepat, siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan menjawab pertanyaan dalam waktu yang ditentukan. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan evaluasi.

3) Meningkatkan pemahaman konsep:

Penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dengan menghadapi pertanyaan-pertanyaan evaluasi secara interaktif, siswa dihadapkan pada pemahaman konsep yang lebih mendalam dan dapat memperbaiki pemahaman mereka melalui umpan balik yang diberikan setelah menjawab pertanyaan.

4) Meningkatkan retensi dan pemulihan informasi:

Penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat membantu meningkatkan retensi dan pemulihan informasi siswa. Dengan repetisi pertanyaan dan jawaban yang diberikan, siswa memiliki kesempatan untuk memperkuat dan mempertahankan informasi yang telah dipelajari. Ini membantu memperkuat memori jangka panjang siswa terhadap materi yang di evaluasi.

5) Memfasilitasi formatif assessment:

Penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran memfasilitasi formatif assessment dengan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Setelah siswa menjawab pertanyaan dalam Quizizz, mereka akan mendapatkan umpan balik segera tentang kebenaran jawaban mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka secara langsung dan mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki.

3.4 Metode Penelitian

Pendekatan yang di gunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan jenis pendekatan kuantitatif, Pendekatan kuantitatif dalam penelitian dapat didefinisikan dari berbagai perspektif oleh para ahli. Menurut Hera & Elvandari (2021), metode

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini adalah pendekatan penelitian yang mengumpulkan data dalam bentuk angka dan menganalisisnya secara statistik untuk menjawab pertanyaan penelitian. Agung & Yuesti (2019), menjelaskan bahwa metode ini menggunakan data yang dapat diukur dan dihitung secara statistik, dengan fokus pada objektivitas, validitas, dan keandalan data serta memungkinkan pengujian hipotesis dan generalisasi hasil penelitian. Rubin & Babbie (2000), mengungkapkan bahwa metode penelitian kuantitatif melibatkan pengumpulan data numerik menggunakan instrumen pengukuran yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta menerapkan analisis statistik. Wicaksana & Rachman (2018), menyatakan bahwa metode ini berfokus pada pengukuran fenomena dalam bentuk angka dan menggunakan analisis statistik untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menguji hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Silalahi (2017), menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif menggunakan data angka yang diolah secara statistik, memungkinkan pengujian hipotesis dan generalisasi hasil penelitian, dan bertujuan untuk mengukur dan menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti secara objektif. Dengan demikian, metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa angka, dianalisis secara statistik, dan memungkinkan pengujian hipotesis serta generalisasi hasil penelitian untuk populasi yang lebih besar, dengan tujuan mengukur dan menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti secara objektif.

Dalam metode penelitian kuantitatif ini terdapat beberapa metode Menurut Hadjar (2021), terdapat beberapa jenis metode kuantitatif yang umum digunakan dalam penelitian ilmiah. Yang pertama yaitu Metode survei adalah metode yang melibatkan pengumpulan data dari sampel populasi menggunakan instrumen berupa kuesioner atau wawancara terstruktur. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dari responden yang mewakili populasi tertentu dan menggambarkan karakteristik atau hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Metode yang kedua adalah Metode eksperimental metode ini melibatkan pengendalian variabel independen untuk mengukur efeknya terhadap variabel

dependen. Metode ini digunakan untuk mengevaluasi hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel yang diteliti.

Yang ketiga adalah Metode studi kasus metode ini adalah metode yang mendalam mempelajari satu kasus atau beberapa kasus yang relevan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang fenomena yang diteliti. Metode ini sering digunakan dalam bidang sosial dan perilaku untuk menggali kompleksitas dan konteks yang terlibat dalam fenomena tersebut. Lalu yang ke empat ada Metode korelasional, metode ini adalah metode yang mengeksplorasi hubungan antara dua atau lebih variabel dalam suatu populasi tanpa mengacu pada sebab-akibat. Metode ini digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antara variabel-variabel tertentu. Dan yang terakhir ada Metode meta-analisis metode ini adalah metode yang mengintegrasikan dan menganalisis temuan-temuan dari beberapa studi sebelumnya untuk mencapai generalisasi yang lebih luas atau kesimpulan yang lebih kuat

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, penggunaan pendekatan kualitatif dengan metode eksperimen bertujuan untuk menyesuaikan dengan kegiatan penelitian. Penelitian dengan judul Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Binawisata Lembang Ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh dari evaluasi pembelajaran menggunakan media quizizz terhadap hasil dan minat belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini sangat sesuai dengan konsep pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen.

3.5 Metode Eksperimen Untuk Evaluasi Pembelajaran

Penulis menggunakan metode penelitian eksperimen semu dengan desain (Quasi Eksperimen Non-Equivalent Design), desain ini dipilih karena penelitian dilakukan di lingkungan sekolah yang sudah ada, bukan dalam kondisi eksperimen yang sepenuhnya dikendalikan. Namun, penelitian ini masih mencoba mengontrol dan mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain pada

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz terhadap hasil dan minat belajar siswa.

Metode penelitian quasi eksperimen ini memiliki jenis lain selain yang di gunakan oleh penulis contohnya Jenis desain pertama Single-Group Interrupted Time-Series Design, melibatkan satu kelas eksperimen. Pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan beberapa kali untuk melihat efek perlakuan secara berulang. Desain ini digunakan untuk melihat kekonsistenan topik tertentu berdasarkan perlakuan yang diberikan atau untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Desain kedua yaitu, Control-Group Interrupted Time-Series Design, desain ini menggabungkan kedua jenis desain sebelumnya dengan menggunakan dua kelas sampel. Desain ini melibatkan time-series dan perlakuan pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan. Pengukuran dilakukan sebelum dan setelah perlakuan pada kedua kelompok, (Isnawan et al., 2020).

Percobaan atau kegiatan eksperimen ini di lakukan atas dasar adanya kebutuhan dalam mengetahui hasil belajar siswa melalui proses kegiatan pembelajaran yang telah di lakukan sebelumnya karna pada dasarnya evaluasi pembelajaran merupakan sebuah jawaban dari hasil belajar siswa sebagai acuan atau gambaran guru terhadap kualitas kegiatan pembelajaran yang telah di berikan. Evaluasi pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Menurut Johnston (2018), evaluasi pembelajaran membantu guru dalam memahamisejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan melakukan evaluasi, guru dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dalam belajar. guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien selain itu, evaluasi pembelajaran juga memberikan kesempatan bagi guru untuk memperbaiki metode pengajaran mereka dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa (Brown 2020).

Smith (2017) mengungkapkan bahwa kegiatan Evaluasi pembelajaran juga memainkan peran penting dalam memastikan akuntabilitas dan transparansi dalam sistem pendidikan, serta memberikan umpan balik yang konstruktif bagi semua

stakeholder, sesuai dengan pendapat Davis (2016). Dengan melakukan evaluasi pembelajaran, guru dapat mengidentifikasi kelemahan dalam kurikulum dan bahan ajar, sebagaimana yang disoroti oleh Jones (2019). Membuat sebuah perubahan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan, evaluasi pembelajaran ini memiliki implikasi yang luas dan mendalam dari segi upaya meningkatkan pembelajaran dan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

3.6 Pola Penelitian

Penelitian ini di rancang untuk mengetahui pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil, minat belajar siswa melalui evaluasi pembelajaran yang di lakukan dengan menggunakan Quizizz sebagai medianya. Penelitian ini menggunakan pola penelitian eksperimen dengan desain (Quasi Eksperimen Non-Equivalent Desain). Desain ini dipilih karena penelitian dilakukan di lingkungan sekolah yang sudah ada, namun bukan dalam kondisi eksperimen yang sepenuhnya dikendalikan. Penelitian ini masih mencoba mengontrol dan mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis quiziz terhadap hasil dan minat belajar siswa.

Quasi eksperimen sebagai desain penelitian di mana peneliti secara sengaja memilih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun tanpa randomisasi, untuk mengontrol variabel-variabel tertentu dan mempelajari pengaruh perlakuan atau intervensi terhadap kelompok subjek. Dengan demikian, konsep quasi eksperimen memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian sebab-akibat dalam situasi di mana randomisasi tidak memungkinkan, menjelajahi efek perlakuan dalam konteks nyata, dan memperluas pemahaman tentang pengaruh perlakuan dalam konteks yang kompleks dan praktis (Putra & Kuntoro, 2020).

Ratminingsih (2010), menjelaskan bahwa desain quasi eksperimen memberikan kesempatan untuk menguji hubungan sebab-akibat dalam situasi di mana randomisasi tidak mungkin dilakukan. Dalam hal ini, desain tersebut memungkinkan peneliti untuk mempelajari efek perlakuan atau intervensi dalam

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

konteks dunia nyata, Keuntungan dari desain quasi eksperimen adalah kemampuannya dalam mengamati perubahan yang terjadi dalam jangka waktu yang lebih panjang, karena subjek dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat tetap dipantau. Selain itu, desain ini juga diakui sebagai metode yang berguna dalam penelitian di bidang pendidikan, di mana randomisasi sering kali sulit untuk dilakukan. Menurut Hastjarjo (2019), desain quasi eksperimen dapat memberikan bukti yang kuat dalam mendukung atau menentang hipotesis penelitian, asalkan perhatian serius diberikan pada kontrol variabel pengganggu yang potensial. Dengan demikian, konsep quasi eksperimen memiliki kelebihan dalam mendukung penelitian sebab-akibat yang dilakukan dalam situasi dunia nyata dan memperluas pemahaman kita tentang pengaruh perlakuan atau intervensi dalam konteks yang kompleks dan praktis.

3.7 Populasi Dan Sampel

3.7.1 Populasi

Populasi dalam konteks penelitian adalah sekelompok individu, peristiwa, atau objek yang memiliki karakteristik tertentu yang menarik perhatian peneliti. Populasi ini menjadi fokus utama dalam proses penelitian, di mana peneliti berupaya memahami, mengamati, atau menganalisis fenomena yang terjadi pada kelompok tersebut (Kuddus, 2019). Pemilihan sampel yang representatif dari populasi menjadi faktor krusial dalam penelitian, Adapun kelas yang menjadi populasi penelitian pada SMK Binawisata lembang yaitu Kelas XI Tata Boga 1, XI Tata Boga 2, Kelas XII Tata Boga 1 dan XII Tata Boga 2 . Untuk kelas yang di pilih sebagai sampel yaitu kelas XI Tata Boga 1 dan kelas XI tata boga 2. Populasi merujuk pada seluruh obyek yang menjadi subjek penelitian, yang dapat terdiri dari makhluk hidup, benda, gejala, nilai tes, atau peristiwa

yang menyajikan data yang merepresentasikan karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian juga dapat diartikan sebagai keseluruhan unit analisis yang memiliki ciri-ciri yang akan diselidiki. Unit analisis ini merupakan satuan yang akan diobservasi atau dianalisis dalam konteks penelitian (Robert & Brown, 2004).

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.7.2 Sampel

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	Tata Boga 1	32
2	Tata Boga 2	31

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari elemen-elemen dalam populasi yang akan diteliti. Pengambilan sampel didasarkan pada pememilihan sebagian elemen dari populasi tersebut, yang diharapkan dapat mengambil kesimpulan yang mewakili seluruh populasi secara efektif. (Pamela, 2001). Dalam sebuah penelitian pemilihan sampel yang tepat sangat memiliki peranan penting. Sebuah sampel dikatakan representatif jika memiliki sifat yang sama atau serupa dengan populasi yang diambilnya, sehingga dapat memberikan gambaran yang akurat tentang populasi secara keseluruhan. Untuk sampel yang di gunakan dalam penelitian ini hanya berfokus terhadap siswa dan siswi yang mendapatkan Mata Pelajaran Tata Hidang.

Namun sampel yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu hanya XI Tata Boga 1 dan Tata Boga 2. Untuk kelas XI Tata Boga 1 akan di jadikan sebagai kelas Kontrol dan XI Tata Boga 2 akan menjadi kelas eksperimen, alasan tersebut didasarkan oleh penggunaan nilai (UTS) sebagai acuan dalam menentukan pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen ini. Penelitian ini menggunakan metode (Quasi Eksperimen Non-Equivalent Design) sebagai desain penelitiannya. Seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya bahwa penelitian ini dilakukan di lingkungan sekolah yang sudah ada, namun bukan dalam kondisi eksperimen yang sepenuhnya dikendalikan. Penelitian ini masih mencoba mengontrol dan mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Penulis memberikan *Pretest* dan *Posttest* berupa angket untuk mengukur pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian dianalisis menggunakan uji t-test

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk mengukur pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.8 Variabel Penelitian

Variabel penelitian memiliki peran yang cukup penting dalam desain penelitian yang valid dan reliabel (Smith, 2018). Pentingnya identifikasi dan pengukuran variabel yang tepat sangatlah penting karena ini mengarahkan fokus penelitian dan memastikan adanya hubungan langsung antara pertanyaan penelitian dan temuan yang diharapkan (Johnson, 2019). Pemilihan variabel penelitian yang relevan dan signifikan menjadi kunci penting dalam memastikan hubungan yang dapat diukur dan diinterpretasikan dengan jelas (Brown, 2020). Selain itu, pengendalian variabel penelitian yang mungkin mempengaruhi hasil merupakan faktor kritis dalam upaya mencapai validitas penelitian dan kesimpulan yang akurat (Davis, 2021). Oleh karena itu, pemilihan variabel penelitian yang tepat juga harus mempertimbangkan hubungan dan pengaruh yang mungkin ada di antara variabel-variabel yang sedang diuji (Wilson, 2022). Dengan pemahaman yang mendalam tentang variabel penelitian, peneliti dapat memastikan keabsahan dan ketepatan hasil penelitian yang dihasilkan.

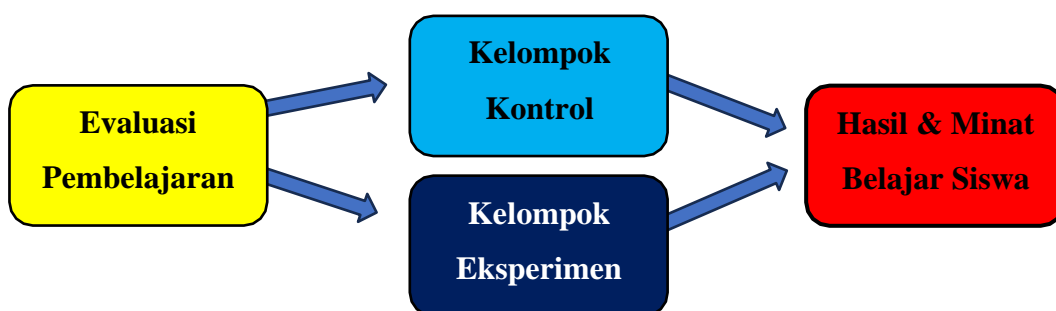
Penelitian ini menggunakan 2 variabel penelitian yang terdiri atas Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz sebagai variabel X dan Hasil Belajar Siswa sebagai variabel Y dan karena kedua variabel ini memiliki korelasi yang tinggi dan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian, juga penting untuk menentukan variabel independen dan dependen dengan cermat agar dapat menjawab tujuan penelitian dengan baik. Yunita dan Arifin (2021) menjelaskan bahwa variabel independen merupakan faktor yang dapat mempengaruhi variabel dependen, sementara variabel dependen adalah faktor yang dipengaruhi oleh variabel independen. Penelitian ini menggunakan variabel independen penggunaan media pembelajaran dan variabel dependen prestasi belajar siswa. Variabel kontrol juga menjadi hal yang penting dalam penelitian.

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut Triana (2022), variabel kontrol digunakan untuk mengontrol atau menghilangkan pengaruh variabel lain yang tidak diinginkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, variabel kontrol yang digunakan adalah jenis kelamin dan usia siswa. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa sampel siswa yang digunakan memiliki jumlah siswa laki-laki dan perempuan yang seimbang serta memiliki usia yang tidak terlalu jauh selisihnya.



Gambar 3.3 Variabel Penelitian

Gambar tersebut menjelaskan mengenai penelitian yang terdiri dari tiga variabel, yaitu satu variabel bebas (X) Evaluasi pembelajaran dan variabel terikat (Y) Hasil dan Motivasi Belajar Siswa. Variabel bebas adalah suatu gejala atau peristiwa yang memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Variabel independen (X) adalah variabel yang diubah atau dimanipulasi dalam penelitian untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel dependen.

Variabel dependen (Y) adalah variabel yang diukur atau diamati untuk melihat perubahan atau pengaruh dari variabel independen. Anda dapat merujuk pada publikasi aslinya untuk mempelajari lebih lanjut tentang konsep dan definisi tersebut, (Field, A. 2013). Penelitian ini akan mengukur seberapa besar pengaruhnya Evaluasi Pembelajaran (X) terhadap Hasil dan Minat Belajar siswa yang merupakan variabel terikat (Y).

Berikut adalah contoh indikator evaluasi pembelajaran, hasil belajar, dan minat belajar siswa:

Evaluasi Pembelajaran

- a) Tingkat partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas.
- b) Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan yang relevan dan berpikir kritis.
- c) Kualitas tanggapan siswa terhadap pertanyaan dan tantangan dalam pembelajaran.
- d) Tingkat kehadiran dan keteraturan siswa dalam mengikuti pelajaran.
- e) Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil Belajar

- a) Pencapaian nilai akademik siswa dalam tes atau ujian.
- b) Kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep atau prinsip yang dipelajari dalam situasi kehidupan nyata.
- c) Tingkat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan.
- d) Kualitas tugas yang dikerjakan siswa.
- e) Penilaian oleh guru terhadap kemajuan siswa selama periode pembelajaran.

Minat Belajar Siswa

- a) Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Ketertarikan siswa terhadap topik atau mata pelajaran.
- c) Inisiatif siswa dalam mencari sumber belajar tambahan di luar pelajaran.
- d) Konsistensi siswa dalam mengerjakan tugas.
- e) Umpan balik positif dari siswa terkait dengan minat dan motivasi mereka dalam belajar.

3.9 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah dugaan atau pernyataan awal yang diajukan oleh seorang peneliti dalam suatu penelitian. Fungsi dari hipotesis adalah sebagai

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

panduan dalam perancangan dan pelaksanaan penelitian serta sebagai dasar dalam menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Hair Jr. et al. (2019) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan suatu pernyataan atau asumsi yang berkaitan dengan hubungan antara variabel yang akan diteliti.

Hipotesis dalam penelitian dibagi menjadi dua jenis, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol mengungkapkan bahwa tidak terdapat hubungan atau perbedaan antara variabel yang diteliti, sementara hipotesis alternatif mengungkapkan adanya hubungan atau perbedaan antara variabel yang diteliti.

Menurut Arikunto (2017), hipotesis dapat diartikan sebagai suatu dugaan sementara mengenai hubungan antar variabel yang harus diuji kebenarannya mengenai hasil penelitian pendahuluan dan teori yang relevan. Sedangkan Nana Sudjana (2013) mengemukakan bahwa hipotesis juga merupakan jawaban sementara yang didasarkan pada penelitian sebelumnya dan teori yang relevan. Dengan demikian, pengertian hipotesis dapat bervariasi, namun pada dasarnya hipotesis berperan sebagai dugaan sementara yang akan diuji kebenarannya dalam penelitian.

3.9.1 Hipotesis Rumusan Masalah Pertama :

Ha : Terdapat pengaruh dalam penggunaan quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran terhadap minat belajar siswa SMK Binawisata lembang Bandung.

Ho : Tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran terhadap minat belajar siswa SMK Binawisata lembang Bandung.

3.9.2 Hipotesis Rumusan Masalah Kedua :

Ha : Terdapat pengaruh dalam penggunaan kegiatan pembelajaran secara konvensional terhadap hasil belajar siswa SMK Binawisata lembang Bandung.

Ho : Tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan kegiatan pembelajaran secara konvensional terhadap hasil belajar siswa SMK Binawisata lembang

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bandung.

3.9.3 Hipotesis rumusan masalah ketiga

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen Eksperimen Di SMK Binawisata lembang Bandung.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen Eksperimen Di SMK Binawisata lembang Bandung.

3.10 Definisi Oprasional

1. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran melibatkan pengumpulan data tentang kinerja siswa dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, serta respons mereka terhadap pembelajaran, yang dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran. Evaluasi pembelajaran juga digunakan untuk mengevaluasi efektivitas program pembelajaran dan memperoleh informasi yang diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran dan kinerja siswa. Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai oleh siswa dan untuk memperbaiki pembelajaran melalui umpan balik dan perbaikan tindakan. Dalam penelitian ini kegiatan evaluasi pembelajaran akan di buat menjadi lebih rinci dan detail agar mendapatkan *output* yang jauh lebih maksimal dan akurat dari sebelumnya, (Brookhart, et al., 2013).

Pada bagian evaluasi pembelajaran ini peneliti melakukan tes dalam bentuk lembar soal yang berisikan 50 butir soal dan dilakukan secara konvensional yang di terapkan pada kelas kontrol. Sedangkan kegiatan evaluasi pembelajaran yang di terapkan pada kelas eksperimen yaitu soal tes sebanyak 50 butir soal menggunakan aplikasi quizizz.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dapat dilihat sebagai pencapaian atau kemajuan yang terlihat dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki siswa setelah

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa juga mencakup penguasaan konsep, kemampuan menerapkan pengetahuan, dan kemampuan siswa dalam berfikir, (Bloom, 1956). Dalam keseluruhan, hasil belajar siswa mencakup kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam situasi nyata, serta melibatkan aspek-aspek penting seperti berpikir kritis, literasi digital, penguasaan kompetensi inti, dan pertumbuhan holistik dalam pembelajaran. Pengukuran variabel ini dilakukan menggunakan instrument angket sebagai alat pengukurnya, yang berisikan 50 butir soal terkait materi pembelajaran yang telah di ajarkan sebelumnya.

3. Minat Belajar Siswa

Minat belajar mengacu pada ketertarikan dan keinginan seseorang untuk belajar, memperoleh pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan dalam suatu bidang atau subjek tertentu. Ini mencerminkan dorongan internal yang mendorong individu untuk aktif dalam proses belajar. Minat belajar dapat mencakup berbagai aspek, termasuk minat terhadap topik atau subjek tertentu, minat dalam pemecahan masalah, minat dalam eksplorasi dan penemuan, atau minat dalam mengembangkan keterampilan baru. minat belajar adalah suatu keadaan dimana seseorang memiliki perhatian terhadap sesuatu dan diiringi oleh keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya serta membuktikannya, Ramayulis (2001).

Minat belajar dapat bervariasi dari individu ke individu, karena setiap orang memiliki minat dan preferensi yang unik. Penting untuk mengidentifikasi minat belajar individu dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan minat mereka dengan memberikan pengalaman belajar yang relevan, menarik, dan menantang. Memahami minat belajar siswa dapat membantu pendidik dan pembimbing dalam merancang pengalaman belajar yang memadai, memotivasi siswa, dan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka dalam pendidikan. Pengukuran yang di lakukan oleh peneliti pada variabel minat belajar adalah dengan menggunakan instrumen angket yang berisikan 53 butir pernyataan terkait minat belajar siswa sebagai alat ukurnya.

3.10.1 Alat Dan Materi

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bahan dan materi yang akan di uji dalam penelitian ini mengacu pada kurikulum merdeka dan sesuai dengan materi inti yang terdapat dalam capaian pembelajaran yang tercantum pada modul pembelajaran. Hal tersebut dilakukan karena penggunaan kurikulum di SMK Binawisata lembang telah menggunakan kurikulum merdeka.

3.10.2 Alat Penunjang Penelitian

a) Aplikasi Quizizz

Aplikasi ini digunakan untuk menjadi media pengembangan kegiatan evaluasi pembelajaran yang akan di uji coba sesuai dengan tujuan penelitian ini.

b) Laptop/Computer

Laptop digunakan untuk menyimpan data, merancang desain eksperimen dan melakukan eksperimen menggunakan aplikasi quizizz.

c) Internet

Jaringan internet sangat di butuhkan untuk menunjang kegiatan eksperimen ini karna penelitian ini menggunakan aplikasi online sebagai medianya.

3.10.3 Materi

Materi yang di jadikan sebagai acuan dalam penelitian ini yaitu Mata Pelajaran Tata Hidang yang terdapat pada kelas XI tata boga 1 dan XI tata boga 2. Hal tersebut di lakukan karena mengacu pada kurikulum merdeka yang telah di terapkan pada SMK Binawisata lembang, Adapun pertimbangan dalam menentukan materi yang di pilih dalam Mata Pelajaran Tata Hidang untuk dikembangkan menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajarannya seperti berikut:

- a) Waiters
- b) Table Set Up
- c) Table Service
- d) Room Service

Materi di atas merupakan materi dasar dari Mata Pelajaran Tata Hidang yang akan menjadi objek pengembangan dalam penelitian ini menggunakan Quizizz

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai media evaluasi pembelajaran. Pertimbangan penggunaan materi tersebut sebagai objek pengembangan karena materi tersebut merupakan materi awal dari kegiatan pembelajaran yang ada pada Mata Pelajaran Tata Hidang sesuai dengan modul dan capaian pembelajaran yang ada. Pada saat ini Sebagian sekolah sudah menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka, Kurikulum Merdeka adalah konsep kurikulum baru yang diperkenalkan di Indonesia pada tahun 2021, sebagai alternatif dari kurikulum nasional yang sebelumnya berlaku. Kurikulum ini menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar yang memiliki kemandirian dalam memilih dan merancang kurikulum yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Dalam kurikulum ini, peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan mata pelajaran yang akan dipelajari, metode pembelajaran yang akan digunakan, serta penilaian yang akan dilakukan. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2021), tujuan dari Kurikulum Merdeka adalah untuk mendorong peserta didik untuk memiliki kemandirian dalam belajar, meningkatkan kreativitas dan inovasi, serta mengembangkan keahlian yang sesuai dengan minat dan bakat.

3.11 Instrumen

1. Instrumen Penelitian

Uji coba instrument penelitian ini dilakukan sebelum di sebarakan kepada responden. Ujicoba instrumen penelitian dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang akan digunakan dalam penelitian memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai sehingga dapat menghasilkan data yang akurat dan dapat diandalkan. Ujicoba ini juga membantu untuk mengidentifikasi masalah dalam instrumen dan memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan sebelum penyebaran instrumen ke populasi yang lebih besar. Dengan melakukan ujicoba instrumen penelitian, peneliti dapat memastikan bahwa instrumen yang digunakan akan memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Creswell dan Clark (2011) yang menyatakan bahwa ujicoba instrumen penelitian dilakukan untuk memastikan kualitas

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan validitas dari instrumen tersebut sebelum digunakan dalam penelitian yang lebih luas.

2. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian memiliki pengertian yang berbeda-beda menurut beberapa tokoh. Menurut Sugiyono (2015), teknik pengambilan data merupakan langkah untuk mengumpulkan informasi dan data dari objek yang diteliti dengan menggunakan berbagai alat ukur atau instrumen. Sementara itu, Suharsimi Arikunto (2010) mengemukakan bahwa teknik pengambilan data adalah proses mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai teknik, seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Menurut Moleong (2014), teknik pengambilan data merupakan cara atau metode untuk mengumpulkan data dari objek yang diteliti, yang dilakukan dengan menggunakan berbagai instrumen, seperti kuesioner, wawancara, dan tes. Sedangkan menurut Slameto (2010), teknik pengambilan data adalah suatu prosedur atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai alat ukur, seperti kuesioner, observasi, dan tes. Terakhir, menurut Bungin (2015), teknik pengambilan data adalah metode atau cara untuk mengumpulkan data dalam penelitian dengan menggunakan berbagai alat ukur dan teknik, seperti kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam mengumpulkan data mengenai masalah yang penulis teliti, maka penulis melakukan:

a) Soal Tes

Soal tes merupakan rangkaian pertanyaan yang memerlukan respon atau tanggapan tertentu, digunakan dengan maksud untuk menilai kemampuan individu yang sedang menjawab pertanyaan tersebut (Mukrimaa et al., 2016). Soal tes yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan quizizz sebagai pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, hal tersebut bertujuan agar dunia

Pendidikan dapat berkolaborasi dan mengikuti perkembangan teknologi.

Menurut Bunyamin, Darmawan, & Dimiyati, (2020), bahwa penggunaan memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya sangat menyenangkan, tetapi juga interaktif dan penuh tantangan bagi peserta didik. Penelitian ini juga menggambarkan kontribusi positif dari metode Quizizz terhadap peningkatan kompetensi siswa dan meningkatnya kreativitas para pendidik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penggunaan teknologi pembelajaran ini, guru juga memiliki peluang yang lebih besar untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan menarik, memungkinkan mereka untuk lebih efektif memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih berarti dan produktif bagi siswa mereka. Dengan kata lain, penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran menawarkan berbagai manfaat positif yang mendalam dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

b) Angket

Angket adalah sebuah pertanyaan yang di ajukan kepada penerima yaitu (responden) sebagai objek dalam sebuah penelitian yang akan di lakukan (Coker et al., 2018). Dalam hal ini, angket dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam penelitian kuantitatif dan dapat diandalkan dalam mengumpulkan data yang valid dan reliabel jika disusun dengan baik dan telah melalui uji coba yang memadai. Menurut Irfan, Salman, Yusna, & Tantawi (2022), Kuisisioner adalah alat penelitian yang digunakan dalam penelitian berpendekatan kuantitatif. Kuisisioner ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang sesuai dengan variabel penelitian. Dengan menggunakan kuisisioner, peneliti dapat memahami sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik yang menjadi fokus responden terkait variabel penelitian tersebut.

Penelitian ini menggunakan angket media pengumpulan data yang di berikan kepada responden dalam bentuk selebaran atau menggunakan media kertas secara manual, pada bagian ini responden hanya bisa menjawab dengan beberapa opsi jawaban yang telah di berikan. Penelitian ini menggunakan Sekala Liker dengan skala ordinal. Skala ordinal adalah jenis skala pengukuran dalam statistik dan penelitian yang digunakan untuk mengurutkan atau mengklasifikasikan data ke dalam kategori atau tingkatan yang terurut. Pada skala ordinal, data diberikan nilai yang menunjukkan peringkat atau tingkatan relatif, tetapi tidak ada informasi tentang jarak atau perbedaan absolut antara nilai-nilai tersebut. Untuk mendapatkan data dan mengukur variabel yang telah ditentukan sebelumnya agar dapat di jelaskan dalam bentuk indikator variabel, indikator variabel yang di gunakan sebagai pedoman dalam penyusunan instrument penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skor Angket

Jawaban Pertanyaan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

c) Observasi

Menurut Miles dan Huberman (1994), observasi adalah teknik penting dalam pengumpulan data penelitian yang melibatkan pengamatan langsung terhadap kejadian atau situasi di lapangan. Dengan menggunakan observasi, peneliti dapat memperoleh data yang valid dan objektif. Oleh karena itu, observasi merupakan bagian penting yang dapat digunakan baik dalam penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan valid. Kegiatan observasi ini dilakukan secara langsung terhadap objek yang akan di teliti, dalam hal ini penulis melakukan

pengamatan secara langsung mengenai keadaan siswa yang akan di teliti terutama dalam memperhatikan kebiasaan atau perilaku siswa ketika berada di sekolah. Pada bagian ini peneliti akan melakukan observasi secara langsung ke SMK Binawisata Lembang sebagai Objek penelitian agar data yang di dapatkan lebih akurat. Selain itu, Creswell (2014) menyatakan bahwa observasi juga dapat memberikan data yang detail tentang fenomena yang sedang diteliti, serta digunakan untuk mengonfirmasi atau mengecek data dari teknik pengumpulan data lain.

d) Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi ini akan dilakukan selama kegiatan penelitian sebagai salah satu bukti dari penelitian yang telah di lakukan. Bentuk dari dokumentasi ini akan berupa foto atau lampiran penelitian lainnya yang di gunakan sebagai penunjang kegiatan penelitian.

3.12 Prosedur Penelitian

Untuk memastikan penelitian berjalan dengan terstruktur dan transparan, diperlukan suatu prosedur penelitian. Prosedur penelitian adalah serangkaian langkah atau urutan aktivitas yang harus dilaksanakan dalam suatu penelitian (Irianti et al., 2022). Prosedur penelitian adalah suatu rangkaian langkah yang harus dilakukan oleh peneliti untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

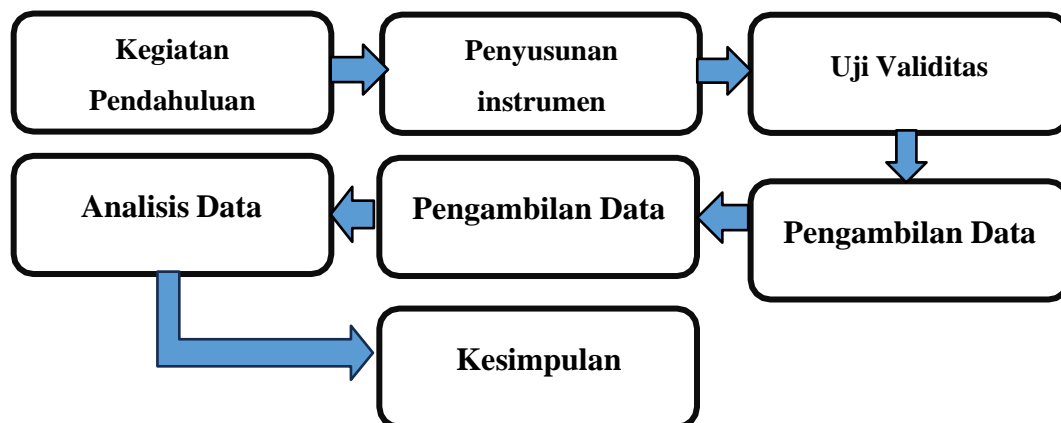
Menurut Moleong (2005), mengartikan prosedur penelitian sebagai serangkaian langkah yang dilakukan untuk memperoleh jawaban dari masalah yang dihadapi dalam penelitian, dengan memanfaatkan metode-metode tertentu yang sesuai dengan tujuan dan sifat penelitian. Arikunto (2010), mendefinisikan prosedur penelitian sebagai langkah-langkah yang harus diikuti oleh peneliti untuk menjalankan penelitiannya secara benar, teratur, dan terkendali.

Dalam penelitian, prosedur penelitian sangat penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan valid, reliable, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Gambar di bawah merupakan gambaran pola penelitian yang di rancang oleh penulis guna mempermudah sistematika penelitian sebagai berikut :

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.4 Prosedur Penelitian

3.10.1 Tahap Persiapan

Tahap perisapan adalah kegiatan dimana peneliti mempersiapkan berbagai keperluan yang di butuhkan selama kegiatan penelitian. Berikut merupakan penjelesan secara detail mengenai tahapan persiapan yang di lakukan oleh peneliti :

- 1) Penyusunan proposal penelitian melalui kajian studi literatur mengenai Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz dan Hasil belajar siswa
- 2) Rancangan penelitian dalam bentuk proposal dilakukan seminar terlebih dahulu untuk memastikan kelayakan penelitian dan direvisi pada bagian-bagian yang kurang tepat.
- 3) Penyusunan instrumen penilaian.
- 4) Instrumen yang telah dibuat selanjutnya ditelaah dan diperbaiki setelah melakukan kegiatan bimbingan yang di dasari oleh arahan dari dosen pembimbing.
- 5) Perizinan uji coba instrumen penelitian.
- 6) Analisis butir soal dari hasil uji coba yang selanjutnya akan diperbaiki.
- 7) Perizinan melakukan penelitian ke sekolah yang telah dipilih.

3.10.2 Tahap Pelaksanaan

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tahapan pelaksanaan merupakan sebuah gambaran mengenai Langkah Langkah yang di lakukan oleh penulis selama kegiatan penelitian. Berikut merupakan penjelasan mengenai kegiatan tahapan pelaksanaan yang telah di lakukan :

- 1) Melakukan sosialisasi kepada siswa mengenai penelitian yang akan dilakukan mengenai Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- 2) Siswa diberikan soal *pre-test* mengenai materi dasar dalam Mata Pelajaran Tata Hidang
- 3) Kegiatan pembelajaran pelayanan prima dilakukan sesuai kurikulum yang berlaku dan di terapkan kepada kelas eksperimen yang pada dasarnya tidak mendapatkan Mata Pelajaran Tata Hidang
- 4) Siswa akan diberikan kuesioner yang berisikan mengenai motivasi belajar dan metode pembelajaran yang di gemari oleh siswa
- 5) Kegiatan observasi yang didasarkan pada siswa dalam proses pembelajaran yang akan di kembangkan sebagai acuan teori dasar dari kegiatan evaluasi pembelajaran sebagai aspek penilaian dan pengembangan
- 6) Setelah kegiatan pembelajaran selesai siswa akan diberikan soal *post-test*
- 7) Siswa akan diberikan angket yang berisikan mengenai tanggapan terhadap pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran pelayanan prima yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh evaluasi pembelajaran terhadap karakter siswa melalui Mata Pelajaran Tata Hidang yang telah di berikan

3.10.3 Tahap Kesimpulan Penelitian

- 1) Setelah data penelitian terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data menggunakan uji statistika yang sesuai. Data yang telah dianalisis kemudian diinterpretasikan untuk memperoleh hasil yang dapat memberikan jawaban terhadap rumusan masalah yang telah dibuat.
- 2) Selanjutnya, hasil analisis data akan di bahas dan disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Melalui tahapan tersebut, diharapkan hasil penelitian yang diperoleh dapat memberikan kontribusi pada

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengembangan pengetahuan dan pemecahan masalah yang relevan dengan bidang yang diteliti.

3.13 Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses dalam penelitian yang dilakukan setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul (Sugiyono, 2022). Analisis data dimaksudkan untuk pengujian hipotesis dan menjawab rumusan masalah yang diajukan. Pengujian instrumen terdiri dari dua hal, yaitu pengujian validitas dan reliabilitas (Yusup, 2018). (Abdurahman, 2011) menyatakan bahwa “Uji validitas dan reliabilitas diperlukan sebagai upaya untuk memaksimalkan kualitas alat ukur, agar kecenderungan keliru dapat diminimalkan”.

3.13.1 Analisis Pra Eksperimen

1. Analisis Pra Eksperimen

Tes yang akan diberikan kepada sampel pada saat *pretest* dan *posttest* harus terlebih dahulu dipastikan validitas, ralibilitas tes, tingkat kemudahan atau kesulitan, serta daya pembeda soalnya. Pengolahan data tersebut menggunakan rumus dengan *software* statistik yakni SPSS 29, Sebgai berikut:

2. Validitas Butir Soal (item)

Data yang dianggap baik adalah data yang valid. Adapun rumus yang umum digunakan untuk mengukur validitas butir soal yakni rumus *Product Moment* (Arikunto, 2009) diantaranya sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{XY} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah sampel

X = skor butir

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Y = skor total

Validitas tersebut dapat diinterpretasi berdasarkan golongan yang telah ditentukan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Antara 0,80 – 1,00 = sangat tinggi
- b. Antara 0,60 – 0,80 = tinggi
- c. Antara 0,40 – 0,60 = sedang

Kategori	Penilaian
Dipakai	Apabila : <ol style="list-style-type: none"> 1. Validitas $\geq 0,40$ 2. Daya pembeda $\geq 0,40$ 3. Tingkat kesukaran $0,25 \leq p \leq 0,80$
Diperbaiki	Apabila : <ol style="list-style-type: none"> 1. Daya pembeda $\geq 0,40$ tingkat kesukarannya $p < 0,25$ atau $p > 0,80$ tetapi validitasnya $\geq 0,40$ 2. Daya pembeda $\leq 0,40$ tingkat kesukarannya $0,25 \leq p \leq 0,80$ tetapi validitasnya $\geq 0,40$ 3. Daya pembeda $< 0,40$ tingkat kesukaran $0,25 \leq p \leq 0,80$ tetapi Validitas antara 0,20 sampai 0,40
Dibuang	Apabila : <ol style="list-style-type: none"> 1. Daya pembeda $< 0,40$ dan ada tingkat kesukaran $p < 0,25$ atau $p > 0,80$ 2. Validitas $< 0,20$ 3. Daya pembeda $< 0,40$ dan validitas $< 0,40$ <ol style="list-style-type: none"> d. Antara 0,20 – 0,40 = rendah e. Antara 0,00 – 0,20 = sangat rendah

Penafsiran harga koefisien validitas tersebut dapat juga dibandingkan dengan Tabelharga kritik *r product moment* sehingga dapat dijastifikasi signifikan atau tidaknya. Sedangkan untuk mengetahui dapat digunakan atau tidaknya suatu soal dalam sebuah penelitian berdasarkan aturan dapat diketahui dengan membandingkan hasil analisis butir soal dengan kriteria yang tercantum berikut:

3. Reliabilitas Tes

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *internal consistency*, yakni dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tepat (Arikunto, 2009) Reliabilitas berkaitan dengan masalah ketepatan tersebut, artinya ketika instrumen tes memiliki tingkat reliabilitas yang semakin tinggi, maka instrumen tes tersebut dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

Adapun alat yang dapat digunakan dalam menguji tingkat reliabilitas tes yakni berupa Software *SPSS V29*. Untuk lebih rinci, pengukuran dapat menggunakan rumus dari Spermans Brown (Split half) diantaranya yakni rumus KR 21 (Sugiyono, 2013). Rumus tersebut dapat dipergunakan karena dalam instrumen akan menghasilkan skor dikatomi (1 dan 0), adapun rumusan tersebut sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{K \cdot St^2} \right\}$$

Setelah diperoleh harga M, kemudian harga r_i dapat dihitung dengan rumus:

Keterangan:

M = Mean skor total

Xt = Jumlah skor setiap sampel

n = Jumlah sampel

r_i = Reliabilitas instrumen

k = Jumlah item dalam instrumen (jumlah soal)

St² = Varians total

Hasil dari perhitungan rumus di atas akan menghasilkan skor (nilai) reliabilitas instrumen tes. Nilai tersebut dapat diinterpretasikan dan digolongkan berdasarkan kategori sebagai berikut:

- a) Antara 0,80 – 1,00 = sangat tinggi
- b) Antara 0,60 – 0,80 = tinggi
- c) Antara 0,40 – 0,60 = sedang
- d) Antara 0,20 – 0,40 = rendah
- e) Antara 0,00 – 0,20 = sangat rendah

4. Penskoran

Peneliti menggunakan teknik penskoran untuk mengetahui hasil dari tes, tes yang digunakan yakni berupa pilihan ganda (*multiple choice*). Dalam mengolah skor tersebut, Taraf kesukaran butir soal merupakan bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal, disebut juga dengan indeks kesukaran (Arikunto, 2009). Adapun rumus yang dapat digunakan yakni sebagai berikut:

Keterangan:

$$P = \frac{B}{JS}$$

P = Indeks kesukaran

B = Banyak siswa yang menjawab soal dengan betul

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Hasil dari perhitungan tersebut dapat dikategorikan berdasarkan indeks sebagai berikut:

1. Antara 0,80 – 1,00 = sangat mudah

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Antara 0,60 – 0,80 = mudah
 3. Antara 0,40 – 0,60 = sedang
 4. Antara 0,20 – 0,40 = sukar
- 1) Antara 0,00 – 0,20 = sangat suka Daya pembeda dapat diartikan sebagai suatu soal tes yang dapat membedakan ukuran kemampuan siswa-siswa yang termasuk kelompok atas dengan siswa-siswayang termasuk kelompok bawah. Berikut ini merupakan rumus untuk menghitung daya pembeda soal tes:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

- 1) D = Daya pembeda
- 2) BA = Jumlah siswa yang termasuk kelompok atas (pandai) yang menjawab benar untuk tiap soal (25% peringkat atas)
- 3) BB = Jumlah siswa yang termasuk kelompok bawah (kurang) yang menjawab benar untuk tiap soal (5% peringkat bawah)
- 4) JA = Jumlah siswa dari kelompok atas
- 5) JB = Jumlah siswa dari kelompok bawah
- 6) J = Jumlah siswa dari kelompok atas dan kelompok bawah
- 7) PA = Proporsi siswa dari kelompok atas yang menjawab benar
- 8) P = indeks kesukaran)
- 9) PB = Proporsi siswa dari kelompok bawah yang menjawab benar

Hasil dari perhitungan tersebut kemudian dapat dikategorikan berdasarkan indeks berikut:

- a. Soal dengan D 0,00 – 0,20 adalah soal jelek
- b. Soal dengan D 0,20 – 0,40 adalah soal cukup
- c. Soal dengan D 0,40 – 0,70 adalah soal baik
- d. Soal dengan D 0,70 – 1,00 adalah soal baik sekali

- e. Soal dengan D negatif adalah soal negatif / tidak baik (lebih baik dibuang)

3.13.2 Analisis Instrument Penelitian (Validitas & Reliabilitas)

1. Validitas

Validitas kriteria berkaitan dengan penilaian instrumen yang baru dikembangkan dengan cara membandingkannya dengan instrumen yang dianggap sebanding untuk mengukur aspek yang sama. Instrumen yang dianggap sebanding ini disebut sebagai kriteria, dan terdapat dua jenis validitas kriteria yang umumnya digunakan, yaitu Validitas Kriteria Prediktif dan Validitas Kriteria Bersamaan.

Perbedaan antara kedua uji validitas kriteria tersebut terletak pada saat pengujian instrumen dan kriterianya. Ketika pengujian instrumen dan kriterianya dilakukan pada waktu yang berbeda, ini disebut sebagai validitas kriteria prediktif. Sedangkan, jika pengujian instrumen dan kriterianya dilakukan secara bersamaan, ini disebut sebagai validitas kriteria bersamaan (concurrent). Selanjutnya, hasil dari pengujian instrumen dan kriterianya dikorelasikan dengan menggunakan rumus korelasi untuk mencari koefisien korelasi antara hasil uji instrumen dan hasil uji kriterianya (Syamsuryadin & Wahyuniati, 2017).

2. Reliabilitas

Reliabilitas instrumen dapat dinilai menggunakan berbagai metode uji reliabilitas yang tersedia. Beberapa dari metode-metode ini meliputi test-retest, ekuivalen, dan internal consistency. Di dalam metode internal consistency, terdapat berbagai teknik uji yang berbeda, seperti uji split half, KR 20, KR 21, dan Alfa Cronbach. Namun, setiap metode uji memiliki kriteria khusus untuk menentukan jenis instrumen yang dapat dinilai menggunakan teknik tersebut. Salah satu metode yang umum digunakan adalah uji reliabilitas test-retest, di mana instrumen diuji dengan memberikan tes yang sama kepada subjek (responden) beberapa kali (Syamsuryadin & Wahyuniati, 2017).

3. Uji Coba Instrument

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengujian dilaksanakan di SMKN 3 Cimahi Bandung dengan melibatkan siswa kelas xi kuliner 1 & 2, Rabu, 13 September 2023. Instrumen yang digunakan terdiri dari 50 soal pilihan ganda dan 53 Pernyataan Angket. Kegiatan uji coba berlangsung selama 60 menit pada setiap kegiatan dan melibatkan 34 siswa peserta (Responden) untuk pengujian angket hanya di lakukan sebanyak dua kali, karna pada pengujian yang ke dua ini Instrument Angket sudah memenuhi standar Uji Validitas & Reliabilitas.

Sedangkan untuk pengujian Instrumen Soal ini dilakukan selama tiga kali percobaan dikarenakan hasil uji validitas kurang dari standar ketentuan. Proses pengujian instrument soal tes ini dilakukan sebanyak tiga kali percobaan, dikarenakan hasil percobaan pertama dan kedua tidak valid maka peneliti memutuskan untuk melakukan uji coba instrument soal tes ini pada kelas yang berbeda yaitu kelas xi kuliner 2 yang jumlah siswa atau respondennya berbeda, jumlah responden pada kelas xi kuliner 2 ini hanya 22 siswa sedangkan jumlah siswa pada kelas xi kuliner 1 yaitu berjumlah 34 siswa. Oleh karena itu pada hasil uji coba instrument Soal tes dan Angket mengalami perbedan jumlah responden.

Setelah mendapatkan hasil dari uji coba instrument maka Tindakan selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis sesuai dengan jumlah peserta yang mengikuti uji coba. Instrumen yang telah diisi kemudian dimasukkan ke dalam perangkat lunak SPSS untuk mengevaluasi validitas dan reliabilitasnya.

Hasil uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap instrument Soal Tes yang berjumlah 50 butir dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas menunjukkan koefisien alpha sebesar 0,933, yang menandakan bahwa instrumen yang disusun dapat digunakan karena koefisien alpha melebihi angka 0,7. Dengan hasil uji validitas dan reliabilitas ini, instrumen yang telah diuji dianggap cocok untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Hasil uji validitas dan reliabilitas terhadap instrument angket yang berjumlah 53 butir pernyataan dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas menunjukkan koefisien alpha sebesar 0,944, yang menandakan bahwa instrumen yang disusun dapat digunakan karena koefisien alpha melebihi angka 0,7. Dengan hasil uji validitas

dan reliabilitas ini, instrumen yang telah diuji dianggap cocok untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Tabel 3.4 Sebaran Aitem Skala Kognitif Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran Tata Hidang

No	Domain Kognitif	Nomor Soal	Total	Persentase
1	Penerapan (Application)	6,7,8,9,10,11,12,13,15,16,20, 21, 25,28,30,32,33,34,38,39,40,45,48,49	24	48,00%
2	Analisis (Analysis)	1,2,3,4,5,14,17,18,19,22,23,24,26,27,29,31,35,36,37,41,42,43,44,46,50	26	52,00%

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas Soal Kelas XI Kuliner 2, SMKN 3 CIMAHI BANDUNG

Validitas Soal Tes Terhadap Hasil Belajar Siswa			
Item Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Soal1	.436*	0.404	Valid
Soal2	.480*	0.404	Valid
Soal3	.537*	0.404	Valid
Soal4	.630**	0.404	Valid
Soal5	.522*	0.404	Valid
Soal6	.541**	0.404	Valid
Soal7	.570**	0.404	Valid
Soal8	.488*	0.404	Valid
Soal9	.542**	0.404	Valid
Soal10	.511*	0.404	Valid
Soal11	.584**	0.404	Valid
Soal12	.529*	0.404	Valid
Soal13	.591**	0.404	Valid
Soal14	.488*	0.404	Valid
Soal15	.481*	0.404	Valid
Soal16	.550**	0.404	Valid
Soal17	.580**	0.404	Valid

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Validitas Soal Tes Terhadap Hasil Belajar Siswa			
Item Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Soal18	.602**	0.404	Valid
Soal19	.469*	0.404	Valid
Soal20	.569**	0.404	Valid
Soal21	.591**	0.404	Valid
Soal22	.585**	0.404	Valid
Soal23	.561**	0.404	Valid
Soal24	.542**	0.404	Valid
Soal25	.525*	0.404	Valid
Soal26	.644**	0.404	Valid
Soal27	.561**	0.404	Valid
Soal28	.577**	0.404	Valid
Soal29	.665**	0.404	Valid
Soal30	.488*	0.404	Valid
Soal31	.492*	0.404	Valid
Soal32	.590**	0.404	Valid
Soal33	.640**	0.404	Valid
Soal34	.535*	0.404	Valid
Soal35	.550**	0.404	Valid
Soal36	.506*	0.404	Valid
Soal37	.490*	0.404	Valid
Soal38	.574**	0.404	Valid
Soal39	.564**	0.404	Valid
Soal40	.530*	0.404	Valid
Soal41	.517*	0.404	Valid
Soal42	.515*	0.404	Valid
Soal43	.593**	0.404	Valid
Soal44	.580**	0.404	Valid

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Validitas Soal Tes Terhadap Hasil Belajar Siswa			
Item Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Soal45	.508*	0.404	Valid
Soal46	.610**	0.404	Valid
Soal47	.508*	0.404	Valid
Soal48	.553**	0.404	Valid
Soal49	.503*	0.404	Valid
Soal50	.436*	0.404	Valid

Tabel 3.6 Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,933	50

Tabel 3.7 Uji Realibilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	22	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	22	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas Angket Kelas XI Kuliner 2, SMKN 3 CIMAHI BANDUNG

Validitas Soal Tes Terhadap Hasil Belajar Siswa			
Item Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Soal1	.495**	0.349	Valid
Soal2	.610**	0.349	Valid

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Validitas Soal Tes Terhadap Hasil Belajar Siswa			
Item Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Soal3	.766**	0.349	Valid
Soal4	.441**	0.349	Valid
Soal5	.551**	0.349	Valid
Soal6	.459**	0.349	Valid
Soal7	.574**	0.349	Valid
Soal8	.629**	0.349	Valid
Soal9	.733**	0.349	Valid
Soal10	.609**	0.349	Valid
Soal11	.399*	0.349	Valid
Soal12	.630**	0.349	Valid
Soal13	.497**	0.349	Valid
Soal14	.596**	0.349	Valid
Soal15	.516**	0.349	Valid
Soal16	.545**	0.349	Valid
Soal17	.560**	0.349	Valid
Soal18	.604**	0.349	Valid
Soal19	.433*	0.349	Valid
Soal20	.482**	0.349	Valid
Soal21	.766**	0.349	Valid
Soal22	.513**	0.349	Valid
Soal23	.623**	0.349	Valid
Soal24	.635**	0.349	Valid
Soal25	.563**	0.349	Valid
Soal26	.482**	0.349	Valid
Soal27	.458**	0.349	Valid
Soal28	.431*	0.349	Valid
Soal29	.658**	0.349	Valid
Soal30	.529**	0.349	Valid
Soal31	.518**	0.349	Valid
Soal32	.451**	0.349	Valid
Soal33	.515**	0.349	Valid
Soal34	.458**	0.349	Valid
Soal35	.536**	0.349	Valid
Soal36	.386*	0.349	Valid
Soal37	.459**	0.349	Valid
Soal38	.462**	0.349	Valid
Soal39	.452**	0.349	Valid
Soal40	.427*	0.349	Valid

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Validitas Soal Tes Terhadap Hasil Belajar Siswa			
Item Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Soal41	.598**	0.349	Valid
Soal42	.594**	0.349	Valid
Soal43	.583**	0.349	Valid
Soal44	.529**	0.349	Valid
Soal45	.569**	0.349	Valid
Soal46	.629**	0.349	Valid
Soal47	.515**	0.349	Valid
Soal48	.559**	0.349	Valid
Soal49	.458**	0.349	Valid
Soal50	.521**	0.349	Valid
Soal51	.559**	0.349	Valid
Soal52	.455**	0.349	Valid
Soal53	.452**	0.349	Valid

Tabel 3.9 Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0.949	53

Tabel 3.10 Uji Realibilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded ^a	0	0.0
	Total	34	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

4. N-Gain Score

Menurut Guntara, (2021), N-gain adalah perbandingan antara rata-rata peningkatan yang dicapai dengan rata-rata peningkatan maksimum yang dapat terjadi.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Score Posttest} - \text{Score Pretest}}{\text{Score Idea}}$$

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Contoh persamaan N-gain adalah sebagai berikut:

$$\langle g \rangle \equiv \% \langle G \rangle / \% \langle G \rangle_{\max} = (\% \langle S_f \rangle - \% \langle S_i \rangle) / (100 - \% \langle S_i \rangle)$$

Keterangan:

- $\langle g \rangle$: *Average normalized gain/* N-gain rata-rata/Gain ternormalisasi rata-rata
 $\langle G \rangle$: Rerata gain yang diperoleh
 $\langle G \rangle_{\max}$: Rerata gain maksimum yang mungkin
 $\langle S_f \rangle$: Rerata *post/* final test kelas
 $\langle S_i \rangle$: Rerata *pre/* initial test kelas

Manfaat yang diperoleh dari N-gain adalah:

1. Mampu mengidentifikasi efek dari perlakuan/pelajaran/kuliah.
2. Tidak bergantung pada jumlah populasi dan tingkat pengetahuan awal siswa/skor pretest.

Tabel 3.11 Kategori N-Gain Score

Nilai <i>N- Gain</i>	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 3.12 Kategori N-Gain Score

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

3.13.3 Analisis Hasil Eksperimen

a) Uji Normalitas

Pengujian normalitas adalah tahap awal dalam analisis data yang lebih mendalam. Uji normalitas ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS 16.0 for Windows. Proses pengujian menggunakan SPSS didasarkan pada uji One-Sampel Kolmogorov-Smirnov dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Hasil dari uji ini menunjukkan apakah distribusi data tersebut normal atau tidak, dengan demikian, jika nilainya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

distribusinya adalah normal, sedangkan jika nilainya lebih kecil dari 0,05, maka distribusinya dianggap tidak normal (Suryani, 2019).

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah variasi dari beberapa populasi sama atau berbeda. Proses pengujian ini merupakan syarat awal dalam analisis independent sample t-test dan Anova. Analisis varians (Anova) mengasumsikan bahwa variasi dari populasi adalah sama. Uji kesamaan dua varians digunakan untuk mengevaluasi apakah penyebaran data homogen atau tidak dengan membandingkan varians keduanya.

Jika dua kelompok data atau lebih memiliki variasi yang serupa, maka uji homogenitas tidak perlu dilakukan lagi, karena data dianggap homogen. Uji homogenitas dapat dilakukan jika kelompok data tersebut berdistribusi normal. Uji homogenitas dilaksanakan untuk memastikan bahwa perbedaan yang terdeteksi dalam uji statistik parametrik (seperti uji t, Anova, Anacova) sebenarnya disebabkan oleh perbedaan antar kelompok, bukan oleh perbedaan dalam kelompok itu sendiri (Usmadi, 2020).

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan untuk menguji hipotesis yang akan dipilih sebagai jawaban terhadap permasalahan yang telah dirumuskan. Tujuan dari uji hipotesis adalah untuk menentukan hipotesis mana yang dapat diterima sebagai jawaban atas permasalahan tersebut. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t dengan bantuan perangkat lunak SPSS 24. Analisis varians digunakan untuk membandingkan hasil antara pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika nilai signifikansi (Sig) $< \alpha = 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Namun, jika nilai signifikansi (Sig) $> \alpha = 0,05$, maka H_a ditolak dan H_o diterima (Santiyasa, 2016).

3.13.4 Analisis Hasil

Penelitian ini menghasilkan media Evaluasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam Kegiatan Evaluasi pembelajaran Tata Hidang di SMK. Media pembelajaran yang dikembangkan diuji efektivitasnya dengan melakukan

Mochamad Rifqi Zulfikar, 2023
PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINAWISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

eksperimen di sekolah. Selanjutnya hasil eksperimen kemudian dianalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.