

# Pembuatan Tes Dan Evaluasi Hasil Belajar Menggunakan Aplikasi Quiz Creator Pada Mata Kuliah Desain Interior Program Studi Arsitektur Stt Stikma Internasional

Annisa' Carina<sup>1</sup>, Mohammad Musthofa Al Ansyorie<sup>2</sup>,  
Program Studi Arsitektur, STT STIKMA Internasional  
Jl. Simpang Sulfat Utara 20 Malang  
<sup>1</sup>anisa\_carina@yahoo.co.id  
<sup>2</sup>musthofansyorie@gmail.com

*Abstrak—Tujuan pembuatan tes dan evaluasi dengan aplikasi quiz creator ini untuk (1) Memudahkan dosen dalam mengevaluasi tes hasil belajar peserta didik terutama di program studi arsitektur STT STIKMA Internasional, (2) dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dokumenter. Hal ini dikarenakan data yang dikumpulkan berupa dokumen. Dokumen yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah soal-soal yang akan disusun sedemikian rupa menjadi tes hasil belajar dengan menggunakan aplikasi quiz creator pada program studi arsitektur di STT STIKMA Internasional. Berdasarkan pengevaluasian dapat menghasilkan nilai dengan mudah dan tepat oleh aplikasi quiz creator, sehingga memudahkan dosen pembina dalam melakukan evaluasi, serta ketepatan atau validitas dalam melakukan evaluasi nilai dari tes hasil belajar peserta didik.*

*Kata Kunci—Tes hasil belajar, evaluasi, quiz creator*

## I. PENDAHULUAN

Dosen sebagai tenaga profesional dibidang pendidikan berperan penting dalam membimbing peserta didiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu kegiatan pokok dalam melaksanakan tugas profesinya itu adalah mengevaluasi hasil pembelajaran. Referensi [1] mengemukakan, evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui apakah suatu pembelajaran yang diberikan berhasil dengan baik, artinya ada kemajuan atau bahkan gagal sama sekali. Evaluasi pembelajaran biasanya dilakukan dengan mengadakan suatu tes prestasi belajar peserta didik guna mengetahui hasil dari proses pembelajaran. Menurut [2] tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca, menulis, dan berhitung yang dilakukan dalam rangka memperbaiki program

pembelajaran. Sehingga, evaluasi belajar dilakukan dengan mengadakan suatu tes prestasi belajar yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Tes merupakan hal penting yang harus dilakukan oleh dosen maupun lembaga kependidikan untuk mengevaluasi seberapa jauh peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut [3] kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang dosen adalah kemampuan pedagogik, kemampuan profesional, kemampuan kepribadian, dan kemampuan sosial. Maka dari itu sebagai tenaga pendidik hendaknya memiliki kemampuan profesional sebagai seorang dosen, serta dapat memahami cara mengevaluasi tes dari peserta didiknya dengan valid. Hal ini dikarenakan suatu evaluasi yang valid akan dapat mengukur dengan baik seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap suatu mata pelajaran, sehingga akan tercapai kesempurnaan yang nantinya akan menghasilkan output dari proses pembelajaran peserta didik yang baik.

## II. METODE

### A. Rancangan Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian deskriptif. Referensi [4] mengemukakan bahwa penelitian deskriptif merupakan bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Sehingga dapat diartikan penelitian deskriptif merupakan bentuk penelitian yang mengumpulkan informasi mengenai status atau gejala yang ada, yaitu keadaan menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tes hasil belajar peserta didik pada program studi arsitektur di STT STIKMA Internasional.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan serangkaian kegiatan yang meliputi: (1) pembuatan tes hasil belajar, (2) mengaplikasikan tes hasil belajar ke dalam quiz creator, (3) evaluasi skor tes hasil belajar, (4) penyusunan laporan.

### *B. Sumber Data*

Sumber data dalam penelitian ini adalah dosen pada program studi arsitektur di STT STIKMA Internasional. Pemilihan sumber data ini berdasarkan soal yang diujikan kepada peserta didik merupakan buatan dosen mata pelajaran tersebut.

### *C. Instrumen Penelitian*

Referensi [5] mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan fenomena alam maupun gejala sosial yang diamati agar diperoleh suatu data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data. Data yang dikumpulkan yaitu berupa soal-soal mata pelajaran desain interior program studi arsitektur di STT STIKMA Internasional, kemudian diolah menggunakan program aplikasi quiz creator.

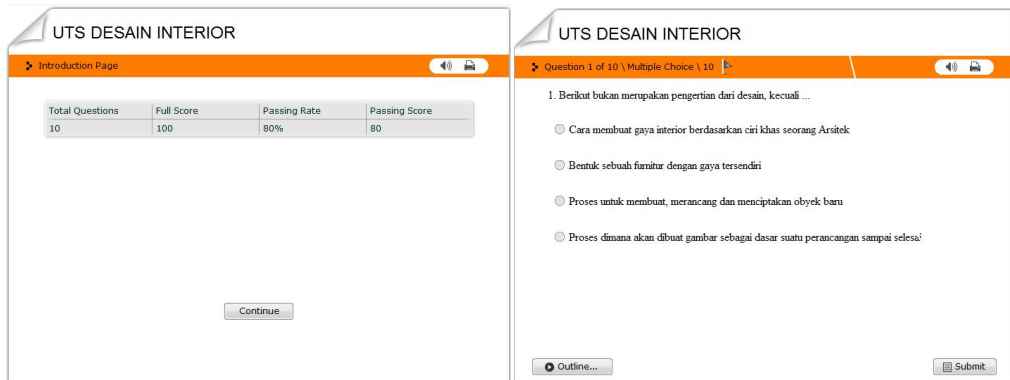
### *D. Analisis Data*

Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Referensi [6] mengemukakan, statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data soal sebagai tes hasil belajar peserta didik tersebut kemudian diaplikasikan ke dalam quiz creator kemudian penilaian hasil belajar peserta didik akan dengan mudah dilakukan.

## III. HASIL PENELITIAN

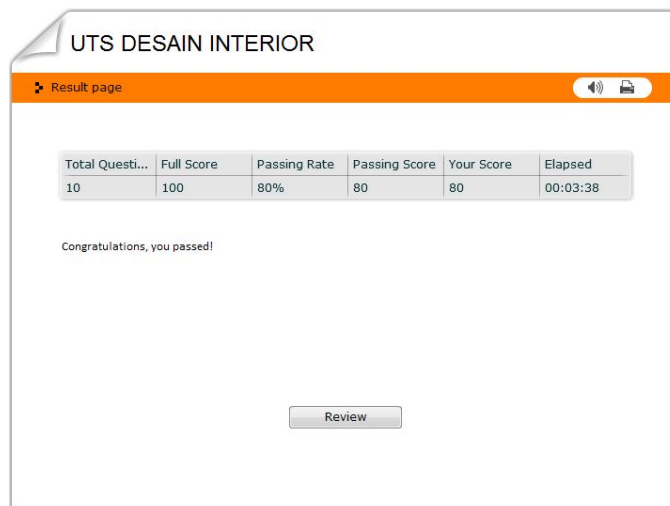
Soal tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah soal yang diberikan kepada peserta didik pada mata kuliah desain interior dan berupa soal a, b, c yang dibuat oleh dosen Pembina mata kuliah tersebut. Peserta didik difasilitasi program quiz creator untuk melaksanakan dan menjawab tes yang diberikan oleh dosen Pembina. Selanjutnya soal yang sudah dikerjakan peserta didik tersebut disimpan dalam aplikasi

quiz creator sehingga peneliti dapat melakukan pengevaluasian hasil belajar dari peserta didik pada mata kuliah desain interior. selanjutnya peserta didik diharapkan menjawab dengan benar jawaban dari butir soal yang tersaji dengan mengklik atau memilih salah satu jawaban, kemudian soal akan berlanjut ke nomor selanjutnya.



Gambar 1 Soal Quiz Creator

Berikut merupakan hasil akhir dari tes yang telah dilakukan oleh peserta didik. Berdasarkan gambar di atas dapat dibaca sebagai berikut, pada kolom total questi merupakan jumlah banyak soal tes. Pada kolom full score merupakan hasil nilai apabila jawaban terjawab sempurna atau dapat dikatakan skor sempurna. Pada kolom passing rate dan passing score merupakan batas kelulusan yang harus dicapai, sehingga nanti akan keluar feedback berupa kata-kata “Congratulations, you passed!”. Pada kolom your score merupakan hasil yang telah diperoleh dari menjawab soal tes. Pada kolom elapsed merupakan waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam menjawab soal tes sampai selesai.



Gambar 2 Penyekoran Hasil Tes Belajar

## V. KESIMPULAN

Dosen sebagai tenaga profesional dibidang pendidikan berperan penting dalam proses belajar mengajar dan juga dalam proses evaluasi hasil belajar. Penggunaan efisiensi waktu pastinya sangat diperlukan oleh seorang Dosen, sehingga dengan menggunakan aplikasi quiz creator dalam melakukan evaluasi proses belajar mengajar merupakan salah satu pilihan tepat. Hal ini tidak saja menjadikan proses evaluasi belajar mengajar berbasis teknologi, akan tetapi juga dapat menimbulkan rasa senang pada peserta didik karena dapat mengenal hal baru, dan tes evaluasi dapat berjalan efisien, tepat guna dan menyenangkan.

## REFERENSI

- [1] Ahmadi, Abu. 2004. Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [2] Mulyasa. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [3] Susilo, Hermawati. 2011. Lesson Studi Berbasis Sekolah: Guru Konservatif Menuju Guru Inovatif . Malang: Bayumedia.
- [4] Sukmadinata, Nana S. 2002. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- [5] Riduwan. 2004. Belajar Mudah Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- [6] Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.