



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 6 Nomor 1 Bulan Februari Tahun 2024 Halaman 353 - 362

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Penerapan Aplikasi Fyrebox sebagai Instrumen Penilaian Evaluasi Siswa Sekolah Dasar

Atiyatus Syarifah^{1✉}, Endah Nikmahtus Sa'adah², Elfia Qotrunnada³, Achmad As'ad Abd. Aziz⁴

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia^{1,2,3,4}

e-mail : atiyasyarifah@gmail.com¹, nikmahsaadah0611@gmail.com², gotorunnadaelfia12@gmail.com³, achmadasad419@gmail.com⁴

Abstrak

Pengembangan aplikasi Fryebox berbasis evaluasi untuk pembelajaran fiqh materi thaharah bab whudhu kelas 1 SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan 4D (Define, Design, Develop). Tahap pendefinisian dilakukan untuk mengumpulkan informasi awal terkait permasalahan pembelajaran, seperti tinjauan kurikulum, karakteristik peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan melibatkan penyusunan tes kriteria, pemilihan media, dan rancangan awal produk. Tahap pengembangan dilakukan melalui penilaian oleh para ahli dan revisi untuk menghasilkan bentuk akhir aplikasi Fryebox. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Fryebox memiliki kevalidan dan kelayakan yang baik berdasarkan penilaian para ahli. Aplikasi ini diharapkan dapat memanfaatkan media dalam pemecahan masalah bagi peserta didik, memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pengembangan aplikasi Fryebox ini merupakan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik pada era abad 21.

Kata Kunci: Fryebox, Penilaian, Evaluasi Siswa

Abstract

Development of the Fryebox Application for Evaluative-based Learning in Fiqh, specifically on the topic of thaharah (purification) and whudhu (ablution), for Grade 1 Elementary School. This research adopts the Research and Development (R&D) methodology using the 4D approach (Define, Design, Develop). The Define stage is conducted to gather initial information related to the learning issues, such as curriculum review, student characteristics, materials, and learning objectives. The Design stage involves the development of test criteria, media selection, and initial product design. The Development stage includes expert assessment and revisions to produce the final version of the Fryebox application. The research findings indicate that the Fryebox application demonstrates good validity and suitability based on expert evaluations. This application is expected to utilize media for problem-solving purposes, provide opportunities for independent exploration of the subject matter, and enhance students' learning motivation. The development of the Fryebox application contributes to the creation of learning media that aligns with the current era's advancements and meets the needs of 21st-century students.

Keywords: Fryebox, Student Assessment, Evaluation

Copyright (c) 2024 Atiyatus Syarifah, Endah Nikmahtus Sa'adah,
Elfia Qotrunnada, Achmad As'ad Abd. Aziz

✉ Corresponding author :

Email : atiyasyarifah@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5327>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan di era revolusi industri saat ini memerlukan alat pembelajaran yang berkualitas dan mudah dijangkau. Sebelum revolusi industri, alat pembelajaran yang dominan adalah benda fisik seperti buku teks, modul cetak, dan lembar kerja siswa (LKS). Metode distribusi guru ke siswa bergantung pada penggandaan yang memakan biaya, waktu, dan banyak kertas. Revolusi Industri 4.0, sebagai langkah maju dalam distribusi informasi, membutuhkan perkembangan teknologi yang sangat cepat mengubah paradigma sosial masyarakat dalam berbagai aktivitas. Secara perlahan, masyarakat mulai meninggalkan "pemain lama" dalam dunia informasi seperti koran, majalah, dan alat fisik lainnya, dan beralih ke "pemain baru" yaitu alat berbasis internet. Salah satu area yang sangat terpengaruh oleh revolusi ini adalah dunia pendidikan (Birowo et al., 2016).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak positif terhadap kemajuan di berbagai sektor kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan yang berkualitas, pembelajaran menjadi unsur utama dalam prosesnya. Usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan tak dapat dipisahkan dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Selain itu, tingkat keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran dapat dinilai melalui evaluasi pembelajaran yang dilakukan (Ruly Budiyanto, 2023).

Evaluasi merupakan salah satu elemen penting dalam sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Hasil evaluasi memberikan umpan balik yang berguna bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran. Evaluasi digunakan sebagai cara untuk menilai suatu objek, yang melibatkan pengumpulan data dari pengukuran berbagai dimensi seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, dan lainnya. Penilaian objek tersebut memerlukan instrumen penilaian yang memenuhi syarat, salah satunya adalah validitas. Validitas instrumen penilaian penting karena dapat menghasilkan informasi yang akurat dan dapat dipercaya. Instrumen penilaian ini berupa kumpulan soal yang telah dianalisis dan dimasukkan ke dalam bank soal untuk digunakan atau dimodifikasi Kembali (Derris Maulidah, 2021).

Penilaian proses dan hasil pembelajaran PAI yang dilakukan di kelas bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi peserta didik terhadap tugas-tugas yang diajarkan oleh guru. Tujuan penilaian ini adalah untuk menilai sejauh mana peserta didik mencapai kompetensi yang ditetapkan selama pembelajaran berlangsung, baik selama proses pembelajaran maupun pada akhirnya. Oleh karena itu, penilaian harus mampu mencerminkan keragaman kemampuan siswa, dan cara serta alat yang digunakan dalam penilaian perlu bervariasi (Mardiah et al., 2021).

Menurut hasil wawancara dengan seorang guru PAI kelas 1 di SD Tahfiz Qur'an Al Virtue, metode penilaian yang telah digunakan dalam proses pembelajaran adalah tes tertulis dengan menggunakan kertas dan pensil. Namun, sejak dimulainya masa pandemi COVID-19 dan pembelajaran daring, penilaian telah beralih ke platform E-Learning Madrasah yang disediakan oleh Kementerian Agama. Oleh karena itu, penilaian siswa saat ini menggunakan model CBT (Computer Based Test) sesuai dengan kondisi pembelajaran daring. Meskipun demikian, penggunaan penilaian melalui CBT ini masih menimbulkan beberapa kendala bagi siswa.

Indah Nurmahmudah, salah satu guru PAI di SD Tahfiz Qur'an AL VIRTUE, mengungkapkan bahwa penilaian dalam pembelajaran daring saat ini tidak optimal karena guru tidak dapat mengawasi siswa secara langsung, terutama dalam hal sikap. Oleh karena itu, guru hanya dapat mengingatkan siswa untuk bersikap jujur saat mengerjakan latihan soal. Selain itu, Ibu Tutuk juga mengungkapkan bahwa selama proses evaluasi pembelajaran, belum pernah ada soal berbasis game atau kuis interaktif dalam pembelajaran daring. Maka dari itu, diperlukan inovasi untuk menciptakan alat atau instrumen penilaian yang menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengurangi kemungkinan adanya saling menyontek antar siswa.

Fyrebox adalah salah satu platform pembuat kuis yang memungkinkan pembuatan kuis online dengan mudah dan gratis. Fyrebox menawarkan berbagai fitur untuk mengkustomisasi tampilan kuis online yang akan

diikuti oleh orang lain. Dengan quiz builder ini, dapat menggunakan kuis tersebut di berbagai situs lain seperti Google Sites, WordPress, Blogger, dan lain-lain sebagai cara untuk mempromosikan kuis online yang dibuat menggunakan Fyrebox. Kuis online ini sangat cocok bagi mereka yang ingin membuat kuis online tanpa perlu menguasai pemrograman, terutama bagi guru, dosen, tutor, mentor, fasilitator, dan instruktur lain yang ingin menguji pengetahuan siswa, murid, atau mahasiswa dengan membuat kuis secara online yang dapat diakses secara daring atau online (DwiAY, 2023).

Terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang evaluasi pendidikan berbasis pada media atau aplikasi. Berdasarkan manfaat dan layanan yang disediakan Fyrebox diatas, maka guru PAI Kelas 1 SD Tahfiz Qur'an AL VIRTUE menerapkan aplikasi fyrebox sebagai alat instrumen evaluasi siswa. Terdapat dua penelitian terdahulu yang menerapkan aplikasi fyrebox. Jurnal dengan judul "Validitas E-Modul Berbasis Problem Solving Pada Materi Program Linear Kelas XI SMA/MA" karya Robiatul Wardiyah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa e-modul berbasis problem solving berdasarkan materi program linier untuk kelas XI SMA/MA. Alasannya, penggunaan teknologi di pembelajaran belum optimal dan pengguna bahan ajar yang dimodifikasi dengan metode pembelajaran terbatas. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model penelitian 4D (Define, Merancang, Mengembangkan, Menyebarluaskan). Penelitian ini hanya dilakukan sampai level 3 yaitu hanya sampai tahap validasi oleh ahli tanpa uji coba langsung ke lapangan. Data dalam penelitian dikumpulkan dengan kuesioner. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi oleh ahli. Data dianalisis dengan analisis deskriptif. Data yang diperoleh adalah data kualitatif dan kemudian data tersebut diubah menjadi data kuantitatif menggunakan MSR. Dari validasi ahli media diperoleh rata-rata penilaian sebesar 81,32% dengan kriteria sangat valid dan untuk validasi ahli materi diperoleh nilai an penilaian sebesar 71,94% dengan kriteria valid. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak untuk diuji di lapangan (Mardiah et al., 2021).

Perbedaan penelitian terletak pada objek untuk mengukur validitas e-modul yang berbasis problem solving dalam materi Program Linear untuk siswa kelas XI SMA/MA, selain itu penelitian di atas melibatkan validasi instrumen penilaian atau e-modul berbasis problem solving melalui analisis data dan pengembangan e-modul tersebut. Variabel dalam penelitian ini mencakup validitas e-modul, kemampuan e-modul untuk meningkatkan pemahaman siswa, dan keefektifan penggunaan e-modul dalam pembelajaran. Adapun yang akan dipaparkan oleh peneliti dalam artikel ini berfokus pada pengembangan dan implementasi alat penilaian (aplikasi Fyrebox) dalam konteks pendidikan untuk mengevaluasi pemahaman siswa, dan penelitian ini akan menunjukkan sejauh mana aplikasi Fyrebox efektif sebagai alat penilaian evaluasi siswa.

Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Laili Rizqi Nur Amalia, dengan judul "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Telegram Bot Terhadap Prestasi Belajar Dasar-Dasar Multimedia Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Jabon". Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan *m-learning* berbasis Telegram BOT pada mata pelajaran Dasar-dasar Multimedia berdasarkan model pengembangan ADDIE Robert Marribe Branch dengan menggunakan desain penelitian metode *quasi-design*. Subjek penelitian ini adalah Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Jabon. Hasil penelitian dari pengembangan model ADDIE Robert Marribe Branch sampai tahap ketiga yang mencakup *analyze*, *design*, dan *development*. Sedangkan metode *quasi-design* digunakan untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif dengan Telegram BOT yang didapat dari hasil nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil kelayakan dari validasi media memperoleh skor 84,4% dengan kategori layak, hasil validasi alur dan tujuan media pembelajaran (RPP) memperoleh skor rata-rata 91,05% dengan kategori sangat layak, hasil validasi materi memperoleh skor rata-rata 87,6% dengan kategori layak, dan hasil soal pre-test dan post-test memperoleh skor rata-rata 89,9% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, *m- learning* dengan Telegram BOT layak diterapkan dalam pembelajaran. Dari nilai *Sig(2-tailed)* penelitian ini adalah 0,00 ($p < 0,05$), yang

berarti terdapat perbedaan signifikan dari rata-rata nilai antara siswa yang menggunakan Telegram BOT dan yang tidak menggunakan Telegram BOT (Laili Rizqi Nur Amalia & Ekohariadi Ekohariadi, 2022).

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Laili Rizqi Nur Amalia, yaitu penelitian ini berfokus pada pengembangan platform pembelajaran bergerak (Mobile Learning) yang berbasis Telegram Bot dan dampaknya terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Multimedia, sedangkan peneliti berfokus pada pengembangan dan penggunaan alat penilaian (aplikasi Fyrebox) untuk mengevaluasi pemahaman siswa dalam suatu konteks pembelajaran. Lalu kemudian, hasil yang diharapkan akan memberikan wawasan tentang sejauh mana aplikasi Fyrebox efektif sebagai alat penilaian evaluasi siswa.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sabar Manik dkk, tentang Pendampingan dan Penggunaan Aplikasi Hellotalk Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMK Jambi Medan. Penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan mengenai pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Hellotalk sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di kalangan guru dan siswa SMK Jambi Medan, diambil kesimpulan sebagai berikut :1) Meningkatkan wawasan guru bahasa Inggris dan siswa-siswi Kelas 3 SMK Jambi Medan akan adanya aplikasi dan website yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar di sekolah. 2) Meningkatkan kemampuan siswa-siswi dan guru bahasa Inggris SMK Jambi Medan dalam menerapkan aplikasi Hellotalk. 3) Meningkatkan kemampuan siswa/I SMK Jambi Medan dalam menggunakan bahasa Inggris. 4) Meningkatkan strategy mengajar guru dalam mengajar Bahasa Inggris (Manik et al., 2022).

Penelitian di atas lebih berfokus pada pendampingan dan penggunaan aplikasi Hellotalk sebagai alat pendukung pembelajaran bahasa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII di SMK Jambi Medan. Penelitian ini menekankan penggunaan bahasa sebagai bahasa asing dan pemberian dukungan melalui aplikasi tersebut, dan akan memberikan pemahaman tentang sejauh mana pendampingan dan penggunaan aplikasi Hellotalk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam bahasa asing dan pengalaman belajar mereka.

Maka dari itu, penelitian ini ingin mengisi celah ruang diskusi tentang keberhasilan penerapan aplikasi Fyrebox sebagai instrumen penilaian evaluasi siswa, dalam penelitian ini akan berusaha mengungkap sejumlah faktor, termasuk metode penggunaannya, kecocokan dengan tujuan pembelajaran, dan kesiapan teknologi sebagai syarat evaluasi pendidikan menggunakan aplikasi Fyrebox.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan digunakan sebagai pendekatan ilmiah untuk melakukan penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, n.d.). Dengan demikian, metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk khusus dan menguji validitasnya. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Fyrebox. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model penelitian yang dikembangkan yaitu model 4D. (THIAGARAJAN, 2023) Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya melaksanakan tiga tahapan pengembangan, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), dan pengembangan (development).

Tahap pendefinisian melibatkan tinjauan terhadap kurikulum, peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran. Pada tahap perancangan, tujuannya adalah untuk mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam merancang evaluasi berbasis kuis online. Sedangkan tahap pengembangan melibatkan penilaian oleh para ahli dan revisi untuk memvalidasi rancangan produk, dengan mengisi instrumen validasi materi dan media, serta memberikan saran dan komentar yang dapat menjadi perbaikan dalam pengembangan produk ini. Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan e-modul ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran dari para validator melalui lembar validasi dan angket yang mengukur kualitas produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian menggunakan skor pada angket yang memiliki 5 kategori pilihan penilaian, yaitu sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data.

Hasil dari lembar instrumen validasi oleh para ahli merupakan data ordinal. Ningsih & Dukalang (2019: 44) menjelaskan bahwa "data ordinal tidak dapat dijumlahkan untuk mencari rata-rata, oleh karena itu terdapat cara untuk mengubah data ordinal menjadi data interval." Salah satu cara yang digunakan adalah dengan mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif melalui pemberian skor pada setiap kategori untuk setiap item. (Ningsih & Dukalang, 2019) Pemberian skor ini ditentukan menggunakan Metode Penjumlahan Rating (Method of Summated Ratings/MSR), yang merupakan metode penilaian sikap yang menggunakan distribusi respons sebagai dasar penentuan skala nilai. Transformasi data dilakukan menggunakan Metode Penjumlahan Rating (MSR) menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft Excel* 2010. Untuk mendapatkan persentase kelayakan, maka rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Rata - rata (\%)} = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{jumlah skor} \times \text{jumlah responden}} \times 100\%$$

Dari hasil analisis tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan tentang kevalidan *fryebox* berbasis evaluasi dari lembar angket validasi para ahli. Persentase diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria yang diadaptasi dari Sugiyono (Sugiyono, n.d.) terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Interval kategori valid

Interval	Keterangan
0% - 19,99%	Sangat Kurang Valid
20% - 39,99%	Kurang Valid
40% - 59,99%	Cukup Valid
60% - 79,99%	Valid
80% - 100%	Sangat Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi *fryebox* berbasis evaluasi pada pembelajaran Fiqih materi *thaharah* bab *whudhu* kelas 1 SD dalam bentuk kuis. Proses pengembangan produk mengacu pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk (1974), yang terdiri dari empat tahapan pengembangan yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Namun penelitian ini dibatasi menjadi 3D terdiri dari tiga tahap yaitu, Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan).

Tahap define (pendefinisian)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk mengumpulkan informasi awal terkait permasalahan pada pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan tinjauan kurikulum, tinjauan peserta didik, tinjauan materi, dan tinjauan tujuan pembelajaran. Tinjauan kurikulum, diketahui kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 revisi 2017. Tinjauan kurikulum bertujuan untuk menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan pada project aplikasi *fryebox* yang akan dibuat. Hal ini dikarenakan ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan dalam project aplikasi *fryebox*. Penelitian ini difokuskan kepada mata pelajaran fiqh materi *thaharah* bab *whudhu* semester ganjil kelas 1 SD.

Tinjauan karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui hubungan antara karakter peserta didik dan pengembangan project aplikasi *fryebox* guna menyusun materi apa yang akan ditampilkan pada kuis di aplikasi tersebut. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara luring dan materi kuis yang diberikan diakses melalui *smartphone* masing-masing siswa yang tetap berorientasi kepada pendidik dan berpaku pada materi yang telah disampaikan sebelumnya. Peserta didik cenderung bosan apabila setiap pembelajaran hanya bersumber dari buku cetak yang belum termodifikasi oleh metode pembelajaran. Mayoritas peserta didik juga

menjadi pasif saat proses pembelajaran yang menggunakan buku. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk menerapkan aplikasi *fryebox* pada proses pembelajaran dengan harapan dapat memanfaatkan media yang ada dalam pemecahan masalah bagi peserta didik dan memberikan kesempatan peserta didik mengeksplorasi materi secara mandiri serta inovasi pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan zaman abad 21 saat ini sehingga dapat membantu proses pembelajaran.

Tinjauan materi dilakukan dengan identifikasi materi pembelajaran yang akan dipilih dalam penelitian dengan cara mengumpulkan sumber-sumber relevan seperti buku pelajaran Fiqih kelas 1, artikel jurnal yang berkaitan dengan materi dan menyusun secara sistematis untuk dijadikan kuis yang akan ditampilkan di aplikasi *fryebox*. Tinjauan tujuan pembelajaran diperoleh berdasarkan dari tinjauan kurikulum dan tinjauan materi. Berdasarkan dari tinjauan kurikulum yang telah dilakukan, maka dapat ditentukan tujuan dari pembelajaran yang akan tampilan diaplikasi tersebut. Tujuan pembelajarannya ialah, melalui aplikasi *fryebox* berbasis evaluasi ini diharapkan mampu menumbuhkan sikap religius, mandiri, disiplin, aktif, responsif, dan proaktif menggunakan konsep program linear dalam mengolah, menalar, menyaji, dan menyelesaikan pemecahan masalah matematis peserta didik.

Tahap design (perancangan)

Tahap design (perancangan) dilakukan untuk merancang materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Terdapat beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu penyusunan tes kriteria, pemilihan media yang digunakan, pemilihan bentuk penyajian, rancangan awal produk, serta penilaian. Penyusunan tes kriteria meliputi penyusunan angket untuk mengukur kevalidan dari aplikasi *fryebox* yang dikembangkan. Lembar validasi para ahli untuk mengukur kevalidan aplikasi *fryebox*. Selanjutnya pemilihan media, dilakukan untuk menunjang proses pengembangan aplikasi. Pembuatan bahan materi berbasis evaluasi menggunakan aplikasi *fryebox*, untuk membuat ikon-ikon menggunakan vitur yang telah tersedia diaplikasi *fryebox*. Sedangkan, untuk mempublish hasil project *fryebox* dengan cara membagikan link tautan aplikasi tersebut yang telah dirancang.

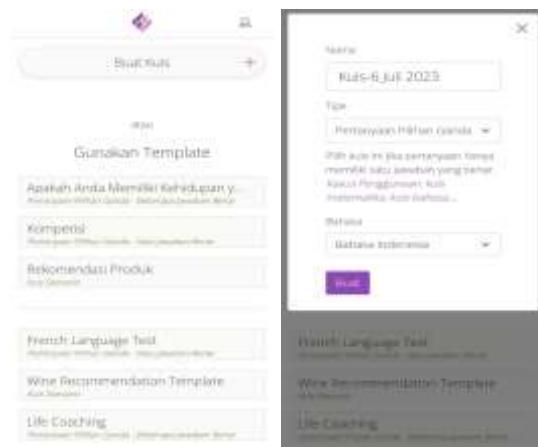
- a. Tampilan awal untuk pembuatan kuis diaplikasi *fryebox* yang dapat diakses secara gratis dengan cara mengakses website *fryebox* <https://www.fyrebox.com/account/dashboard> terlebih dahulu kemudian mengisi laman registrasi.



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi *fryebox*

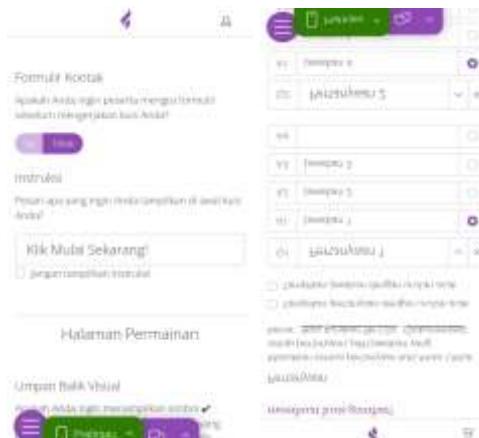
- b. Tampilan ke-2 yakni Langkah-langkah sebelum pembuatan kuis, mengisi format yang ada sesuai kebutuhan materi yang akan dimuat.

- 359 *Penerapan Aplikasi Fyrebox sebagai Instrumen Penilaian Evaluasi Siswa Sekolah Dasar - Atiyatus Syarifah, Endah Nikmahtus Sa'adah , Elfia Qotrunnada, Achmad As'ad Abd. Aziz*
DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5327



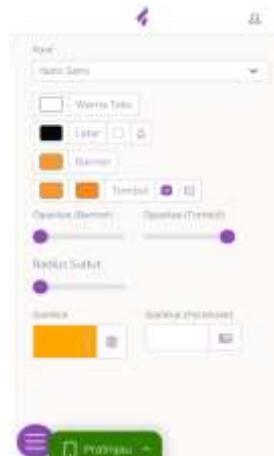
Gambar 2. Tampilan ke-2 pembuatan kuis *fryebox*

- c. Tampilan ke-3 yakni proses input soal kuis yang telah ditentukan sesuai format pertanyaan yang telah disediakan, di laman ini user diberikan beberapa tampilan



Gambar 3. Tampilan ke-3 input materi soal kuis *fryebox*

- d. Tampilan ke-4 yakni mendesain template kuis, di sana user ditawarkan berbagai opsi tampilan kuis baik dalam bentuk desktop maupun tampilan smartphone dan mendesain baik warna latar, font, background dan lain sebagainya.



Gambar 4. Tampilan ke-4 mendesain templet *fryebox*

- e. Tampilan ke-5 yakni proses akhir setelah pembuatan kuis, link tautan telah dibuat secara otomatis untuk proses share link bisa melalui beberapa sosial media yang telah ditawarkan.



Gambar 5. Tampilan ke-5 share link fryebox

Setelah kuis selesai dibuat, link maupun tautan yang sudah tersedia oleh aplikasi *fryebox* bisa dipersingkat lagi melalui website <https://bitly.com/> untuk tampilan yang lebih singkat lagi. Link mulai bisa dishare dan diakses melalui smartphone siswa masing-masing. Pada saat mengakses aplikasi *fryebox* membutuhkan jaringan internet, oleh karna itu para siswa diminta untuk menyambungkan ke jaringan internet di sekitar.

Tahap develop (pengembangan)

Tahap develop (pengembangan) dilakukan dengan cara penilaian para ahli dan revisi ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir dari produk yang dikembangkan yaitu aplikasi *fryebox*. Pada tahap develop (pengembangan) kegiatan yang dilakukan adalah penilaian para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen lembar validasi ahli. Data yang didapat dari lembar validasi para ahli merupakan data ordinal. Untuk mengubah data ordinal menjadi data interval maka proses yang dilakukan adalah dengan Method of Summated Ratings (MSR) menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Excel 2010.

Penilaian aplikasi *fryebox* berbasis evaluasi oleh ahli media terdiri atas dua orang validator yaitu guru mata pelajaran Fiqih, dengan perolehan rata-rata penilaian sebesar 81,32% dengan kriteria sangat valid. Penilaian ahli media terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek aplikasi, aspek kepraktisan dan aspek tampilan. Dalam hal ini berarti segi tampilan, tata letak, jenis font dan software yang terdapat pada aplikasi *fryebox* ini sudah baik. Sejalan penelitian Nugroho & Purwati (2019: 180) menyatakan bahwa media yang sudah dirancang dengan baik membuat peserta didik senang saat belajar. Penilaian aplikasi *fryebox* berbasis evaluasi oleh ahli materi yaitu dosen Pendidikan Agama Islam dan guru mata pelajaran fiqih, dengan perolehan rata-rata penilaian sebesar 71,94% dengan kriteria valid. Penilaian ahli materi terdiri dari empat aspek, yaitu aspek materi, aspek isi dan aspek bahasa. Dalam hal ini berarti penyajian pada produk telah memuat indikator dan tujuan pembelajaran yang dikategorikan jelas. Hal ini sejalan dengan dikemukakan oleh Ahyar (2014) dalam Syarmadi (2020:118) bahwa kejelasan indikator dan tujuan pembelajaran akan memudahkan peserta didik untuk belajar secara terarah.

Pembahasan

Pada jurnal ini, dilakukan pengembangan aplikasi Fryebox berbasis evaluasi untuk pembelajaran fiqih materi thaharah bab whudhu kelas 1 SD. Pengembangan produk mengacu pada model 4D yang terdiri dari empat tahapan pengembangan yaitu Define (pendefinisan), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran), namun penelitian ini hanya melibatkan tahap Define, Design, dan Develop. Tahap pendefinisan (Define) dilakukan untuk mengumpulkan informasi awal terkait permasalahan pada pembelajaran. Tinjauan kurikulum dilakukan untuk menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan pada aplikasi Fryebox yang akan dibuat. Tinjauan kurikulum menunjukkan bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 revisi 2017.

Selanjutnya, dilakukan tinjauan karakteristik peserta didik untuk mengetahui hubungan antara karakter peserta didik dan pengembangan aplikasi Fryebox. Dalam penelitian ini, peserta didik cenderung bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku cetak, sehingga aplikasi Fryebox diharapkan dapat membantu memanfaatkan media yang ada dalam pemecahan masalah bagi peserta didik dan memberikan kesempatan peserta didik mengeksplorasi materi secara mandiri. Selain itu, penelitian juga melakukan tinjauan materi untuk mengidentifikasi materi pembelajaran yang akan dipilih. Tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan tinjauan kurikulum dan materi, dengan harapan aplikasi Fryebox dapat menumbuhkan sikap religius, mandiri, disiplin, aktif, responsif, dan proaktif peserta didik.

Pentingnya pengelolaan pembelajaran, maka tenaga pendidik perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai konsep, prinsip, maupun prosedur pembelajaran. Di samping itu pengenalan tentang karakteristik dan tipologi peserta didik secara baik akan membantu tenaga pendidik mewujudkan suasana belajar mengajar yang PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) serta sesuai dengan perkembangan dan karakteristik kebutuhan peserta didik (Prasojo et al., 2018).

Tahap perancangan (Design) dilakukan untuk merancang materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan penyusunan tes kriteria untuk mengukur kevalidan aplikasi Fryebox yang dikembangkan. Selanjutnya, dilakukan pemilihan media yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi. Pembuatan bahan materi berbasis evaluasi menggunakan aplikasi Fryebox dilakukan dengan menyusun ikon-ikon menggunakan fitur yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Hasil pengembangan aplikasi Fryebox dipublikasikan melalui link tautan yang telah dirancang. Untuk mempersingkat link, penelitian menggunakan website <https://bitly.com/>.

Tahap pengembangan (Develop) dilakukan melalui penilaian oleh para ahli dan proses revisi untuk menghasilkan bentuk akhir aplikasi Fryebox. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen lembar validasi ahli. Penilaian ahli media meliputi aspek aplikasi, kepraktisan, dan tampilan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aplikasi Fryebox memiliki kriteria yang sangat valid. Penilaian ahli materi meliputi aspek materi, isi, dan bahasa. Aplikasi Fryebox juga memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli materi. Kejelasan indikator dan tujuan pembelajaran pada aplikasi Fryebox memudahkan peserta didik untuk belajar secara terarah.

Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mengembangkan metode penilaian inovatif dalam pendidikan. Ini bisa mencakup pengembangan aplikasi atau alat penilaian yang lebih interaktif dan efektif dalam mengukur pemahaman siswa, kemudian dapat menghasilkan proses penilaian yang lebih efisien, terutama jika aplikasi tersebut memungkinkan otomatisasi dalam pengumpulan dan analisis data penilaian. Ini dapat menghemat waktu dan sumber daya pendidik.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi Fryebox berbasis evaluasi untuk pembelajaran fiqih materi thaharah bab whudhu kelas 1 SD. Pengembangan aplikasi ini mengacu pada model 4D yang terdiri dari tahapan Define, Design, dan Develop. Tahap Define dilakukan untuk mengumpulkan informasi awal terkait permasalahan pada pembelajaran, seperti tinjauan kurikulum, tinjauan karakteristik peserta didik, tinjauan materi, dan tinjauan tujuan pembelajaran. Tinjauan kurikulum menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan dalam aplikasi Fryebox, sementara tinjauan karakteristik peserta didik mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi peserta didik terhadap media pembelajaran. Tinjauan materi dilakukan untuk memilih materi pembelajaran yang sesuai, sedangkan tinjauan tujuan pembelajaran berfungsi untuk menentukan tujuan pembelajaran yang akan ditampilkan dalam aplikasi. Tahap Design melibatkan penyusunan tes kriteria untuk mengukur kevalidan aplikasi Fryebox. Selain itu, dilakukan pemilihan media yang sesuai untuk mendukung pengembangan aplikasi. Bahan materi berbasis evaluasi disusun dengan menggunakan fitur yang tersedia dalam aplikasi Fryebox, dan hasil pengembangan dipublikasikan melalui link tautan yang telah dirancang. Tahap

- 362 *Penerapan Aplikasi Fyrebox sebagai Instrumen Penilaian Evaluasi Siswa Sekolah Dasar - Atiyatus Syarifah, Endah Nikmahtus Sa'adah, Elfia Qotrunnada, Achmad As'ad Abd. Aziz*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5327>

Develop melibatkan penilaian oleh para ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen lembar validasi ahli. Aplikasi Fryebox mendapatkan penilaian yang baik dari kedua ahli tersebut, menunjukkan kevalidan dan kelayakan aplikasi. Kejelasan indikator dan tujuan pembelajaran dalam aplikasi Fryebox memudahkan peserta didik untuk belajar secara terarah. Dalam keseluruhan penelitian ini, aplikasi Fryebox berhasil dikembangkan dengan baik sebagai alat pembelajaran yang inovatif untuk materi fiqh thaharah bab whudhu kelas 1 SD. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi kebosanan peserta didik terhadap pembelajaran yang hanya berbasis buku cetak dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik pada era abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Biromo, M. A., Nuswantoro, R., Saraswati, I., & Putra, F. F. (2016). *Pergulatan Media Komunitas di Tengah Arus Media Baru: Studi Kasus Lima Media Komunitas di Indonesia*. COMBINE Resource Institution (CRI).
- Derris Maulidah. (2021). *Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi untuk Siswa Kelas XI MAN Bondowoso Tahun Pelajaran 2020/2021*. UIN Khas Jember.
- DwiAY. (2023). *dwiay.com* (1; pp. 1–1). DwiAY.
- Laili Rizqi Nur Amalia, & Ekohariadi Ekohariadi. (2022). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Telegram Bot terhadap Prestasi Belajar Dasar-Dasar Multimedia Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Jabon. *Jurnal Information Technology and Education*, 1(2), 1–14.
- Manik, S., Sidabutar, R., & Hartati, R. (2022). Pendampingan dan Penggunaan Aplikasi Hellotalk dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMK Jambi Medan. *Jurnal Abdimas Maduma*, 1(1), 62–68.
- Mardiah, R., Febrian, F., & Astuti, P. (2021). Validitas E-Modul Berbasis Problem Solving pada Materi Program Linear Kelas XI SMA/MA. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 1510–1518.
- Ningsih, S., & Dukalang, H. H. (2019). Penerapan Metode Suksesif Interval pada Analisis Regresi Linier Berganda. *Jambura Journal of Mathematics*, 1(1), 43–53. <https://doi.org/10.34312/jjom.v1i1.1742>
- Prasojo, L. D., Kande, F. A., & Mukminin, A. (2018). Evaluasi pelaksanaan standar proses pendidikan pada SMP Negeri di Kabupaten Sleman. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(1), 61–69. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i1.19018>
- Ruly Budiyanto. (2023). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI pada Siswa di X IPS 1 Semester I di SMAN 1 Tulungagung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Journal of Student Research*, 1(1), 01–20.
- Thiagarajan. (2023). Model Pengembangan Media Pembelajaran 4d dari Thiagarajan. *Unesa* , 1(1), 1–1.