

## Penggunaan JQuiz Pada Aplikasi Hot Potatoes Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pelajar Pemula Di Desa Kompang Kecamatan Sinjai Tengah

Khaerunnisa<sup>1</sup>, Harmilawati<sup>2</sup>, Yunitasari<sup>3</sup>, Andi Batari Muyassara<sup>4</sup>,  
Atmaranie Dewi Purnama<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, Indonesia

E-mai korespondensi: khansanissa45@gmail.com



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

### Abstract

*Learning Evaluation is one of the processes to determine the level of achievement of a lesson that has been done previously. It aims to collect information that forms the basis for measuring the development of young learners. One way to evaluate young learners is by using JQuiz in the Hot Potatoes application. This application was made specifically for making learning evaluation questions. One part of the Hot Potatoes application is JQuiz whose questions consist of multiple choice, short answer, Hybrid and Multi-Select. The purpose of this study was to determine the form of using JQuiz on the Hot Potatoes application as an evaluation medium for Beginner Students' English learning and to determine the perspective of English Young Learners on learning evaluation media used in Kompang Village, Central Sinjai District. The method used is qualitative using the theory of Miles and Huberman which includes data reduction, data display, and drawing conclusions and verification. The results obtained from this study indicate that English Young Learners consider JQuiz to provide a new perspective in the implementation of learning evaluation. In addition, the use of this application provides convenience and high enthusiasm among English Young Learners in carrying out learning evaluations.*

**Keywords:** JQuiz; Hot Potatoes App.; Learning Evaluation; English Young Learners

### Abstrak

Evaluasi Pembelajaran adalah salah satu proses untuk menentukan tingkat pencapaian dari suatu pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang menjadi landasan dalam mengukur perkembangan pelajar pemula. Salah satu cara untuk mengevaluasi Pelajar Pemula dengan memanfaatkan JQuiz yang ada pada aplikasi Hot Potatoes. Aplikasi ini dibuat khusus untuk membuat soal-soal evaluasi pembelajaran. Salah satu bagian dari aplikasi Hot Potatoes adalah JQuiz yang bentuk soalnya terdiri dari pilihan ganda, short answer, Hybrid dan Multi-Select. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk penggunaan JQuiz pada aplikasi Hot Potatoes sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris Pelajar Pemula serta untuk mengetahui perspektif Pelajar Pemula terhadap media evaluasi pembelajaran yang digunakan di Desa Kompang Kecamatan Sinjai Tengah. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan teori Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data (data reduction), penyajian data (data display) serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (verification). Adapaun hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelajar pemula menganggap dengan adanya JQuiz ini memberikan perspektif baru dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi ini memberikan kemudahan dan antusiasme yang tinggi dikalangan pelajar pemula dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

**Kata Kunci:** JQuiz; Aplikasi Hot Potatoes; Evaluasi Pembelajaran; Pelajar Pemula

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar dalam kehidupan manusia untuk mengolah akal pikiran manusia. Pendidikan dapat dikatakan baik apabila dalam pelaksanaannya dapat terintegrasi dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi saat ini sangat besar pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan berbagai aplikasi berbasis teknologi saat ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan proses pembelajaran. Saat ini, penggunaan teknologi semakin masif ketika dunia saat ini dihadapkan pada Revolusi Industri 4.0, dimana hampir seluruh elemennya memanfaatkan teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Syamsuar dan Reflianto yang mengatakan bahwa Revolusi Industri 4.0 mengacu pada masa dimana segala sesuatu bergantung pada teknologi (Syamsuar & Reflianto, 2018). Dari pernyataan tersebut jelas bahwa hampir seluruh kehidupan telah memanfaatkan teknologi didalamnya, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan.

Penggunaan teknologi di bidang pendidikan semakin tidak terbendung ketika pandemi Covid 19 melanda seluruh dunia. Aktivitas belajar mengajar menjadi sangat terbatas sebagai langkah antisipasi penyebaran virus. Guru dan peserta didik harus menjaga jarak satu sama lain, bahkan jika mungkin proses belajar dilakukan di rumah. Hal ini memaksa pelaku di dunia pendidikan untuk mengambil kebijakan untuk melakukan segala aktivitas belajar mengajar dari rumah. Pemberlakuan kebijakan tersebut sejalan dengan kebijakan pemerintah Indonesia yang tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 yang pertama kali dicetuskan pada tanggal 24 Maret 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan di Masa Darurat Penyebaran COVID. Dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses pembelajaran dilakukan di rumah melalui pembelajaran *online* ataupun jarak jauh guna memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Astini, 2020). Pembelajaran bermakna tersebut dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang tetap memberikan atau menghantarkan substansi materi yang hendak disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik, bagaimanapun kondisi belajar yang dihadapi.

Keadaan ini memaksa pendidik harus mencari cara untuk berdamai dengan keadaan, salah satu diantaranya adalah menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Disadari atau tidak oleh pendidik, adanya pandemi mempercepat penyesuaian diri menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. Banyak tercipta inovasi-inovasi pembelajaran di masa pandemi, diantaranya adalah penggunaan pelbagai aplikasi dalam proses belajar mengajar. Aplikasi tersebut berupa Zoom, Google Meet, Google Classroom, Edmodo, dan lain sebagainya.

Memasuki akhir tahun 2021 tepatnya bulan September, pemberlakuan proses pembelajaran dari rumah berangsur ke proses pembelajaran tatap muka terbatas. Meskipun begitu, pelaku pendidikan tidak ingin lengah terhadap kemungkinan penyebaran Covid yang akan meningkat kembali, maka dari itu pendidik menerpkan *hybrid learning* sebagai solusi memasuki *new normal* pasca pandemi.

Selain penggunaan teknologi dalam pendidikan yang menjadi fokus dalam pembelajaran di era globalisasi saat ini, hal lain yang juga sangat penting adalah penguasaan bahasa asing, salah satunya bahasa Inggris. Bahasa Inggris menjadi bahasa yang sangat sulit untuk dipelajari, khususnya bagi pelajar pemula yang belum memiliki dasar. Hal tersebut sinkron dengan pendapat yang mengatakan bahwa mengajar ataupun belajar bahasa Inggris membutuhkan usaha lebih oleh pendidik maupun pelajar itu sendiri. (Hilma Safitri, Ismi Adinda, Nikomang Ariani, 2021). Namun betapapun sulitnya mempelajari bahasa Inggris, minat peserta didik tidaklah surut mengingat penguasaan bahasa Inggris merupakan salah satu kunci dalam menghadapi tantangan zaman, khususnya globalisasi.

Pentingnya belajar bahasa Inggris juga disadari oleh masyarakat Desa Kompang yang ada di Kecamatan Sinjai Tengah Kabupaten Sinjai, khususnya anak usia sekolah dasar dan menengah. Pelajar anak usia sekolah dasar dan menengah digolongkan dalam pelajar pemula dengan rentang usia 6-15 tahun. Pembelajaran bahasa Inggris untuk pelajar pemula ini diadakan oleh *volunteer* yang berlangsung di lapangan desa pada sore hari. Pelajar tersebut terlihat sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris karena proses pembelajarannya disajikan dalam bentuk yang

menyenangkan serta memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar tidak lagi menjadi hal yang tabu karena umumnya pelajar pemula tersebut paham penggunaannya dan sudah memiliki sarana tersebut, misalnya telepon genggam. Tugas pendidik saat ini hanyalah mengawasi mereka agar tidak disalahgunakan untuk hal-hal diluar dari tujuan pembelajaran.

Proses belajar mengajar bahasa Inggris dengan memanfaatkan teknologi bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan, namun dalam perjalanannya, banyak dari pendidik yang luput memikirkan bagaimana pelaksanaan evaluasi pembelajarannya yang juga merupakan bagian dari pembelajaran itu sendiri. Evaluasi pembelajaran, hendaklah juga disajikan dengan cara yang menyenangkan. Tidak lagi terpaksa dengan cara konvensional yakni membagikan kertas berisi pertanyaan dan peserta didik harus menjawab di atas kertas pula. Namun, evaluasi pembelajaran dapat dilaksanakan dengan mengintegrasikan teknologi, salah satu diantaranya adalah pemanfaatan aplikasi Hot Potatoes. Banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran, salah satunya aplikasi Quiz. Namun menurut hemat peneliti, aplikasi Hot Potatoes dianggap sedikit lebih mudah digunakan oleh pelajar pemula dalam mengoperasikannya dibanding aplikasi lainnya.

Keuntungan yang didapatkan banyak sekali dengan adanya media yang menggunakan aplikasi Hot Potatoes, diantaranya adalah: (1) Lebih efisien secara tenaga dan waktu. Hal ini dikarenakan guru tidak perlu membuat soal-soal lagi pada tes yang sama untuk kelas yang berbeda, (2) Efisien secara biaya karena tidak diperlukan untuk mencetak soal apabila dilakukan evaluasi hasil belajar sehingga biaya pencetakan bisa dialokasikan untuk kegiatan pembelajaran lain, (3) Soal yang dikerjakan antara siswa yang satu dengan yang lain mempunyai susunan yang berbeda, karena biasanya soal diacak oleh software pembuat tes tersebut, (4) Untuk tipe soal-soal pilihan ganda, benar salah bisa langsung dilakukan penilaian oleh software, (5) Memungkinkan adanya integrasi gambar, suara, video ke dalam soal-soal evaluasi, sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam mencerna maksud soal (Syamsinar et al., 2020).

Aplikasi Hot Potatoes memiliki banyak fitur didalamnya dengan pelbagai tampilan yang menarik serta dapat diunduh dengan gratis. Fitur-fitur tersebut adalah Jquiz (Program untuk menyusun materi latihan yang terdiri dari 4 jenis, antara lain: Pilihan ganda (multiple-choice), short answer, Hybrid (Kombinasi dari pertanyaan multiple-choice dan short-answer) dan Multi-Select), Jmix (Program untuk membuat latihan menyusun kalimat (jumbled-sentence exercises), Jcross (untuk menyusun materi dalam bentuk teka-teki silang (crossword puzzles) yang memiliki konsep tampilan yang menarik), Jmatch (Program untuk membuat latihan dengan model menjodohkan atau mencocokkan gambar dengan kata), Jclose (Program untuk menyusun latihan dalam bentuk “esai ompong” (fill in the blanks exercise), dan The Masher (untuk me-manage beberapa isi latihan/soal dari 5 jenis program diatas dengan mengkompilasi beberapa jenis latihan di hot potatoes) (Nina Puspitaloka; Lia Meidina Budiana, 2018). Diantara fitur-fitur tersebut, JQuiz paling sesuai digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran karena cara kerja yang ada pada JQuiz dianggap paling mendekati sistem kerja evaluasi pembelajaran pada umumnya, misalnya, terdapat fitur untuk pilihan ganda. Pertanyaan dengan bentuk pilihan ganda (multiple choice) adalah hal yang paling disenangi oleh pelajar pemula.

Evaluasi dalam pendidikan terjadi proses belajar mengajar yang sistematis, yang terdiri dari banyak komponen (Riadi, 2017). Masing-masing komponen pengajaran tidak bersifat terpisah atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi harus berjalan secara teratur, saling bergantung dan berkesinambungan. Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi yang terjadi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Secara umum, dalam bidang pendidikan, evaluasi bertujuan untuk: a) Memperoleh data pembuktian yang akan menjadi petunjuk sampai di mana tingkat kemampuan dan tingkat keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan-tujuan kurikuler setelah menempuh proses pembelajaran dalam jangka waktu yang telah ditentukan. b) Mengukur dan menilai sampai di manakah efektifitas mengajar dan metode-metode mengajar yang telah diterapkan atau dilaksanakan oleh pendidik, serta kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh peserta (Basri, 2017).

Ada tiga alasan utama mengapa dalam kegiatan pembelajaran diperlukan adanya evaluasi, yaitu: (1) Apabila dilihat dari pendekatan proses pendidikan agama Islam, dapat diketahui hubungan interdependensi antara tujuan pendidikan agama Islam, proses belajar mengajar pendidikan agama Islam dan prosedur evaluasinya. Tujuan pendidikan agama Islam akan mengarahkan bagaimana pelaksanaan

proses belajar mengajar yang seharusnya dilaksanakan, sekaligus merupakan kerangka acuan untuk melaksanakan kegiatan evaluasi hasil belajar, (2) Kegiatan mengevaluasi terhadap hasil belajar merupakan salah satu ciri dari pendidik profesional. Satu pekerjaan dipandang memerlukan kemampuan profesional bila pekerjaan tersebut memerlukan pendidikan lanjut dan latihan khusus. Pekerjaan profesional meliputi: menyusun rencana belajar mengajar, mengorganisasikan, menata mengendalikan, membimbing dan membina terlaksananya proses belajar mengajar secara relevan, efisien dan efektif, menilai program dan hasil belajar, (3) Apabila dilihat dari pendekatan kelembagaan, kegiatan pendidikan agama Islam adalah seperti kegiatan manajemen, yang meliputi kegiatan planning, programming, organizing, actuating, controlling dan evaluating (Anwar, 2021).

## 2. Metode

Jenis penelitian yang kami gunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan tujuan untuk menjabarkan fenomena yang terjadi dengan melibatkan berbagai metode yang ada. Jenis data dalam penelitian ini yakni peneliti menggunakan metode pengumpulan data primer dan data sekunder (Nuryadi et al., 2017).

Data primer berasal dari subjek penelitian berupa hasil wawancara dan penyebaran angket selama penelitian. Adapun sumber data yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak-anak Desa Kompang Kecamatan Sinjai Tengah. Data sekunder berasal dari data atau informasi yang diperoleh secara tidak langsung yang bersifat publik. Untuk mendapatkan data yang akurat peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode: (1) Observasi dengan cara pengamatan dan pencatatan sesuai dengan objek sistematis fenomena yang diteliti, (2) Wawancara dengan teknik pengumpulan data melalui interview terkait objek penelitian, (3) Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan catatan peristiwa yang terjadi dalam bentuk tulisan maupun gambar atau karya dari seseorang.

Teknik analisis data dengan cara mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi, kemudian mengorganisasikan data kedalam kategori dan menjabarkan serta menyusun dan membuat kesimpulan.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data di lapangan Model Miles dan Huberman: (1) Reduksi Data (Data Reduction), mereduksi kata berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dan memisahkan data yang tidak diperlukan. Mengorganisasikan data sedemikian rupa agar membrikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, terkait dengan teknologi literasi bahasa, (2) Penyajian Data (Data Display), dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, maupun hubungan antar kategori, dengan teks yang bersifat naratif, (3) Penarikan Kesimpulan (Verification), Penarikan kesimpulan merupakan deskripsi berupa temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perspektif pelajar pemula di Desa Kompang Kecamatan Sinjai Tengah tentang penggunaan JQuiz pada Aplikasi Hot Potatoes pada proses evaluasi pada pembelajaran bahasa Inggris. Setelah melaksanakan proses pembelajaran bahasa Inggris, JQuiz digunakan sebagai tes akhir atau evaluasi hasil belajar.

Pada aplikasi JQuiz terdapat 4 program untuk menyusun materi latihan yaitu (1) Pilihan ganda atau *multiple-choice* dengan memilih jawaban yang tepat pada kolom yang di sediakan, (2) *short answer* dengan memberikan jawaban singkat pada soal yang telah diberikan, (3) *Hybrid* (Kombinasi dari pertanyaan *multiple-choice* dan *short-answer*) pada bentuk soal ketiga ini terdapat 2 jenis bentuk pertanyaan, dengan kata lain setelah menjawab pertanyaan *multiple-choice* melanjutkan menjawab *short answer*, (4) *Multi-select*.



The screenshot shows a JQuiz interface for a multiple-choice question. At the top, there is a 'Title' field and a question identifier 'Q1'. Below this, there are three tabs: 'Answers', 'Feedback', and 'Settings'. The 'Answers' tab is active, showing four options labeled A, B, C, and D. Each option has a corresponding 'Feedback' field to its right. The 'Settings' tab shows a 'Correct' checkbox for each option.

**Figure 1** Bentuk soal pilihan ganda (*Multiple-choice*)

Contoh soal:

Pada kolom judul diketikkan **Review This Exercise**

**Q:** Di berikan pertanyaan sesuai yang diinginkan **What is Larea-Rea?**

Answer:

**A. A city**

Feedback: Sorry ! Your ans wer is incorrect !. Please try again

**B. A state**

Feedback: Sorry ! Your ans wer is incorrect !. Please try again

**C. An island and anchorage**

Excellent ! Your ans wer is brilliant ! (Correct)

**D. A state and an island**

Feedback: Sorry ! Your ans wer is incorrect !. Please try again

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa siswa yang menggunakan JQuiz sebagai media evaluasi pembelajaran berpendapat bahwa Pertama, aplikasi Hot Potatoes dengan menggunakan JQuiz efektif digunakan karena lebih mudah menjawab soal evaluasi dengan cara memilih jawaban yang tepat. Selain itu soal evaluasi juga tidak berupa pilihan ganda tetapi juga *short answer* yang membuat siswa tidak merasa sulit untuk menjawab. Kedua, dengan menggunakan JQuiz dapat membuat siswa lebih inovatif serta semangat dan atusiasme siswa untuk melaksanakan evaluasi lebih meningkat. Ketiga, metode evaluasi yang diterapkan lebih efisien karena tidak membutuhkan kertas lagi untu melaksanakan evaluasi dan mengurangi komunikasi siswa pada saat melaksanakan evaluasi. Hal tersebut dilakukan agar dapat memanfaatkan teknologi di masa sekarang ini.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pertama, pelaksanaan evaluasi sangat mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran untuk melihat hasil belajar siswa. Kedua, para pelajar juga sangat antusias dalam kegiatan evaluasi dengan menggunakan JQuiz. Hal tersebut memberikan inovasi baru bahwa dengan mengandalkan teknologi pada proses evaluasi dapat efektif dan efisien. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi hot potatoes pengajar bahasa Inggris dapat dengan mudah melihat perkembangan penlajar dalam bahasa Inggris serta dapat menambah nilai pengajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih peneliti sampaikan kepada pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini, yakni pemerintah Desa Kompang Kecamatan Sinjai Tengah Kabupaten Sinjai serta anak-anak yang menjadi objek dalam penelitian ini.

### Daftar Pustaka

- Anwar, K. (2021). Urgensi Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1), 108–118. <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4183>
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lampuhyang Lembaga Penjaminan Mutu Stkip Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Basri, I. (2017). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Berbasis Pendidikan Karakter dan Multikultural. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12593>
- Hilma Safitri, Ismi Adinda, Nikomang Ariani, A. A. Z. (2021). Pengenalan Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di. *Almufti Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat ( AJPKM )*, 1(1), 27–33.
- Nina Puspitaloka; Lia Meidina Budiana. (2018). Pelatihan aplikasi hot potatoes sebagai bahan ajar berbasis ict guna meningkatkan profesionalisme guru sdit telukjambe timur dan sekolah islam at-taubah karawang. *J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 79–83.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistika Penelitian* (I). Gramasurya. [http://lppm.mercubuana-yogya.ac.id/wp-content/uploads/2017/05/Buku-Ajar\\_Dasar-Dasar-Statistik-Penelitian.pdf](http://lppm.mercubuana-yogya.ac.id/wp-content/uploads/2017/05/Buku-Ajar_Dasar-Dasar-Statistik-Penelitian.pdf)
- Riadi, A. (2017). Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran. *Ittihad: Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(27), 1–12. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/ittihad/article/view/1593>
- Syamsinar, S., Marlina, R., Taqlidul, A., Mas' ud, B., & Selvianah, S. (2020). Pengabdian Pelatihan Media Pembelajaran Hot Potatoes Bagi Guru Di Madrasah Aliyah Ddi Ihyaul Ulum Baruga Majene. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 117–124.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.