

Pengembangan Alat Evaluasi *Quizizz* Untuk Mengungkap Personal Branding Mahasiswa Tata Kecantikan Menuju Dunia Kerja

Trisnani widowati¹, Musdalifah², Eny Widya³, Erna Setyowati⁴, Novia Restu Windayani⁵ Indah Eges Wahyuni⁶, Anadia Krisna Putri⁷, F Sekar Hayu Dewani⁸

¹⁻⁸Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

¹niwid@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Berdasar pengamatan belum seluruh mahasiswa melakukan keaktifan diluar kampus, masih banyak yang kegiatannya hanya mengikuti perkuliahan. Terkait dengan hal tersebut maka perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui kesiapan dan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan seluruh potensi dirinya secara kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menekankan pada kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif dan inovatif, keterampilan komunikasi dan kolaborasi, keterampilan memecahkan masalah yang mampu menghubungkan ilmunya dengan dunia nyata, serta menguasai teknologi informasi. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa tata kecantikan/rias memahami kemampuan, potensinya serta upaya yang dilakukan untuk membangun personal branding dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja yang kompetitif sebagai penyedia jasa kecantikan atau sebagai calon guru SMK. Hasil penelitian pengembangan alat evaluasi *Quizizz* untuk mengungkap personal branding mahasiswa Program Studi Tata Kecantikan dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja diperoleh nilai rata-rata 88,06%, termasuk dalam kategori tinggi berdasar indikator authenticity, relevan dan konsisten. Tingkat keefektifan alat evaluasi *Quizizz* diperoleh berdasar tanggapan terhadap penggunaan aplikasi yang diperoleh rata-rata 86,5% termasuk dalam kategori tinggi berdasar indikator penyajian, desain isi, kemudahan dan kelayakan *Quizizz*.

Kata kunci: alat evaluasi, aplikasi *quizizz*, personal branding

Pendahuluan

Seiring perkembangan dunia global, revolusi industri 4.0 dan tuntutan abad 21 dimana teknologi telah berkembang dengan pesat, bahkan kegiatan manusia pun tidak lepas dari penggunaan teknologi antara lain Laptop, gadget atau *smartphone*, dan penggunaan data internet. Bahkan sejak 2013, UNESCO telah menekankan perlunya menggunakan perangkat mobile dalam pendidikan, serta melatih guru, sehingga mereka dapat menggunakan peluang abad ke-21 untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan peserta didik, guru dapat menggunakan *gadget* atau *smartphone* dan perangkatnya (kamera digital, perekam audio dan video) untuk menghasilkan materi, selain itu guru dapat menetapkan berbagai strategi dengan lebih cepat dan kreatif dengan selalu mempertimbangkan tujuan khusus penerapan teknologi (Junior, 2020). Dengan demikian guru sebagai salah satu pelaku pendidikan harus mampu mengikuti berbagai tuntutan perubahan, menggunakan cara-cara inovatif dan mengintegrasikan kedalam pembelajaran antara lain penggunaan strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan pada upaya pencapaian kompetensi didukung evaluasi untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dengan pendekatan yang lebih praktis dan sistematis termasuk penggunaan teknologi. Hal tersebut diharapkan dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan

peserta didik sesuai karakteristik abad 21 seperti: komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan berpikir kritis. Keterampilan ini juga harus dimiliki mahasiswa prodi tata kecantikan, karena selain sebagai guru sebagai kompetensi utama, mahasiswa dapat mengimplementasikan keterampilannya sebagai penata rias atau make up artist (MUA), penyelenggara acara pernikahan (WO) atau wirausaha lain di bidang kecantikan, bahkan dengan keterampilan tersebut mahasiswa prodi tata kecantikan dapat meningkatkan personal branding sehingga dapat mendukung peningkatan kariernya. Hal ini juga dinyatakan Karaca-Atik *et al* (2023); Lauder & Mayhew (2020), bahwa keterampilan abad 21 dianggap membantu siswa berhasil berintegrasi ke dalam pekerjaan dan kehidupan setelah lulus.

Pemanfaatan teknologi tidak hanya digunakan untuk pembelajaran tetapi juga untuk melakukan evaluasi atau penilaian proses pembelajaran. Menurut Junior (2020), mengevaluasi adalah mengikuti perkembangan peserta didik, mengidentifikasi masalah dan menyediakan elemen agar mereka mampu memecahkan masalah sendiri. Melalui evaluasi dengan menerapkan aplikasi teknologi seluler peserta didik dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai setelah melaksanakan pembelajaran atau selama mengikuti pendidikan (Hignasari & Supriadi, 2020). Hal ini diperoleh melalui informasi yang terkait dengan hasil evaluasi yang menunjukkan kemampuan peserta didik, kemajuan atau kekurangan yang dapat digunakan untuk memotivasi belajar, membimbing dan mengembangkan tingkah laku bahkan menentukan pilihan tentang sekolah atau pekerjaan. Dengan demikian evaluasi merupakan ketetapan kualitas hasil penilaian dengan cara membandingkan hasil penilaian berdasar kriteria tertentu. Hal ini perlu didukung dengan alat evaluasi yang memiliki kualitas baik serta praktis dalam penggunaan dengan memanfaatkan teknologi karena alat evaluasi merupakan alat yang menentukan nilai dan mutu.

Kegiatan evaluasi dengan memanfaatkan teknologi juga dibutuhkan oleh program studi pendidikan tata kecantikan sebagai sarana untuk mengetahui kesiapan dan kemampuan mahasiswa tata kecantikan dalam memasuki dunia kerja yang kompetitif, terutama untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa tata kecantikan memahami potensi dirinya serta upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan diri sejalan dengan tuntutan masyarakat global, perkembangan dunia industri melalui personal branding. Personal branding diciptakan dengan nilai tambah yang dihasilkan dari upaya yang diadopsi lulusan sebagai investasi yang akan memberi mereka keuntungan langsung di pasar kerja, personal branding jika dikembangkan dapat memberikan nilai tambah pada orang yang mengarah pada kesuksesan pribadi dan profesional (Khedher, 2019; Minor-Cooley & Parks-Yancy, 2020; Zabochnik, 2018). Individu secara aktif harus menemukan cara untuk menyajikan, memasarkan dan mempromosikan kemampuannya dengan karakteristik yang khas. Personal branding merupakan bagian penting dari penempatan kerja dan peningkatan karir (Jin *et al.*, 2020; Kadiyono, 2020; Peters, 1997). Hasil evaluasi diharapkan dapat menjadi umpan balik pada program studi untuk meningkatkan proses pembelajaran, mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran bahkan dapat pula digunakan untuk pengembangan program. Hal ini juga dinyatakan dalam Sistem Pendidikan Nasional Pasal 58 ayat 1 UU No 20 tahun 2003, evaluasi dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil secara berkesinambungan. Melalui kegiatan evaluasi diharapkan dapat mengungkap perkembangan kemampuan belajar, peningkatan pengetahuan dan pembentukan kepribadian. Melalui kegiatan evaluasi dapat dikaji hasil-hasil yang diperoleh untuk mengetahui tingkat ketercapaiannya serta menjadi tolok ukur dalam pengembangan selanjutnya.

Dalam penelitian ini akan dikembangkan alat evaluasi menggunakan bantuan aplikasi "Quizizz" yang diharapkan dapat berfungsi sebagai alat untuk mengetahui sejauhmana kesiapan dan kemampuan mahasiswa tata kecantikan dalam memasuki dunia kerja. Pemanfaatan

teknologi sebagai alat evaluasi dipandang mampu untuk meminimalisasi kekurangan yang dapat terjadi dalam evaluasi biasa karena alat evaluasi ini memiliki beberapa kelebihan yaitu terdapat fitur pengoreksian, pengatur waktu pengerjaan, dan tidak membutuhkan penggunaan kertas (Hamidah & Wulandari, 2021; Kurnia *et al.*, 2022). Penggunaan bentuk tes pilihan ganda karena mudah dalam penskoran nilai, cepat serta mempunyai tingkat objektivitas yang baik untuk menilai. Hal itu juga dinyatakan oleh Junior (2020) dan Gonzalez (2007) yang melakukan penelitian menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk penilaian pembelajaran, hasilnya membuktikan betapa menjanjikannya alat-alat tersebut untuk meningkatkan nilai peserta didik dan kepuasan mereka dalam mempelajari materi pembelajaran. Bahkan menurut Huei *et al.* (2021), *quizizz* dapat membangkitkan suasana pembelajaran yang positif terbukti dalam penelitiannya *quizizz* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris di SD pedesaan. *Quizizz* merupakan platform yang tidak memerlukan keterampilan atau sumber daya komputer khusus, yang membuatnya mudah diterapkan oleh guru, yang dapat mulai menggunakannya dengan login sederhana, dapat membuat kuesioner dengan judul, gambar, dan beberapa pilihan serta dapat diakses gratis dalam bentuk aplikasi maupun web yang digunakan untuk menyusun permainan tes interaktif dan bisa digunakan untuk melakukan penilaian hasil belajar peserta didik. Kuis ini bisa mempunyai hingga empat pilihan jawaban sudah terhitung jawaban yang benar serta bisa ditambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan.

Perbedaan yang terdapat dalam penelitian terdahulu oleh Junior (2020) dan Gonzalez (2007), *quizizz* digunakan untuk mengetahui peningkatan proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa bidang pariwisata. Sedangkan penelitian Huei *et al.* (2021), *quizizz* digunakan untuk meningkatkan pencapaian kosakata bahasa Inggris antar siswa di sekolah-sekolah pedesaan. Sedangkan pada penelitian ini difokuskan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa tata kecantikan memahami potensi dirinya serta upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan diri sejalan dengan tuntutan masyarakat global, perkembangan dunia industri melalui personal branding.

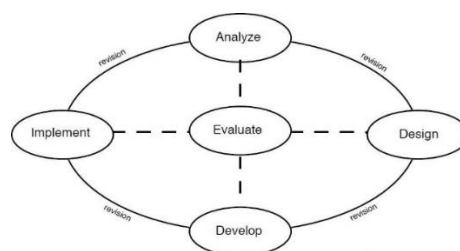
Metode

A. Pendekatan Pemecahan Masalah

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi *Quizizz* untuk mengungkap Personal Branding Mahasiswa Program Studi Tata Kecantikan Dalam Mempersiapkan Diri Memasuki Dunia Kerja. dengan model *ADDIE* dengan langkah: tahap analisis, *design*, *development*, *implementation* dan evaluasi dengan analisis data secara deskriptif kuantitatif.

B. Metode

Model prosedural yang dipilih mengadopsi dari model penelitian dan pengembangan *ADDIE*, Menurut Branch (2009), *ADDIE is an acronym from Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate. ADDIE is a product development concept, the ADDIE concept is being applied here constructing performance based learning*".



Gambar1. Desain Penelitian *ADDIE*

Langkah-langkah model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini :

Tahap Analisis (*Analyze*), berisi kegiatan menganalisis perlunya pengembangan instrumen evaluasi, menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan. Analisis berkaitan dengan kegiatan terkait situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan (Sugiyono, 2016). Langkah-langkah tahap analisis yang dilakukan antara lain: a. Analisis Kurikulum, b. Memvalidasi Kesenjangan Kinerja, c. Menetapkan tujuan, d. Analisis kebutuhan dan karakteristik, e. sumber daya yang tersedia. Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan informasi melalui observasi, tanya jawab dengan mahasiswa, alumni, guru dan mengkaji beberapa literatur-literatur berupa buku referensi, kurikulum, silabus, dan RPP sebagai bahan awal dalam menyusun alat evaluasi.

Tahap Desain (*Design*), pada tahap ini mulai dirancang instrumen yang akan dikembangkan berdasar hasil analisis yang dilakukan sebelumnya dan dibuat rencana kerja untuk menegaskan mengenai gambaran produk yang akan dihasilkan pada tahap akhir pengembangan. Langkah-langkah yang dilakukan: a. Menentukan Tim Pengembangan, (ahli yang berperan penting dalam proses pengembangan produk. Tim ini terdiri dari ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran serta responden yang mendukung data materi pembelajaran serta responden yang mendukung data penelitian pengembangan, b. Menyusun Jadwal Pengembangan, c. Membuat Peta Konsep

Tahap Pengembangan (*Development*), adalah tahap realisasi produk dan terdapat kegiatan pembuatan dan pengujian produk (Sugiyono, 2016). Pada tahap ini pengembangan dilakukan sesuai rancangan, dimana peneliti mengembangkan alat evaluasi *Quizizz* dengan materi tentang pembentukan personal branding yaitu authenticity, relevan dan konsisten. Produk dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan atau divalidasi oleh ahli/expert. Setelah produk direvisi sesuai saran dari ahli validasi, maka dilanjut dengan evaluasi formatif yaitu proses mengumpulkan data yang digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan sebelum implementasi atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Langkah yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil pada 10 mahasiswa

Tahap Implementasi (*Implementation*), produk yang telah diuji coba diterapkan dalam situasi nyata melalui aplikasi *quizizz* yang dapat dilaksanakan melalui komputer atau *gadget* pada kelompok besar yang terdiri dari 60 mahasiswa tata kecantikan. Tahapan ini untuk mengetahui pemahaman personal branding dan tanggapan terhadap penggunaan *quizizz*.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), evaluasi adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum (Sugiyono, 2016). Untuk mengetahui keefektifan alat evaluasi *quizizz* digunakan angket berupa tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan produk yang dikembangkan. Angket respon siswa yang diberikan dalam bentuk google form dan dilakukan uji statistik deskriptif presentase dengan kriteria

Tabel 1. Kriteria deskriptif presentase

Interval	kategori
76%-100%	tinggi
56%-75%	sedang
< 50%	rendah

C. Objek dan Subjek Penelitian

Objek uji coba dalam penelitian ini adalah alat evaluasi berbasis aplikasi *quizizz* dan subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi tata kecantikan sejumlah 60 mahasiswa tata kecantikan. (30 mahasiswa tata kecantikan UNNES dan 30 mahasiswa tata rias UNESA).

D. Metoda Pengumpulan data

Instrumen penelitian adalah berbagai alat ukur seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2016). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan test untuk mengukur pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa tentang personal branding, angket penilaian ahli, angket tanggapan siswa.

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2010). Metode tes dalam penelitian ini adalah untuk mengungkapkan keefektifan alat evaluasi *quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti yang digunakan untuk mengukur pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa tentang personal branding .

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ingin diketahui (Arikunto, 2010). Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa: angket untuk memvalidasi produk yang diberikan pada expert/ahli dan angket tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan produk.

E. Teknik Keabsahan Data

1) Validitas

Menurut Sugiyono (2016), validitas alat ukur adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Terdapat 2 uji Validitas yang dilakukan yaitu validasi media *Quizizz* yang dilakukan oleh ahli media dan validasi instrumen menggunakan alat analisis SPSS 22

2) Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010) reliabilitas menunjukan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode Cronbach Alpha. Pengujian reliabilitas ini menggunakan software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 22.

F. Metode Analisis Data

Untuk pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif, seperti yang dikemukakan Sugiyono (2016) bahwa metode penelitian deskriptif kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk mengaju hipotesis yang telah ditetapkan.

Adapun langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

Mencari skor terbesar dan terkecil

Menentukan nilai rentang (R)

$R = \text{skor max} - \text{skor min}$

Menentukan banyaknya kelas (K)

Menentukan banyaknya kelas (K)

Menentukan panjang kelas interval (i)
 $k = 1 + 3,3 \log n$
 Menentukan panjang kelas interval (i)

Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini berupa instrumen evaluasi berbasis online menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Adapun penjelasan untuk setiap tahapan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi pada saat perkuliahan dan bimbingan tugas akhir serta melakukan wawancara tidak terstruktur pada beberapa peserta didik dan pengajar lain sehingga pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan antara lain: a. Persiapan diri setelah lulus, b. Pemanfaatan media sosial, c. Portofolio karya, d. Implementasi ketrampilan, e. keaktifan dalam pembelajaran serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan alat evaluasi tersebut. Berdasar hasil analisis disusun kisi-kisi instrumen untuk mengungkap personal branding, pembuatan instrumen sebanyak 30 menggunakan 5 skala interval, instrumen uji kelayakan dan angket tanggapan penggunaan *quizizz* sejumlah 15 dengan 5 skala interval.

2. Hasil Validitas

Validasi media *Quizizz* dilakukan oleh 2 ahli/expert media untuk mengetahui kelayakannya berdasar aspek desain isi, penyajian, pengelolaan program dan kemudahan penggunaan. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media 1 diperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kriteria layak dan ahli media 2 dengan skor rata-rata 4,1 dengan kriteria layak. Maka skor rata-rata diperoleh sebesar 4 dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan media *quizizz* masuk dalam kategori layak digunakan. Perhitungan Kriteria hasil uji kelayakan terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel.2. Kriteria hasil uji Kelayakan

No	Rentang	Kategori Kuantitatif	Kategori Kualitatif
1.	$\bar{x}i + 1,8 S < \bar{x} \leq \bar{x}i + 3 S$	4,21-5,00	Sangat Layak
2.	$\bar{x}i + 0,6 S < \bar{x} \leq \bar{x}i + 1,8 S$	3,41- 4,20	Layak
3.	$\bar{x}i - 0,6 S < \bar{x} \leq \bar{x}i + 0,6 S$	2,61-3,40	Kurang Layak
4.	$\bar{x}i - 1,8 S < \bar{x} \leq \bar{x}i - 0,6 S$	1,81-2,60	Tidak Layak
5.	$\bar{x}i + 3 S < \bar{x} \leq \bar{x}i + -1,8 S$	0-1,80	Sangat Tidak Layak

Tabel 3. Hasil validasi media *quizizz*

Indikator	Butir Pernyataan	V1	V2
Desain Isi	Ukuran & jenis huruf mudah di baca	4	5
	Bahasa / kalimat yang digunakan jelas & mudah dipahami	4	5
	Warna huruf & background yang digunakan sudah tepat	5	4
	Kualitas gambar serta video yang disajikan mudah di pahami	5	4
Penyajian	Kualitas suara yang disajikan terdengar dengan jelas	5	5
	Tampilan materi dan soal evaluasi menarik	4	4
	Kejelasan tampilan awal & menu menarik	4	5
	Tampilan video dan aplikasi menarik	4	5
	Warna tidak mengacaukan tampilan layar	4	5
	Tata letak sesuai	4	4
	Penggunaan media efektif digunakan secara mandiri	4	4

Pengelolaan Program	Tampilan media memotivasi untuk meningkatkan semangat	4	4
	Media menciptakan suasana yang menyenangkan	4	5
	Media mudah di akses melalui android/smartphone	5	5
Kemudahan Penggunaan	Aplikasi praktis digunakan sebagai media dan juga alat evaluasi	4	5
	Media mudah di operasikan dengan baik	5	5
	Total Skor	69	74
	Rata-Rata Butir Pernyataan	3,8	4,1
	Rata-Rata skor ahli media		4

Hasil validitas menggunakan SPSS 22 dalam penelitian ini menggunakan uji Correlations Pearson Product Moment dan kriteria pengujian dalam uji validitas yaitu apabila nilai *Sig* < 0,005 maka data tersebut Valid. Setiap butir pernyataan yang ada dalam kuesioner telah dinyatakan valid, terbukti dengan nilai *r* hitung seluruh indikator lebih besar dari *r* tabel. Berikut rincian tabel hasil uji validitas.

Tabel 4. Hasil uji validitas

Item Pernyataan	Pearsons's Correlations	Sig	Keterangan
Authenticity			
Butir 1	0,579	0,000	Valid
Butir 2	0,690	0,000	Valid
Butir3	0,718	0,000	Valid
Butir4	0,817	0,000	Valid
Butir5	0,706	0,000	Valid
Butir6	0,762	0,000	Valid
Butir7	0,737	0,000	Valid
Butir8	0,663	0,000	Valid
Butir9	0,750	0,000	Valid
Butir10	0,797	0,000	Valid
Relevan			
Butir 1	0,755	0,000	Valid
Butir 2	0,728	0,000	Valid
Butir3	0,750	0,000	Valid
Butir4	0,745	0,000	Valid
Butir5	0,835	0,000	Valid
Butir6	0,739	0,000	Valid
Butir7	0,733	0,000	Valid
Butir8	0,695	0,000	Valid
Butir9	0,719	0,000	Valid
Butir10	0,812	0,000	Valid
Konsisten			
Butir 1	0,867	0,000	Valid
Butir 2	0,817	0,000	Valid
Butir3	0,715	0,000	Valid
Butir4	0,764	0,000	Valid
Butir5	0,830	0,000	Valid
Butir6	0,754	0,000	Valid
Butir7	0,847	0,000	Valid
Butir8	0,866	0,000	Valid
Butir9	0,847	0,000	Valid
Butir10	0,758	0,000	Valid

Setelah dinyatakan valid dilakukan perhitungan Uji reliabilitas menggunakan menggunakan aplikasi SPSS 22 melalui uji *Alpha Cronbach's*. Kriteria pengujian dalam uji reliabilitas yaitu dikatakan reliabel apabila koefisien *Alpha*-nya > 0,60. Berdasar data semua variabel memiliki *Alpha Cronbach's* diatas 0,60 sehingga semua variabel dinyatakan reliabel (dapat diandalkan) dan item-item pada tiap variabel layak digunakan sebagai alat ukur

Tabel 5. Hasil Uji reliabilitas

Variabel	Koefesien Cronbach Alpha	Standar Koefesien	Ket.
Authenticity	0,892	0,60	Reliabel Tinggi
Relevan	0,910	0,60	Reliabel Tinggi
Konsisten	0,938	0,60	Reliabel Tinggi

3. Hasil Respons Mahasiswa

Untuk mengetahui keefektifan alat evaluasi *quizizz* juga digunakan angket berupa tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan produk yang dikembangkan adalah 86,5. Karena rerata respon melebihi 50 maka berdasar kriteria yang ditetapkan sebelumnya maka respon yang diberikan positif. Kriteria Deskriptif Presentase :

Tabel 6. Kriteria deskriptif presentase

interval	Kategori
76%-100%	Tinggi
56%-75%	Sedang
<50%	rendah

Tabel 7. Hasil angket tanggapan terhadap aplikasi quizizz

no	indikator	hasil	kriteria
1	Penyajian	83%	Tinggi
2	Desain Isi	88%	Tinggi
3	Kemudahan	88%	Tinggi
4	Kelayakan	87%	Tinggi
<i>Quizizz</i>			
Rata- Rata		86,5%	Tinggi

4. Hasil Kuesioner Personal Branding

Instrumen yang dinyatakan valid selanjutnya diimplementasikan dengan melibatkan mahasiswa pendidikan tata kecantikan sebanyak 60 orang. Mekanisme implementasinya adalah setiap mahasiswa mengerjakan soal secara online menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hasil Kuisisioner Personal Branding Mahasiswa Tata Kecantikan Dengan Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Dalam Memasuki Dunia Kerja

Tabel 8. Hasil Kuisisioner Personal Branding Mahasiswa Tata Kecantikan

	Indikator	Hasil	Kriteria
1	Authenticity	87,8%	Tinggi
2	Relevan	87,5%	Tinggi
3	Konsisten	88,9%	Tinggi
Rata- Rata		88,06%	Tinggi

Pembahasan

Berdasar hasil penelitian yang diperoleh yaitu pengembangan alat evaluasi *Quizizz* untuk mengungkap personal branding mahasiswa Program Studi Tata Kecantikan dalam memasuki dunia kerja akan dibahas berdasar pada tujuan penelitian yaitu tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan menggunakan alat evaluasi *Quizizz*.

Hasil validasi media *Quizizz* yang dilakukan dua validator media untuk mengetahui kelayakannya berdasar aspek desain isi, penyajian, pengelolaan program dan kemudahan penggunaan diperoleh skor 4 dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan media *quizizz* layak untuk digunakan. Sedangkan hasil validitas kuesioner menggunakan SPSS 22 dan menggunakan uji *Correlations Pearson Product Moment* dan kriteria pengujian dalam uji validitas yaitu apabila nilai $Sig < 0,005$ maka data tersebut Valid. Setiap butir pernyataan yang ada dalam kuesioner telah dinyatakan valid, terbukti dengan nilai r hitung seluruh indikator lebih besar dari r tabel.

Uji reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS 22 melalui uji *Alpha Cronbach's* dengan kriteria dalam uji reliabilitas yaitu dikatakan reliabel apabila koefisien *Alpha*-nya $> 0,60$. Berdasar data semua variabel memiliki *Alpha Cronbach's* diatas 0,60 sehingga semua variabel dinyatakan reliabel dan item-item pada tiap variabel layak digunakan sebagai alat ukur. Instrumen yang dinyatakan valid selanjutnya diimplementasikan dengan melibatkan mahasiswa pendidikan tata kecantikan sebanyak 60 orang. Setiap mahasiswa mengerjakan soal secara online menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hasil Kuisisioner Personal Branding Mahasiswa Tata Kecantikan Dengan Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Dalam Memasuki Dunia Kerja memperoleh nilai rata-rata 88,06 termasuk dalam kategori tinggi yang meliputi aspek authenticity, relevan dan konsisten. Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan alat evaluasi *quizizz* yang menggunakan angket berupa tanggapan atau respon mahasiswa terhadap penggunaan produk yang dikembangkan dan diperoleh rerata respon melebihi 50 maka berdasar kriteria yang ditetapkan sebelumnya maka respon yang diberikan positif dengan rata-rata 86,5% termasuk dalam kategori tinggi berdasar indikator penyajian, desain isi, kemudahan dan kelayakan *Quizizz*.

Berdasar hasil analisa diatas menunjukkan bahwa alat evaluasi *Quizizz* dapat digunakan untuk mengungkap personal branding mahasiswa Program Studi Tata Kecantikan dalam memasuki dunia kerja berdasar indikator authenticity, relevan dan konsisten karena hasil yang diperoleh berada pada kategori tinggi. Hal ini didukung dengan kepraktisan dan keefektifan alat evaluasi *Quizizz* berdasar tanggapan atau respon yang positif terhadap penggunaan aplikasi berdasar indikator penyajian, desain isi, kemudahan dan kelayakan. Dengan demikian maka alat evaluasi *quizizz* dapat digunakan untuk mengetahui kesiapan dan kemampuan mahasiswa tata kecantikan dalam memasuki dunia kerja yang kompetitif, dan mengetahui sejauh mana mahasiswa tata kecantikan memahami potensi dirinya serta upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan diri sejalan dengan tuntutan masyarakat global, perkembangan dunia industri. Alat evaluasi *quizizz* juga efektif dan praktis karena dapat digunakan dimana saja menggunakan telepon seluler yang dimiliki.

Hal ini sejalan dengan penelitian Junior (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dan aplikasi seluler memberi berbagai kemungkinan, dalam proses pembelajaran maupun penilaian untuk pembelajaran. Hasil penelitiannya mendeskripsikan potensi *quizizz* sebagai alat yang berharga dalam pendidikan dengan mempertimbangkan penggunaan aplikasi *quizizz* yang jika direncanakan dengan baik dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik di kelas. Huong (2022) dalam penelitiannya juga menyatakan menggunakan *quizizz* untuk penilaian formatif berhasil meningkatkan kinerja siswa selama proses belajar mengajar dan *quizizz* bermanfaat tidak hanya untuk tujuan akademik tetapi

juga untuk tujuan motivasi karena menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan kompetitif. Berdasar hasil beberapa penelitian tentang penggunaan *quizizz* untuk evaluasi atau penilaian menunjukkan hasil yang signifikan dalam mengungkap kemampuan mahasiswa serta meningkatkan hasil pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menyesuaikan dengan berbagai tuntutan perubahan dalam pengembangan strategi pembelajaran, menggunakan cara-cara inovatif yang diintegrasikan kedalam pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pencapaian kompetensi atau tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dengan pendekatan yang lebih praktis dan sistematis menggunakan teknologi.

Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* untuk mengungkap personal branding mahasiswa Program Studi Tata Kecantikan dalam memasuki dunia kerja telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Validitas diperoleh dari dua (2) ahli media dengan nilai rerata 4. Kepraktisan dan keefektifan diperoleh dari hasil analisis tanggapan atau respon mahasiswa sebanyak 60 orang dengan nilai rerata respon melebihi 50 berdasar kriteria yang ditetapkan sebelumnya maka respon yang diberikan positif dengan rata-rata 86,5% termasuk dalam kategori tinggi berdasar indikator penyajian, desain isi, kemudahan dan kelayakan *quizizz*.

Instrumen evaluasi yang dikembangkan terbatas pada upaya untuk mengungkap personal branding mahasiswa Program Studi Tata Kecantikan dalam memasuki dunia kerja dengan tipe soal menggunakan 5 interval. Maka dapat disarankan pada penelitian selanjutnya alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* dapat dikembangkan dengan materi yang berbeda dan tipe soal yang juga berbeda.

Aplikasi *quizizz* dapat membantu tenaga pendidik atau guru dalam mengembangkan proses pembelajaran serta memberikan kemudahan pada proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran sehingga dapat diterapkan untuk semua pembelajaran. Oleh karena itu guru diharapkan memanfaatkan penggunaan teknologi yang dapat mengungkap kemampuan siswa atau meningkatkan hasil belajar serta memotivasi belajar siswa dengan berbagai kreativitas atau inovasi baru sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

References

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Gonzalez, A. (2007). *Cosmetology*. Global Media.
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi "Quizizz." *Jurnal Efisiensi : Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105–124.
- Hignasari, L. V., & Supriadi, M. (2020). Pengembangan E-Learning dengan Metode Self-Assessment untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Mahasiswa Universitas Mahendradatta. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 206–219.
- Huei, L. S., Yunus, M. M., & Hashim, H. (2021). Strategy to improve english vocabulary achievement during COVID-19 epidemic. Does *quizizz* help? *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(2), 135–142. <https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2021.82.135.142>
- Huong, N. T. (2022). Using *Quizizz* application to enhance students' motivation and engagement in online learning in response to Covid pandemic. *Journal of Science and Technology - HaUI*, 58(6), 96–102. <https://doi.org/10.57001/huih5804.77>

- Jin, P., Antonio, W., & Son, S. (2020). Social Media as a Personal Branding Tool: A Qualitative Study of Student-Athletes' Perceptions and Behaviors. *Journal of Athlete Development and Experience*, 2(1).
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment For Learning With Mobile Apps: Exploring The Potential Of Quizizz In The Educational Context. *International Journal of Development Research*, 10(01), 33366–33371.
- Kadiyono, A. L. (2020). Pelatihan Personal Branding Bagi Persiapan Pengembangan Karir Mahasiswa Tingkat Akhir. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4).
- Karaca-Atik, A., Meeuwisse, M., Gorgievski, M., & Smeets, G. (2023). Uncovering important 21st-century skills for sustainable career development of social sciences graduates: A systematic review. *Educational Research Review*, 39(August 2022). <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100528>
- Khedher, M. (2019). Conceptualizing and researching personal branding effects on the employability. *Journal of Brand Management*, 26(2), 99–109. <https://doi.org/10.1057/s41262-018-0117-1>
- Kurnia, L. D., Haryati, S., & Linda, R. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*.
- Lauder, H., & Mayhew, K. (2020). Higher education and the labour market: an introduction. *Oxford Review of Education*, 46(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/03054985.2019.1699714>
- Minor-Cooley, D., & Parks-Yancy, R. (2020). The Power of the Brand: Personal Branding and Its Effect on Job Seeking Attributes. *Journal of Internet Commerce*.
- Peters, T. (1997). The Brand Called You. In *fastcompany*.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Zabojnik, R. (2018). Personal Branding and Marketing Strategis. *European Journal of Science and Theology*, 14(6), 159–169.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---