



# Jurnal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication

---



*Jl. Tamalate I Tidung*  
[Malassar – 90222]

*Merrisa Monoarfa:*  
+62821-9175-9996



*Sri Wahyuningsih:*  
+62852-5581-6055

*Fajrin Baid:*  
+62853-4351-0765



*[jetclc@unm.ac.id](mailto:jetclc@unm.ac.id)*



*<https://ojs.unm.ac.id/JETCLC>*

Isnawati Amir, Abdul  
Hakim, Nurhikmah H

*Pengembangan Alat  
Evaluasi  
Pembelajaran  
Berbasis Mobile  
Learning Siswa  
SMPN 3 Kahu*

Submitted: 2021-12-26

Accepted: 2022-01-31

Published: 2022-01-31

## Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Siswa SMPN 3 Kahu

**Isnawati Amir<sup>1\*</sup>, Abdul Hakim<sup>2</sup> Nurhikmah H<sup>3</sup>,**

<sup>1</sup> Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: [isnawatiamir1999@gmail.com](mailto:isnawatiamir1999@gmail.com)

<sup>2</sup> Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: [hakimtekipend@yahoo.co.id](mailto:hakimtekipend@yahoo.co.id)

<sup>3</sup> Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: [nurhikmah.arsal@gmail.com](mailto:nurhikmah.arsal@gmail.com)



©2021 – JETCLC. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

### **ABSTRACT**

*Evaluation is a very important part of education. The need for quizzz-based evaluation media is in accordance with the fact that there needs to be an interesting evaluation tool to use in order to facilitate the evaluation process for Indonesian class VII subjects at SMP 3 Kahu. The aims of this research are (1) to find out how and (2) to know how the level of validity and practicality of mobile learning-based learning evaluation tools in Indonesian subjects for seventh grade students of SMP 3 Kahu. This type of research (R&D) uses the ADDIE model. The data that is processed will later be in the form of quantitative descriptive. Quantitative data were obtained from questionnaires given to material validators, media and design validators, Indonesian language class VII teachers, and class VII C students totaling 21 students. While quantitative data is obtained from criticism and suggestions given by validators and users. Validation results from material experts with very valid criteria. The results of the validation by media experts obtained with valid criteria. The test results and the results of the field test questions are categorized as valid, all with the reliability obtained in the first stage being categorized as unreliable and at the field test stage being categorized as reliable. In the assessment, students get interesting criteria.*

**Keywords:** *Evaluation; Quizizz*

### **ABSTRAK**

*Evaluasi merupakan bagian yang sangat penting dalam pendidikan. Kebutuhan pada media evaluasi berbasis quizzz ini sesuai dengan kenyataan bahwa perlu adanya alat evaluasi yang menarik untuk di gunakan demi mempermudah proses evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di Smp 3 Kahu. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Mengetahui bagaimana dan (2) Mengetahui bagaimana tingkat kevalidan dan kepraktisan alat evaluasi pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII Smp 3 Kahu. Jenis penelitian ini (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Data yang di olah nantinya berbentuk deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif di peroleh dari angket yang di berikan kepada validator materi, validator media dan Desain, guru pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII, dan siswa kelas VII C berjumlah 21 siswa. Sedangkan data kuantitatif di peroleh dari kritik dan saran yang di berikan oleh validator dan pengguna. Hasil validasi dari ahli materi dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh dengan kriteria valid. Hasil uji coba dan hasil uji lapangan soal di karegorikan valid semua dengan reliabilitas yang di peroleh pada tahap pertama di kategorikan tidak reabel dan pada tahap uji*

*lapangan di kategorikan reabel. Pada penilaian peserta didik memperoleh dengan kriteria menarik.*

**Kata Kunci:** Evaluasi; Quizizz

---

---

## PENDAHULUAN

Virus Disease (Covid-19) yang sudah melanda lebih dari 200 Negara menghadirkan tantangan tersendiri bagi pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Demi menghindari penularan virus Covid-19 Pemerintah mengeluarkan kebijakan, seperti isolasi, social and physical distancing hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini membuat Presiden Indonesia Ir. Joko Widodo mengharuskan warganya untuk tetap *stay at home*, bekerja, beribadah dan belajar di rumah. Berdasarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus disease (Covid-19), mendikbud menyampaikan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan secara tatap muka diganti dengan belajar dari rumah melalui pembelajaran daring / jarak jauh (Nasional, 2020)

Pada umumnya evaluasi pembelajaran tidak menilai dari hasil evaluasi saja tetapi juga menilai dari berbagai aspek yang telah di lalui atau di ikuti oleh peserta didik. Selanjutnya Guba dan Lincoln memberikan pandangan tersendiri mengenai definisikan evaluasi yaitu *“a process for describing an evaluand and judging its merit and worth”*. Sax (Asrul et al., 2014) juga berpendapat *“evaluation is a process through which a value judgement or decision is made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator”*. Selain itu, pembelajaran adalah suatu proses yang mengarah kepada perubahan kapasitas secara permanen yang tidak di sebabkan oleh penuaan atau kematangan biologis. Maka dari itu konsep pembelajaran ini bisa di terapkan di semua mahluk hidup yang bisa berkembang dan mengembangkan dirinya melalui suatu proses adaptasi di lingkungan sekitarnya. Proses adaptasi tersebutlah yang secara tidak langsung menjadi proses pembelajaran (Haryanto, 2020). dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang berkelanjutan yang berisi makna dan arti yang dimana dalam prosesnya harus memiliki

pertimbangan untuk memperoleh suatu keputusan berupa nilai.

Antara evaluasi, pengukuran dan tes sekilas semuanya sama, karena ketiganya sama-sama digunakan untuk menilai. Tes adalah pemberian suatu tugas yang di rancang secara khusus dalam bentuk soal atau perintah yang di kerjakan oleh peserta didik (Asrul et al., 2014). Pengukuran adalah suatu usaha untuk mengetahui suatu keadaan seperti apa adanya. Ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman peserta didik setelah selesai mengikuti proses pembelajaran. Pada umumnya kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan tes sebagai alat ukur (Haling & Pattaufi, 2017). Dapat disimpulkan bahwa antara evaluasi, tes, dan pengukuran ketiganya sama-sama digunakan dalam pengumpulan data untuk penilaian hasil belajar. Tes hanyalah alat yang di gunakan untuk mengumpulkan data dan pengukiran merupakan pproses untuk mengumpulkan data.

Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk melatih dan mengukur tingkat pemahaman peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran serta mencari dan menemukan faktor penyebab ketidakberhasilan peserta didik sehingga akan di cari jalan keluar untuk menyelesaikan masalah tersebut. (Sudijono, 2006: 17).

Secara umum, alat adalah suatu perantara yang mempermudah untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan. Kata alat juga bisa di sebut dengan kata *Instrument* yang dimana *instrument* ini dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Pada umumnya alat evaluasi terbagi atas dua jenis yaitu tes dan *non tes*. Cronbach menjelaskan bahwa tes adalah suatu prosedur yang sistematis untuk mengamati atau menggambarkan karakteristik seseorang dengan menggunakan standar numerik atau sistem kategori (Ahmad, 2015: 60). *Non-test* juga dapat digunakan jika kita ingin mengetahui kualitas proses dan produk dari suatu pembelajaran yang berkenaan dengan domain afektif, seperti sikap, minat, bakat, dan motivasi.

Kehadiran alat-alat telekomunikasi sangat membantu para peserta didik dan tenaga pendidik dalam mendapatkan informasi tanpa mengenal waktu dan tempat. Menurut Amornchewin *quizizz* suatu alat atau media pembelajaran yang di percaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur yang menarik (Amornchewin, 2018). *Quizizz* termasuk aplikasi yang menyenangkan, formatif, multipemain, gratis instrumen penilaian yang berfungsi di komputer, tablet, dan *smartphone* (Suharsono, 2020). *Quizizz* termasuk aplikasi yang menyenangkan, formatif, multipemain, gratis instrumen penilaian yang berfungsi di komputer, tablet, dan *smartphone* (Suharsono, 2020). Selain itu juga dapat membantu guru dalam membuat kuis interaktif yang dapat di kerjakan oleh peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas dengan cara login ke *quizizz.com*. Selain itu, peserta didik juga dapat bergabung dan mengerjakan soal kuis dengan cara membuka aplikasi *quizizz* yang sudah di *download* sebelumnya melalui aplikasi *play store* kemudian tinggal masukkan kode permainan beserta nama mereka dan dapat digunakan tanpa bantuan LCD *proyektor*, karena peserta didik bias melihat opsi pertanyaan dan jawaban di layar *handphone* mereka masing-masing. Pertanyaan yang di tampilkan pada layar masing-masing peserta didik berbeda-beda atau ter-acak sehingga peserta didik tidak mudah untuk menyontek. Selain itu, *quizizz* juga dapat mentransfer banyak tugas, mengulang, menghibur dan dapat menampung banyak peserta (Çeker & Özdamli, 2017). *Quizizz* ini berisi evaluasi pembelajaran yang didesain semenarik mungkin berupaa kuis interaktif sesuai dengan jenjang, dan mata pelajaran berdasarkan isi materi yang didesain sendiri oleh tenaga pendidik sebagai admin atau oleh pendesain yang tersimpan di library kuis pada halaman home (Aini, 2019; 2).

Selain itu, fitur yang di miliki pada media *quizizz* ini yaitu dapat memberi data statistik mengenai kinerja peserta didik serta juga guru dapat mengetahui seberapa banyak siswa yang antusias untuk menjawab soal tersebut. Data statistik tersebut dapat di *download* dalam bentuk *spreadsheet Excel*. Serta fitur “pekerjaan rumah” juga dapat membantu guru untuk memberikan tugas tambahan dengan memberikan batasan waktu. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *quizizz* adalah aplikasi *online* yang di gunakan dalam Pendidikan

dimana aplikasi tersebut dapat dikembangkan menjadi suatu permainan. Kelebihan dari aplikasi tersebut dapat melihat pencapaian atau skor yang di peroleh oleh si peserta didik secara langsung.

## METODE

Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dengan pengembangan (*Research and Developmet*). *Research and development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Pada penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti akan megembangkan suatu produk berupa alat evaluasi berbentuk pilihan ganda dengan menggunakan media *quizizz*, dengan tujuan agar alat evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia ini dapat lebih mempermudah dalam mengevaluasi peserta didik serta juga dapat mengefiesienkan waktu tenaga pendidik daalam melakukan perekapan nilai.

Penelitian dilakukan di sekolah SMP 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone. Penelitian yang dilakukan yaitu mengembangkan alat evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk game interaktif yang dengan ini menggunakan media *quizizz* dan menggunakan materi pada semester ganjil. Subyek uji coba dalam Penelitian ini adalah peseta didik kelas VII Smp 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VII C yang siswanya berjumlah 21 siswa. Desain uji coba yang dilakukan peneliti adalah *instrument* validasi oleh ahli media dan desain, ahli materi, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta angket respon siswa kelas VII C SMP 3 Kahu sebagai pengguna dari produk yang dikembangkan. Adapun jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Tehnik pengumpulan data berupa tes, *quisioner*, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan tehnik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi, ahli media. Sedangkan data kuantitatif adalah memaparkan hasil dari pengembangan produk yang dibuat berupa alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

**Validasi oleh ahli**

**Tabel 4.1** Hasil validasi ahli materi

No	Pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat kevalidan
1.	Kesesuaian materi yang di sajikan dengan kurikulum 2013	5	5	100 %	Sangat Valid
2.	Petunjuk mudah untuk di pahami	5	5	100 %	Sangat Valid
3.	Penggunaan Bahasa yang jelas dalam butir soal	5	5	100 %	Sangat Valid
4.	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik tingkat SMP kelas VII	5	5	100 %	Sangat Valid
5.	Soal disajikan secara jelas dan ringkas	5	5	100 %	Sangat Valid
6.	Penyajian soal sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator	5	5	100 %	Sangat Valid
7.	Terdapat gambar yang dapat membantu dalam memahami soal	5	5	100 %	Sangat Valid
8.	Media yang di sajikan mencakup kompetensi	5	5	100 %	Sangat Valid
9.	Gambar sesuai dengan soal	5	5	100 %	Sangat Valid
10.	Sebagai alat evaluasi yang praktis dan evisien	5	5	100 %	Sangat Valid
<b>Total</b>		50	50	100%	Sangat Valid

Berdasarkan table di atas hasil validasi mencapai pada tingkat  $\geq 81,5\%$  – 100% dengan jumlah total 100% yang di nyatakan sangat valid. Pada validasi kedua ini materi yang di validasi sudah di nayatkan layak untuk di uji coba tanpa revisi

**Tabel 4.2** Hasil validasi oleh ahli media

No	pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat kevalidan
1.	Kemenarikan penggunaan warna	4	5	80%	Valid
2.	Variasi isi kuis	3	5	60%	Kurang valid
3.	Kesesuaian media dan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat valid
4.	Kesesuaian media dan materi pembelajaran	4	5	80%	Valid
5.	Kesesuaian media dan karakteristik siswa	4	5	80%	Valid
6.	Kesesuaian jenis huruf	4	5	80%	Valid
7.	Kesesuaian ukuran huruf	4	5	80%	Valid
8.	Kejelasan antara teks dan <i>background</i>	5	5	100%	Sangat valid
9.	Konsisten dan ketepatan	5	5	100%	Sangat valid
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	5	80%	Valid
11.	Kesesuaian penggunaan proporsi warna	4	5	80%	Valid
12.	Kejelasan tampilan gambar	5	5	100%	Angat valid
13.	Kemudahan dalam mengakses	3	5	60%	Kurang valid
14.	Kemudahan mengakses menu media	4	5	80%	Valid
15.	Kemudahan berinteraksi dengan media	3	5	60%	Kurang valid
16.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	5	80%	Valid
17.	Memiliki daya Tarik visual yang meliputi warna, gambar, bantuk dan ukuran huruf	4	5	80%	Valid
<b>Total</b>		69	85	81,1 %	Valid

Hasil validasi mencapai pada tingkat interval  $\geq 62,5\%$  – 81,5% dengan jumlah total 81,1% yang dinyatakan valid. Dengan demikian produk alat evaluasi dapat di gunakan sesuai dengan revisi yang di berikan.

**Tabel 4.3** Hasil validasi guru mata pelajaran

No	pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat kevalidan
1.	Media evaluasi berbasisi <i>Quizizz</i> memudahkan guru dalam melakukan evaluasi kepada siswa	5	5	100%	Sangat valid
2.	Media evaluasi berbasis <i>quizizz</i> mampu membuat tingkat	5	5	100%	Sangat valid

	kecurangan siswa berkurang				
3.	Media evaluasi berbasis <i>quizizz</i> sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Valid
4.	Media evaluasi berbasis <i>quizizz</i> sangat sesuai dengan materi yang disajikan	5	5	100%	Sangat valid
5.	Kualitas tampilan Media evaluasi berbasis <i>quizizz</i> sangat baik	4	5	80%	Valid
	<b>Total</b>	23	25	92%	Sangat valid

Hasil validasi oleh Validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII mencapai tingkat interval  $\geq 81,5\%$  – 100 dengan jumlah 92% yang dinyatakan sangat valid. **Tabel 4.4** Hasil uji lapangan

No	Nama Siswa	Total	Presentase	Keterangan
1	Fairul Atmanegara	46	77%	Menarik
2	Aditia Arga	53	88%	Sangat Menarik
3	A. Alvian	30	50%	Kurang Menarik
4	Ranadanis	51	85%	Sangat Menarik
5	Lutfi	48	80%	Sangat Menarik
6	A. Dewi Anggun Ramadani	49	82%	Sangat Menarik
7	Alvan Tasya Aulia	51	85%	Sangat Menarik
8	Itra	46	77%	Menarik
9	Aidil Ardiadi	49	82%	Sangat Menarik
10	Alif Saputra	39	65%	Menarik
11	Anugrah	51	85%	Sangat Menarik
12	Fiana Safitri	43	72%	Menarik
13	Jihan	37	62%	Menarik
14	Reski	53	88%	Sangat Menarik
15	Afdal	53	88%	Sangat Menarik
16	Andika Iran Saputra	45	75%	Menarik
17	Andika	45	75%	Menarik
18	Muh. Rifki	36	60%	Menarik
19	Sahrul Awal	50	83%	Sangat Menarik

Uji coba lapangan di lakukan setelah produk selesai di perbaiki sesuai dengan arahan dari validator. Dari hasil uji coba lapangan di peroleh hasil yaitu 77 % yang apabila diinterpretasikan ke dalam rentang 60% - 80% yang menyatakan produk menarik untuk di gunakan. Setelah pelaksanaan uji lapangan, hasil data kuantitatif yang di peroleh dari siswa digunakan untuk menganalisis tingkat validitas, reliabilitas butir soal, tingkat kesukaran dan daya pembeda pada soal. Data tersebut dapat di lihat pada table berikut

**Tabel 4.5** Uji validitas butir soal

Nomor Soal	$r_{pbi}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	-0.26	-1.73	Valid
2	1.31	-1.73	Valid
3	-0.87	-1.73	Valid
4	0.08	-1.73	Valid
5	1.86	-1.73	Valid
6	1.50	-1.73	Valid
7	1.88	-1.73	Valid
8	1.34	-1.73	Valid
9	0.66	-1.73	Valid
10	0.25	-1.73	Valid
11	-0.66	-1.73	Valid
12	0.05	-1.73	Valid
13	1.40	-1.73	Valid
14	0.49	-1.73	Valid
15	0.47	-1.73	Valid
16	1.67	-1.73	Valid
17	1.31	-1.73	Valid

18	2.67	-1.73	Valid
19	2.69	-1.73	Valid
20	-0.11	-1.73	Valid
21	3.82	-1.73	Valid
22	1.49	-1.73	Valid
23	0.08	-1.73	Valid
24	0.98	-1.73	Valid
25	0.72	-1.73	Valid

Berdasarkan tabel di atas di peroleh hasil dari 25 soal evaluasi yang telah di selesaikan oleh siswa menunjukkan bahwa  $r_{pbi} > r_{tabel}$  maka instrumen tersebut valid. Dari 25 soal yang di kuiskan dinyatakan valid semua sehingga soal tidak ada yang di buang dan dapat di gunakan semua untuk mengevaluasi siswa secara *online*. Berdasarkan perhitungan dari pengelolaan data dari evaluasi yang telah di lakukan dengan 25 soal diperoleh nilai  $r_{11} = 0,18$  dengan  $r_{tabel} = -1,73$  sehingga dapat di katakana bahwa dari 25 soal yang di berikan reabilitas karena  $r_{11} > r_{tabel}$ .

**Tabel 4.6** Uji kesukaran pada soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,56	Sedang
2	0,78	Mudah
3	0,89	Mudah
4	0,78	Mudah
5	0,83	Mudah
6	0,72	Mudah
7	0,67	Sedang
8	0,72	Mudah
9	0,61	Sedang
10	0,94	Mudah
11	0,67	Sedang
12	0,67	Sedang
13	0,33	Sedang
14	0,83	Mudah
15	0,67	Sedang
16	0,72	Mudah
17	0,83	Mudah
18	0,72	Mudah
19	0,78	Mudah
20	0,94	Mudah
21	0,50	Sedang
22	0,78	Mudah
23	0,78	Mudah
24	0,94	Mudah
25	0,72	Mudah

Berdasarkan tabel di atas dapat di simpulkan bahwa dari 25 soal evaluasi yang di berikan kepada siswa terdapat 8 soal yang di nyatakan sedang yaitu pada nomor 1, 7, 9, 11, 12, 13 15 dan 21. Sedangkan soal yang nyatakan mudah sebanyak 17 soal yaitu 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, dan 25

**Tabel 4.7** Hasil uji daya pembeda

Nomor Soal	Daya Pembeda	Keterangan
1	0,00	Jelek sekali
2	0,44	Baik
3	-0,22	Jelek sekali
4	0,00	Jelek sekali
5	0,33	Cukup
6	0,33	Cukup

7	0,44	Baik
8	0,33	Cukup
9	0,11	Jelek
10	0,11	Jelek
11	-0,22	Jelek sekali
12	0,22	Cukup
13	0,22	Cukup
14	0,11	Jelek
15	0,00	Jelek sekali
16	0,56	Baik
17	0,33	Cukup
18	0,56	Baik
19	0,44	Baik
20	-0,11	Jelek sekali
21	0,56	Baik
22	0,44	Baik
23	-0,22	Jelek sekali
24	0,11	Jelek
25	0,11	Jelek

Berdasarkan dari hasil evaluasi di peroleh hasil uji daya pembeda terdapat 7 soal yang dalam kategori jelek sekali, 6 soal yang dalam kategori cukup, 5 soal yang dalam kategori jelek dan 7 soal yang termasuk dalam kategori baik.

### Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media evaluasi *quizizz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi pada kelas VII C SMP 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone. Pada penelitian tersebut di peroleh hasil bahwa Media evaluasi *quizizz* di katakana valid dan layak untuk di gunakan. Dimana sebelumnya sudah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah melalui uji coba dengan jumlah siswa sebanyak 3 orang yang termasuk pada tingkat prestasi tingkat tinggi, sedang dan rendah serta uji coba lapangan dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang serta hasil penilaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menyatakan sangat valid. Media evaluasi *quizizz* ini merupakan media evaluasi yang sangat interaktif dan menarik untuk di gunakan. Selain itu, juga dapat mempermudah guru dalam merekap hasil evaluasi siswa dengan cepat. Media evaluasi *quizizz* ini bukan hanya dapat di gunakan semasa pandemic tetapi juga dapat digunakan dalam keadaan sudah normal selakipun.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari pengembangan dan penelitian pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* dapat di simpulkan bahwa produk alat evaluasi menggunakan *quizizz* sangat di butuhkan oleh sekolah SMP 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone karena dapat

membantu guru dalam mengevaluasi siswa dan mempermudah guru untuk merekap nilai siswa dengan cepat.

Adapun saran dari penelitian ini adalah (1).Mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan media *quizizz* dapat di gunakan tenaga pendidik untuk mengevaluasi pelaksanaan penilaian harian pada tahun ajaran berikutnya. (2) Guru dapat mendesain sendiri media evaluasi menggunakan *quizizz* ini dengan materi yang berbeda agar tampilannya lebih menarik. (3) Alat evaluasi menggunakan *quizizz* ini sangat baik untuk di terapkan kepada peserta didik, karena selain menambah pengetahuan peserta didik juga dapat membuat peserta didik mengurangi sikap mencontek kepada temannya. (4) Media *quizizz* ini merupakan salah satu alat evaluasi yang praktis dan dapat digunakan guru karena hasil kuis dari siswa dapat disimpan dan didownload.

### DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, N. (2015). *Pembelajaran Buku Ajar*. 3–139.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Amornchewin, R. (2018). The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using

- Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.20961/ijie.v2i2.24430>
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). Evaluasi Pembelajaran. In *Ciptapustaka Media*.
- Çeker, E., & Özdamlı, F. (2017). What "gamification" is and what it's not. *European Journal of Contemporary Education*, 6(2), 221–228. <https://doi.org/10.13187/ejced.2017.2.221>
- Haling, A., & Pattaufi. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi pembelajaran*. UNY, Press.
- Nasional, U. (2020). *C. d. 0.0075 300*. 300.
- Sudijono, A. (2016). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada.
- Suharsono, A. (2020). The Use of Quiziz dan Kahoot! in The Learning Millennial Generation. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 4(2), 332–342.