



SKRIPSI

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS
MOBILE LEARNING PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VII
SMP 3 KAHU KECAMATAN KAHU
KABUPATEN BONE**

ISNAWATI AMIR

1741042004

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

2022



**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS
MOBILE LEARNING PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VII
SMP 3 KAHU KECAMATAN KAHU
KABUPATEN BONE**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Jurusan Teknologi Pendidikan Strata Satu Fakultas Ilmu
Pendidikan Universitas Negeri Makassar

ISNAWATI AMIR

1741042004

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

2022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Tamalate I Tidung Makassar, KP - 90222, email: tp.fip@unm.ac.id
Laman: <https://www.tp.fip.unm.ac.id>, <https://www.fip.unm.ac.id>, <https://www.unm.ac.id>

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi penelitian dengan judul "*Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone*"

Nama : Isnawati Amir
Nim : 1741042004
Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, naskah skripsi penelitian ini telah memenuhi syarat untuk ke tahap selanjutnya dan diseminarkan pada *ujian tutup*.

Makassar, 20 Desember 2021

Pembimbing I


Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si
NIP. 19730702 200801 1 007

Pembimbing II


Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si
NIP. 19731106 200501 2 001

Disahkan,
Ketua Prodi TP FIP UNM


Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si
NIP. 19730702 200801 1 007

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh

Nama/NIM : Isnawati Amir / 1741042004

Judul : Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone

Nomor SK : 0079/UN36.4/PP/2022

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada hari Rabu, 10 Januari 2022 dan dinyatakan dapat diterima sebagai bagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana (Strata Satu) pada Program Studi/Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Disahkan oleh: Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

Dr. Abdul Saman, M.Si.Kons
197208172002121001

Panitia Ujian

Ketua Penguji : Dr. Pattaufi, M.Si


(.....)

Sekretaris Penguji : Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si


(.....)

Pembimbing I : Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si


(.....)

Pembimbing II : Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si


(.....)

Penguji I : Dr. H. Abd. Haling., M.Pd


(.....)

Penguji II : Andromeda Valentino Sinaga, S.S., M.Pd


(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Isnawati Amir
Nim : 1741042004
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : “ Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan mengambil-alihkan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 16 Desember 2021

Yang Membuat Pernyataan,



ISNAWATI AMIR

MOTTO

“...Cukuplah Allah Sebagai Penolong Kami...”

“...Hai orang-orang yang beriman, mintalah pertolongan kepada Allah dengan sabar dan sholat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar...”

(Qs. Al-Baqarah: 153)

“...Sebelum meminta bantuan orang lain
berusahalah terlebih dahulu...”

(Isnawati)

ABSTRAK

Isnawati Amir, 2021, *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Smp 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone*. Skripsi. Dibimbing oleh Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Pd, dan Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Pd; Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Evaluasi merupakan bagian yang sangat penting dalam pendidikan. Evaluasi dapat memberikan gambaran tentang tingkat pencapaian yang di peroleh oleh peserta didik terhadap suatu materi yang telah di pelajarnya. Berdasarkan dari hasil angket kebutuhan di peroleh informasi bahwa guru belum memanfaatkan alat evaluasi *quizizz* dalam pengambilan nilai pada peserta didik. Dalam pengambilan nilai guru menggunakan *google form*. Kebutuhan akan alat evaluasi berbasis *quizizz* ini di dasarkan pada kenyataan bahwa perlu adanya alat evaluasi yang menarik untuk di gunakan dan mudah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di Smp 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Mengetahui bagaimana kebutuhan alat evaluasi pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII Smp 3 Kahu, 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 yaitu *research and development* (R&D) dengan model ADDIE yang singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). 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*

PRAKATA

Alhamdulillahirobbilalamin, kami panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu wata'ala, yang melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII Smp 3 kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone” dengan lancar.

Sholawat serta salam semoga senantiasa tetap tercurahkan kepada baginda kita Nabi Muhammad Shallallahu alaihi wasallam yang telah membimbing kita semua menuju jalan yang di ridhoi Allah subhanahu wata'ala dan semoga kita tetap istiqomah di jalannya yang benar.

Tidak lupa penulis hanturkan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si selaku pembimbing I dan Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan petunjuk serta koreksi dalam penyusunan skripsi sejak awal sampai akhir penyusunan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini di susun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi dalam meraih gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak lepas dari arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU., ASEAN Eng yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi strata 1 Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar Dr. Abdul Saman, M.Si Kons, Wakil Dekan I bidang Akademik Dr. Mustafa, M.Si., Wakil Dekan II bidang Administrasi dan keuangan Dr. Pattaufi, M.Pd, dan wakil Dekan III bidang Kemahasiswaan Dr. H. Ansar, M.Pd, yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian serta memfasilitasi mahasiswa FIP UNM di bidang akademik, sarana dan prasarana, serta di bidang kemahasiswaan.

3. Pendidikan Bapak Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si selaku sebagai Ketua Jurusan Teknologi pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
4. Bapak dan Ibu Dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama masa perkuliahan.
5. Terima kasih kepada Dr. Sakaria, S.S., S.Pd., M.Pd. selaku validator materi media evaluasi yang di kembangkan oleh peneliti serta Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si. selaku validator media. Terima kasih atas kritikan, saran, serta masukan yang telah di berikan.
6. Terima kasih kepada kedua orang tua tercinta ibunda Nurhayati dan ayahanda Amir Daus serta Kakak dan adikku yang telah memberikan dorongan dan mendidik dengan penuh kesabaran sehingga penulis bisa menjadi seperti sekarang ini dan selalu memberikan waktu dan dukungan sehingga penulis menjadi pribadi yang lebih dewasa.
7. Bapak Hamka, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SMP 3 Kahu yang telah membantu dan memberikan izin untuk melakukan penelitian
8. Ibu Andi Wahyulan Amal, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII Smp 3 Kahu yang telah membantu dan membimbing selama penelitian bberlangsung.
9. Seluruh siswa dan siswi kelasVII C Smp 3 Kahu yang telah berpartisipasi dan membantu kegiatan penelitian
10. Sulfah muhtar dan Zakiah Drajad yang telah banyak membantu dan menuntun dalam pengerjaan skripsi ini
11. Sahabat-sahabat saya yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan selama mengerjakan skripsi
12. Seluruh teman-teman Inferno yang telah membantu dalam pengerjan kripsi
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis berharap dalam skripsi ini dapat menjadi sebuah masukan yang dapat di tindak lanjuti dalam pendidikan agar dapat memberikan motivasi dan inovasi kepada pendidik khususnya guru supaya dapat mengembangkan pola pikir

peserta didik. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, maka kritik dan saran akan penulis terima dengan segenap hati demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Makassar, 12 November 2021



ISNAWATI AMIR
1741042004

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Pengembangan Media Evaluasi Berbasis <i>Mobile Learning</i>	8
2. Pengertian Evaluasi	10
3. Alat Evaluasi	16
3.1 Teknik Tes	16
3.2 Teknik Non Tes	20
4. Pengembangan Tes Obyektif	22
5. Konstruksi Hasil Belajar	26
6. <i>Quizizz</i>	30
B. Penelitian Yang Terdahulu	32
C. Kerangka Pikir	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	35
B. Waktu Dan Tempat Penelitian	35
C. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	36
D. Uji Coba	39
E. Jenis Data	40
F. Tehnik Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian	48
1. Hasil <i>Analysis</i> (Analisis)	48
2. Hasil <i>Design</i> (Perancangan)	50
3. Hasil <i>Development</i> (Pengembangan)	53
4. Hasil <i>Implementation</i> (Penerapan)	63
5. Hasil <i>evaluasi</i> (Penilaian)	64
B. Pembahasan	71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA	76
-----------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN	79
--------------------------	----

RIWAYAT HIDUP	115
----------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan tes baku dan tes buatan guru	19
Tabel 3.1 Kriteria kelayakan untuk para ahli	42
Tabel 3.2 Kriteria tingkat kevalidan	43
Tabel 3.3 Skor respon peserta didik	44
Tabel 3.4 Skala kriteria	44
Tabel 3.5 Klasifikasi tingkat kesukaran	46
Tabel 3.6 Kriteria daya pembeda pada soal	47
Tabel 4.1 Analisis kompetensi inti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas VII	50
Tabel 4.2 Kompetensi dasar dan indikator teks deskripsi	51
Tabel 4.3 kisi-kisi evaluasi pembelajaran	52
Tabel 4.4 Hasil analisis validasi ahli materi pertama	59
Tabel 4.5 Hasil analisis validasi ahli materi kedua	60
Tabel 4. 6 Komentar dari ahli materi	60
Tabel 4.7 Revisi ahli materi	61
Tabel 4.8 Hasil valiadasi oleh ahli media	62
Tabel 4.9 Komentar oleh ahli media	62
Tabel 4.10 Validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII	63
Tabel 4.11 Hasil uji coba	64
Tabel 4.12 Uji validasi butir soal	65
Tabel 4.13 Uji kesukaran pada soal	66
Tabel 4.14 Uji daya pembeda	67
Tabel 4.15 Hasil uji lapangan	68
Tabel 4.16 Uji validasi butir soal uji lapangan	69
Tabel 4.17 Uji kesukaran pada soal uji lapangan	70
Tabel 4.18 Uji daya pembeda	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kriteria antara tes, pengukuran dan evaluasi	11
Gambar 2.2 Tampilan awal aplikasi <i>quizizz</i>	32
Gambar 2.3 Kerangka pikir	34
Gambar 3.1 Bagan desain pengembangan ADDIE	36
Gambar 4.1 Tata membuat akun di <i>quizizz</i>	54
Gambar 4.2 Tata gabung di <i>quizizz</i>	54
Gambar 4.3 Tampilan awal aplikasi <i>quizizz</i>	55
Gambar 4.4 Tampilan untuk <i>login</i> pada <i>quizizz</i>	55
Gambar 4.5 <i>Home</i> pada <i>quizizz</i>	56
Gambar 4.6 Nama dan kategori <i>quizizz</i>	56
Gambar 4.7 Pemilihan jenis kuis	56
Gambar 4.8 Tampilan untuk mengedit kuis	57
Gambar 4.9 Tampilan butir soal dan opsi jawaban	57
Gambar 4.10 Tampilan meme untuk jawaban benar	58
Gambar 4.11 Tampilan meme untuk jawaban salah	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket vallidasi materi pertama	79
Lampiran 2. Angket validasi materi kedua	81
Lampiran 3. Angket validasi media	83
Lampiran 4. Angket validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia	85
Lampiran 5. Lembar angket respon siswa	87
Lampiran 6. Pengesahan usukan penelitian	89
Lampiran 7. Surat permohonan izin penelitian	90
Lampiran 8. hasil perhitungan analisis validitas butir soal uji coba	91
Lampiran 9. Hasil perhitungan analisis validitas butir soal uji lapangan	91
Lampiran 10. Hasil perhitungan reliabilitas uji coba awal	92
Lampiran 11. Hail perhitungan reliabilitas uji lapangan	92
Lampiran 12. Hasil tingkat kesukaran uji coba awal	93
Lampiran 13. Hasil tingkat kesukaran uji coba lapangan	93
Lampiran 14. Hasil daya pembeda uji coba awal	94
Lampiran 15. Hasil daya pembeda uji lapangan	94
Lampiran 16. Reencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)	95
Lampiran 17. Soal evaluasi pada <i>quizizz</i>	106
Lampiran 18. Surat keterangan telah meneliti	112
Lampiran 19. Dokumentasi	113
Lampiran 20. Biodata mahasiswa	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Wabah Corona Virus Disease (Covid-19) yang melanda lebih dari 200 Negara di Dunia, telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Mengantisipasi penularan virus tersebut Pemerintah telah mengeluarkan berbagai 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.

Selain itu pada standar proses Pendidikan dasar dan menengah (Permendikbud 2016) menjelaskan ada empat belas standar kompetensi lulusan dan standar isi sebagai acuan yang di gunakan dalam Pendidikan, salah satunya adalah menjelaskan tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diharapkan dapat tercipta rasa senang dan dapat menginspirasi satu individu dan individu lainnya. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan bahan ajar.

Banyak bahan ajar yang dapat di manfaatkan oleh pendidik untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, seperti penggunaan bahan ajar

berbasis *Information and Communication Technology* (ICT). Bahan ajar berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) selalu mengikuti perkembangan zaman, serta memudahkan mengakses berbagai macam sumber belajar yang membuat peserta didik tidak akan tertinggal oleh majunya ilmu pengetahuan serta teknologi (Hasyim & Haling, 2017). Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang canggih dapat juga digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia (Renaninggalih et al., 2014).

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang penting untuk di pelajari karena kedudukan Bahasa Indonesia yaitu sebagai bahasa nasional : lambang kebanggaan nasional, lambang identitas nasional, alat pemersatu seluruh bangsa Indonesia sebagaimana yang tersirat dalam sumpah pemuda 28 Oktober 1928 ikrar ketiga yang berbunyi “Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbahasa yang satu Bahasa Indonesia” serta sebagai alat penghubung antar budaya dan antar daerah. selain itu, Bahasa Indonesia juga sebagai bahasa resmi Negara sebagaimana yang di sebutkan dalam Undang-undang dasar RI 1945 pasal 36.

Banyak yang beranggapan bahwa untuk menguasai Bahasa Indonesia tidak perlu dipelajari secara khusus karena akan mengerti dengan sendirinya asal kita mau melatihnya dalam setiap aktivitas kehidupan kita, pada kenyataannya banyak orangtua siswa yang lebih bangga bila anaknya dapat berbahasa asing lebih baik daripada berbahasa Indonesia, padahal Bahasa Indonesia adalah bahasa sehari-hari ibunya. Namun tidak dapat di pungkiri jika seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan zaman, Bahasa Indonesia mengalami banyak pengembangan dan variasi.

Dunia pendidikan penggunaan Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran sudah terlihat secara biasa-biasa saja dan terkesan tidak menarik. Di sekolah-sekolah yang bertaraf internasional para pengajar lebih mengutamakan menggunakan Bahasa asing sebagai pengantar dalam proses pembelajarannya. Jadi jadi tidak salah jika generasi anak muda sekarang lebih bangga menggunakan Bahasa asing di bandingkan Bahasa Indonesia itu sendiri. Serta juga secara perlahan juga akan merubah pola pikir para generasi bahwa Bahasa asing lebih penting di pelajari di bandingkan dengan Bahasa Indonesia itu sendiri yang sudah menjadi identitas bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia tidak kalah jauh dari Bahasa asing untuk di pelajari. Nyatanya, ada 45 Negara yang mengajarkan Bahasa Indonesia, seperti Australia, Amerika, Kanada, Vietnam, dan banyak Negara lainnya," katanya. Mengambil contoh Australia, Andri Hadi menjelaskan, di Australia Bahasa Indonesia menjadi bahasa populer keempat ada sekitar 500 sekolah mengajarkan Bahasa Indonesia Bahkan, anak-anak kelas 6 sekolah dasar ada yang bisa berbahasa Indonesia (Nurhasanah, 2017).

Peningkatan pemahaman peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan unsur rangsangan agar peserta didik semakin giat dalam belajar yaitu dengan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang tepat untuk di gunakan dalam proses evaluasi. Guru harus berperan sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan dan evaluasi pembelajaran di lapangan, apabila ingin meraih tujuan pendidikan yaitu batasan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa.

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi). Keberhasilan

pendidikan salah satunya dapat diukur dengan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penugasan materi yang telah ditentukan. Dengan demikian, guru memerlukan alat evaluasi pembelajaran yaitu instrumen penilaian. Instrumen penilaian yang disusun dengan valid dan reliabel akan memberikan informasi tingkat penguasaan peserta didik dalam kegiatan evaluasi dengan akurat.

Evaluasi pembelajaran merupakan sejumlah teknik yang tidak bisa di lewatkan dan harus di terapkan oleh tenaga pendidik dalam pelaksanaan aktifitas pembelajaran. Menurut Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 penilaian hasil belajar (evaluasi) adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran (Purnamasari & Rochmawati, 2015).

Berdasarkan hasil penyebaran angket melalui *google form* yang telah dilakukan di SMP 3 Kahu terkait dengan evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia, di ketahui bahwa masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia itu mudah termasuk mata pelajaran yang mudah untuk di pelajari. Di sekolah tersebut juga menggunakan dua model dalam pembelajaran yaitu model daring bagi siswa yang memiliki fasilitas daring dan model luring bagi siswa yang tidak memiliki fasilitas internet. Selain itu dalam proses evaluasi juga dilakukan dua acara yaitu evaluasi secara online bagi siswa yang belajar daring dan

evaluasi secara manual (tertulis) bagi siswa yang belajar luring. Dalam proses evaluasi masih menggunakan *google form* dan belum pernah menggunakan kuis interaktif berupa *game*.

Dengan adanya wabah covid-19 membuat aktivitas dilakukan dari rumah demi memutus mata rantai penularan. Hal ini juga berdampak pada dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Keadaan tersebut membuat tenaga pendidik merubah model pembelajaran yang sebelumnya menggunakan model tatap muka menjadi pembelajaran yang berbasis internet (Hakim & Nurhikmah, 2018). Begitupun dengan proses evaluasi kepada peserta didik juga dilakukan dengan mengandalkan internet. Berbagai *software* dan program yang dapat digunakan dalam proses tersebut, salah satunya adalah mengevaluasi menggunakan *mobile learning* yang menggunakan media *quizizz*.

Quizizz adalah suatu aplikasi pendidikan yang berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke dalam kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Rahman et al., 2020). *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti, avatar, tema, dan music yang dapat menghibur dalam proses pembelajaran. Selain itu *Quizizz* ini juga dapat membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran. Peserta didik dapat mengambil kuis pada waktu yang sama dan mereka juga bisa langsung melihat peringkat atau pencapaian yang telah mereka peroleh dari kuis tersebut. Perangkat tersebut dapat dibuat dan oleh siapa saja dan dapat digunakan menggunakan perangkat, desktop atau laptop dengan menggunakan web browser sehingga dapat membuat penggunaannya merasa bebas dalam mengaksesnya. Dengan menggunakan *quizizz* guru dapat menciptakan

suasana belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan dan membuat siswa tidak merasa jenuh.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengadakan suatu penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Siswa SMP 3 Kahu*”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan masalah yang terjadi di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kebutuhan alat evaluasi Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Smp 3 Kahu
2. Bagaimana kevalidan dan kepraktisan alat evaluasi Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Smp 3 Kahu

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana kebutuhan alat evaluasi pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII Smp 3 Kahu
2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kevalidan dan kepraktisan alat evaluasi pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII Smp 3 Kahu

D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari Penelitian yang dilakukan adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat serta dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan terutama dalam pengembangan aplikasi *quizizz*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan Manfaat serta dapat menjadikan proses belajar mengajar yang menyenangkan serta dapat menambah ilmu pengetahuan dalam pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Dapat memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta didik sehingga pembelajaran akan terasa lebih menarik. serta dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengembangan alat evaluasi menggunakan media *quizizz*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengembangan Media Evaluasi Berbasis *Mobile Learning*

Evaluasi merupakan bagian yang sangat penting dalam pendidikan. Evaluasi dapat memberikan gambaran tentang tingkat pencapaian yang di peroleh oleh peserta didik terhadap suatu materi yang telah di pelajarnya.

Pada evaluasi manual dengan instrument evaluasi memiliki kelemahan. Pertama, evaluasi manual memerlukan waktu dan biaya yang cukup banyak untuk memproduksi instrumennya. Kedua, pemilihan butir tes dari bank soal cukup merepotkan, baik dalam pemilihan maupun dalam memproduksinya. Ketiga, proses pemeriksaan evaluasi dengan instrument tercetak cukup rumit, sehingga memerlukan waktu banyak dan cenderung membosankan. Keempat, proses pengolahan skor dan pemberian umpan balik kepada responden juga rumit, memerlukan banyak waktu dan juga tidak jarang membosankan. Kelima, secara psikologis evaluasi manual sering menimbulkan kecemasan pada peserta tes. Pengawas yang berada di sekitar mereka, kondisi peserta tes yang lain, serta kondisi lingkungan sekitar sering membuat peserta tes merasa cemas (Setemen, 2010 : 208).

Kondisi tersebut perlu secepatnya untuk dilakukan sebuah inovasi yang dapat mememungkinkan terjadinya hal-hal seperti : 1) proses produksi instrument yang memudahkan. 2) proses pemilihan butir tes dari bank soal yang juga memudahkan untuk di lakukan. 3) dalam memeriksa juga memudahkan. 4) proses pengelolaan skor dan pemberian umpan balik yang mudah untuk di lakukan. 5) kecemasan yang timbul pada peserta didik akan akibat dari proses evaluasi tidak terlalu tinggi.

Dari paparan di atas dapat saya simpulkan bahwa pada suatu evaluasi memerlukan suatu inovasi yang dapat membuat pelaksanaan evaluasi itu terasa

tidak membosankan serta dapat mempermudah pendidik untuk melakukan pengolahan skor.

Arifpurnamayana (Maulana, 2017) menjelaskan bahwa *mobile learning* dapat di defenisikan sebagai salah satu fasilitas atau layanan yang dapat memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan *content* yang edukasional yang dapat membantu mencapai pengetahuan tanpa mengenal waktu dan tempat. *Mobile learning* juga termasuk salah-satu metode pembelajaran baru yang memaksimalkan dalam pengaplikasian teknologi. Pengembangan media evaluasi *mobile learning* ini di harapkan dapat memberikan hasil evaluasi yang tepat dan cepat, biaya dan waktu untuk mempersiapkan dan pelaksanaan tes dapat di manfaatkan seefektif mungkin.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi sangat memiliki peran yang penting dalam pembelajaran. Kemampuan dan kesulitan siswa sangat bergantung kepada akurasi alat evaluasi dan proses evaluasi. Dengan demikian, alat evaluasi harus di kembangkan secermat mungkin agar dapat mempermudah tenaga pendidik dalam melakukan evaluasi.

Pada jurusan teknologi pendidikan sendiri memiliki lima kawasan yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan serta kawasan penilaian. Di anatar lima kawasan tersebut penelitian ini termasuk kepada kawasan penilaian di mana, kawasan penilaian adalah kegiatan untuk mengkaji serta memperbaiki suatu produk atau program. Serta Mencakup

cara penentuan sifat dan parameter masalah dengan menggunakan strategi pengumpulan informasi dan pengambilan keputusan.

2. Pengertian evaluasi pembelajaran

Istilah evaluasi juga sering di samaartikan dengan ujian. Padahal kedua kata tersebut hanya saling berkaitan dimana ujian yang selalu dilakukan oleh guru pada saat ulangan tengah semester dan ulangan kenaikan kelas belum dapat menggambarkan esensi dari evaluasi itu sendiri. pada dasarnya evaluasi pembelajaran bukan hanya menilai dari hasil belajar saja tetapi juga menilai proses-proses yang dilalui oleh pendididkan peserta didik dalam proses pembelajarannya.

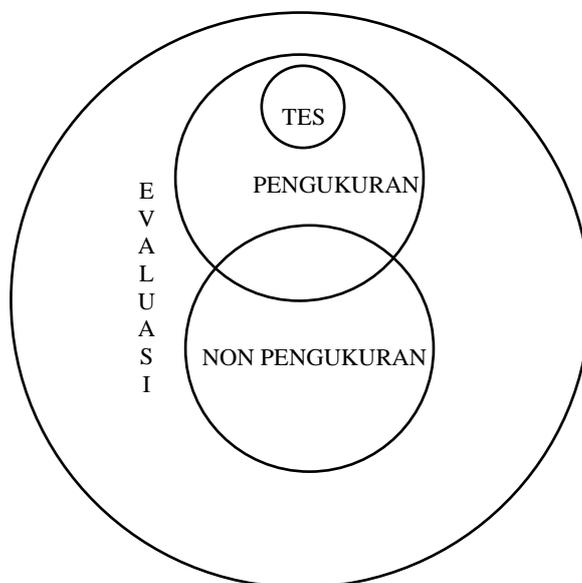
Selanjutnya Guba dan Lincoln mendefinisikan evaluasi sebagai “*a process for describing an evaluand and judging its merit and worth*”. (suatu proses untuk menggambarkan evaluan (orang yang dievaluasi) dan menimbang makna dan nilainya). Sax (1980) juga berpendapat “*evaluation is a process through which a value judgement or decision is made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator*”. (evaluasi adalah suatu proses dimana pertimbangan atau keputusan suatu nilai dibuat dari berbagai pengamatan, latar belakang serta pelatihan dari evaluator) (Asrul et al., 2014; 2)

Dari kedua pendapat di atas dapat kita simpulkan 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.

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).

Antara evaluasi, pengukuran dan tes sering disamakan, karena mempunyai pengertian menilai atau menentukan nilai sesuatu. Selain itu, alat yang digunakan dalam pengumpulan data yang sama. Meskipun begitu, terdapat ruang perbedaan yang dapat membedakan satu sama lainnya. (Hasan, 2014) dalam bukunya yang berjudul *Evaluasi Kurikulum* mengemukakan antara evaluasi, tes dan pengukuran dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. 1 Keterkaitan antara tes, pengukuran dan evaluasi

Pada gambar 2.1 di atas dikatakan bahwa evaluasi memiliki cakupan yang luas. Dimana ruang lingkup tes lebih sempit daripada ruang lingkup pengukuran dan ruang lingkup pengukuran lebih sempit di bandingkan evaluasi serta lingkungan non pengukuran menggambarkan posisi wilayah yang dimiliki tumpang tindih dengan lingkaran pengukuran.

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). Selain itu tes juga memerlukan persyaratan khusus seperti tempat, waktu, pelaksana, peserta, dan ketersediaan tes. Tes memiliki waktu yang terbatas dengan tempat yang di hadiri oleh peserta yang diikat dengan aturan yang telah di buat oleh pendidik.

Pengukuran adalah suatu usaha untuk mengetahui keadaan sesuatu 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). Pengukuran digunakan untuk memberikan angka pada karakteristik peserta didik yang diambil dari hasil tes.

Berdasarkan pengertian evaluasi, tes dan pengukuran di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa ketiganya sama-sama digunakan dalam mengumpulkan data seperti penilaian hasil belajar. Walaupun tes merupakan bukan satu-satunya alat pengumpulan data tetapi tes adalah alat pengumpulan data evaluasi dan penilaian yang paling lama dan paling sering di gunakan. Tes bukanlah evaluasi dan bukan juga pengukuran tetapi tes adalah suatu alat penilaian. Tes lebih sempit ruang lingkupnya dibandingkan pengukuran, dan pengukuran lebih sempit dibandingkan evaluasi.

Selanjutnya (Arifin, 2011) menjelaskan beberapa hal tentang evaluasi, bahwa:

1. Evaluasi adalah suatu proses bukan suatu hasil (produk). Hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi adalah kualitas daripada sesuatu, baik yang menyangkut tentang nilai maupun arti. Sedangkan kegiatan untuk sampai kepada pemberian nilai dan arti itu adalah evaluasi. Jika Anda melakukan kajian tentang evaluasi, maka yang Anda lakukan adalah mempelajari bagaimana proses pemberian pertimbangan mengenai kualitas daripada sesuatu. Gambaran kualitas yang dimaksud merupakan konsekuensi logis dari proses evaluasi yang dilakukan. Proses tersebut tentu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, dalam arti terencana, sesuai dengan prosedur dan aturan, dan terus menerus.
2. Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan kualitas daripada sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti. Selain itu, evaluasi pembelajaran juga ditujukan untuk menilai efektifitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektifitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan efektifitas pembelajaran, membantu belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, serta untuk menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan.
3. Dalam proses evaluasi harus ada pemberian pertimbangan *judgement*. Pemberian pertimbangan ini pada dasarnya merupakan konsep dasar evaluasi. Melalui pertimbangan inilah ditentukan nilai dan arti *worth and merit* dari sesuatu yang sedang dievaluasi. Tanpa pemberian pertimbangan, suatu kegiatan bukanlah termasuk kategori kegiatan evaluasi

4. Pemberian pertimbangan tentang nilai dan arti haruslah berdasarkan kriteria tertentu. Tanpa kriteria yang jelas, pertimbangan nilai dan arti yang diberikan bukanlah suatu proses yang dapat diklasifikasikan sebagai evaluasi. Kriteria ini penting dibuat oleh evaluator dengan pertimbangan (a) hasil evaluasi dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (b) evaluator lebih percaya diri (c) menghindari adanya unsur subjektivitas (d) memungkinkan hasil evaluasi akan sama sekalipun dilakukan pada waktu dan orang yang berbeda, dan (e) memberikan kemudahan bagi evaluator dalam melakukan penafsiran hasil evaluasi.

Tujuan evaluasi pembelajaran agar dapat mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik berupa tujuan, metode, media, materi, sumber belajar, lingkungan serta penilaian itu sendiri.

selain itu tujuan khusus evaluasi pembelajaran adalah untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan, untuk mencari dan menemukan faktor penyebab keberhasilan dan ketidakberhasilan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan sehingga dapat dicari dan ditemukan jalan keluar atau cara-cara perbaikannya (Sudijono, 2006: 17).

Dalam dunia Pendidikan, tujuan evaluasi lebih kepada penguasaan sikap (afektif dan psikomotorik) di bandingkan afektif. Hal ini bertujuan untuk kemampuan peserta didik yang secara garis besar terdiri atas empat hal : (a) Sikap dan pengalaman terhadap hubungan pribadinya dengan Tuhannya (b) Sikap dan pengalaman terhadap arti hubungan dirinya dengan masyarakat (c) Sikap dan pengalaman terhadap arti hubungan kehidupannya dengan alam sekitarnya (d) Sikap dan pandangan terhadap diri sendiri selaku hamba Allah, anggota masyarakat, serta khalifah Allah SWT.

Keempat kemampuan dasar tersebut dijabarkan dalam beberapa klasifikasi kemampuan teknis, yaitu: (1) Sejauh mana pengabdian kepada Allah berupa tingkah laku yang mencerminkan kepatuhan kepada Allah SWT. (2) Sejauh mana penerapan nilai-nilai agama, hidup antar sesama berupa ahlak yang mulia serta disiplin. (3) Bagaimana peserta didik berusaha mengelola dan memelihara serta menyesuaikan diri dengan alam sekitarnya, apakah ia merusak ataukah memberi makna bagi kehidupannya dan masyarakat di mana ia berada. (4) Bagaimana dan sejauh mana ia memandang diri sendiri sebagai hamba Allah dalam menghadapi kenyataan masyarakat yang beraneka ragam budaya, suku dan agama (Sataloff et al., 2014 : 11)

Kegiatan evaluasi bukan hanya digunakan dalam kegiatan pendidikan saja tetapi juga digunakan dalam kegiatan bimbingan, supervise dan seleksi. Setiap kegiatan mempunyai tujuan yang berbeda-beda. Dalam kegiatan bimbingan bertujuan agar dapat memperoleh informasi secara keseluruhan mengenai karakteristik peserta didik sehingga informasi dapat di berikan bimbingan secara baik. Dalam kegiatan supervisi evaluasi juga bertujuan untuk menentukan situasi dalam pembelajaran sehingga dapat dilakukan perbaikan agar dapat meningkatkan mutu di madrasah sekolah. Begitu juga dalam kegiatan seleksi, evaluasi bertujuan agar dapat mengetahui tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai peserta didik untuk jenis jabatan, pekerjaan, serta Pendidikan tertentu.

Sehingga dapat kita simpulkan bahwa tujuan evaluasi adalah untuk memperoleh suatu informasi yang sangat dibutuhkan oleh pendidik agar dapat mengetahui tingkat pencapaian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung serta untuk mengetahui apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai harapan atau belum. Selain itu evaluasi dalam dunia Pendidikan lebih mementingkan sikap dibandingkan dengan kecerdasannya. Baik itu sikap terhadap dirinya sendiri dan tuhan, hubungan antar dirinya dan masyarakat sekitar,

mengetahui arti kehidupan dirinya dan lingkungannya serta sikap dirinya sendiri selaku hamba Allah SWT.

3. Alat Evaluasi

Secara umum, alat adalah sesuatu yang dapat mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan. Kata alat juga bisa disebut dengan kata *Instrument* yang dimana instrument ini merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran.

Dalam evaluasi pendidikan terdapat banyak alat evaluasi baik berbentuk teks maupun nonteks. Evaluasi tidak terlepas dari tujuan dari evaluasi itu sendiri yaitu untuk mendapat data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan-tujuan kurikuler (Rifani, 2013).

Pada umumnya alat evaluasi dibedakan menjadi dua jenis, yakni tes dan non tes. Evaluasi tidak terlepas dari tujuan dari evaluasi itu sendiri yaitu untuk mendapat data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuannya. Dibawah ini dibahas secara umum mengenai kedua jenis alat penilaian tersebut yang dilihat dari faktor validitas dan reliabilitasnya.

3.1 Teknik Tes

Cronbach menjelaskan bahwa *tes* adalah suatu prosedur yang sistematis untuk mengamati atau mendeskripsikan satu atau lebih karakteristik seseorang dengan menggunakan standar numerik atau sistem kategori (Ahmad, 2015: 60). Tes

juga digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Jenis tes tersebut biasanya digunakan untuk menilai isi pendidikan, misalnya aspek pengetahuan, kecakapan, ketrampilan, dan pemahaman pelajaran yang telah diberikan oleh guru.

Dari penjelasan di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa tes adalah alat ukur yang dibuat dalam bentuk pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan yang ada pada peserta didik baik itu secara individu maupun secara kelompok. Tes kelompok, yaitu tes yang diadakan secara kelompok. Dimana, guru disini berhadapan dengan peserta didik yang terdiri atas beberapa kelompok. Tes perorangan yaitu tes yang dilakukan secara perorangan (individual). Disini guru akan berhadapan dengan seorang peserta didik.

Dilihat dari cara penyusunannya, tes dapat dibedakan atas dua jenis, yaitu :

a) Tes Buatan Guru (*teacher-made test*)

Tes buatan guru adalah tes yang disusun sendiri oleh tenaga pendidik sesuai dengan yang akan menggunakan tes tersebut. Tes ini biasanya digunakan pada saat ulangan harian, formatif, dan ulangan umum (sumatif). Tujuan dari pembuatan tes ini adalah untuk mengukur tingkat pencapaian siswa yang telah diajarkan sebelumnya. Tes buatan guru bersifat temporer, artinya hanya berlaku pada saat tertentu dan situasi tertentu pula. Pada kesempatan lain belum tentu tes tersebut dapat digunakan, karena mungkin berubah, baik bentuk itemnya maupun kapasitas peserta didiknya. Di dalam tes biasanya guru membuat dalam bentuk hafalan dan ada juga yang bersifat analitis. Seorang guru yang profesional dalam menyusun

soal, tentu memperhatikan keseimbangan antara keduanya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengingat atau menghafal sesuatu dan siapa yang mempunyai daya pikir yang kritis, analitis, dan luas.

b) Tes yang Dibakukan (standardized test)

Tes baku adalah tes yang dikaji berulang-ulang kepada sekelompok besar peserta didik, dan item-itemnya relevan serta mempunyai daya pembeda yang tinggi. Selain itu, biasanya tes baku telah melakukan pengujian secara statistik dan secara empiris oleh para ahli (pakar), karena itu dapat dinyatakan sah (valid) untuk digunakan secara umum. Pengelolaan secara statistik dimaksudkan agar pada item soal dapat lebih mudah menemukan kesahihan serta kendala dan daya pembeda yang tinggi dari setiap item soal, sehingga soal-soal itu tepat untuk dijadikan sebagai alat ukur kemampuan secara umum. Sedangkan pengujian secara empiris dimaksudkan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan pada setiap item soal. Untuk dapat mengetahui kedudukan belajar, setiap peserta didik dibandingkan dengan teman sekelasnya, tingkan madrasah atau setingkat dari beberapa madrasah. Tes ini dilakukan pada tingkat tertentu dan waktu tertentu saja. Tes baku juga digunakan untuk mengukur kemajuan belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu (Zaenal, 2013). Adapun perbedaan tes baku dan tes buatan guru adalah :

Tabel 2.1 Perbedaan tes baku dan tes buatan guru (Zaenal, 2013)

Tes Baku	Tes Buatan Guru
1. Berdasarkan isi dan tujuantujuan yang bersifat umum.	1. Berdasarkan isi dan tujuantujuan yang bersifat khusus.
2. Mencakup pengetahuan dan kecakapan yang luas.	2. Mencakup pengetahuan dan kecakapan yang khusus.
3. Dikembangkan oleh tenaga yang berkompeten dan profesional.	3. Dikembangkan oleh seorang guru tanpa bantuan dari luar.
4. Item-item sudah diujicobakan, dianalisis, dan direvisi.	4. Item-item jarang diujicobakan sebelum menjadi bagian tes tersebut
5. Memiliki derajat kesahihan dan keandalan yang tinggi.	5. Memiliki derajat kesahihan dan keandalan yang rendah.
6. Memiliki ukuran-ukuran bermacam-macam kelompok yang secara luas mewakili performance seluruh daerah.	6. Biasanya terbatas pada kelas atau satu sekolah sebagai suatu kelompok pemakainya.

Selain itu dilihat dari tujuan tes dalam dunia Pendidikan adalah : (a) Tes kecepatan, di mana bertujuan untuk mengevaluasi peserta didik dari segi kecepatan berfikir baik itu yang bersifat spontanitas maupun hafalan dan pemahaman mengenai mata pelajaran yang telah dipelajari. Waktu yang diberikan dalam menyelesaikan tes ini biasanya singkat dibandingkan tes lainnya. Hal tersebut disebabkan karena yang diutamakan adalah kecepatan dalam menyelesaikan tesnya.

(b) Tes Kemampuan ini bertujuan untuk mengevaluasi peserta didik dari segi kemampuan yang dimiliki. Tes ini tidak dibatasi oleh waktu tetapi biasanya tes yang diberikan relatif sukar karena menyangkut mengenai pemecahan masalah yang membuat peserta mencurahkan segala kemampuannya baik itu dari segi analisis, sintesis dan evaluasi.

(c) Tes Hasil Belajar bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Baik itu dari ulangan harian, maupun ulangan semester.

(d) Tes Kemajuan Belajar atau tes perolehan ialah tes yang digunakan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui kondisi awal peserta didik digunakan pre-tes dan kondisi akhir digunakan post-tes.

(e) Tes Diagnostik bertujuan untuk mengetahui kesukaran-

kesukaran yang di alami pada saat pembelajaran. (f) tes formatif bertujuan untuk mengetahui kemajuan yang telah di capai oleh peserta didik pada saat pembelajaran. (g) Tes Sumatif Istilah sumatif berasal dari kata “sum” yang berarti jumlah. Dengan demikian tes sumatif berarti tes yang ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa dalam sekumpulan materi pelajaran (pokok bahasan) yang telah dipelajari (Najiah Ahmad, 2015).

Dari pemaparan di atas dapat di disimpulkan bahwa tujuan evaluasi dalam dunia Pendidikan adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dan memberikan masukan kepada guru mengenai apa yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, evaluasi yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk mengetahui apakah bahan-bahan yang pelajaran yang di sampaikan sudah di kuasai oleh peserta didik atau belum dan apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan ini sudah sesuai dengan apa yang di harapkan atau malah sebaliknya.

3. 2 Teknik Non Tes

Instrumen evaluasi jenis non-tes dapat digunakan jika kita ingin mengetahui kualitas proses dan produk dari suatu pembelajaran yang berkenaan dengan domain afektif, seperti sikap, minat, bakat, dan motivasi. Termasuk jenis instrumen evaluasi jenis non-tes adalah observasi, wawancara, skala sikap, dan lain-lain.

a) Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Rifani, 2013). Dalam evaluasi pembelajaran observasi dapat digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik dalam rana tingkah laku pada saat pembelajaran berlangsung. Bukan hanya

mengenai peserta didik observasi juga dapat digunakan dalam menilai penampilan guru (Zaenal, 2013).

Ada beberapa syarat yang harus diperhatikan dalam dalam menyusun alat evaluasi :

- a) Harus menetapkan dulu aspek-aspek apa saja yang perlu dinilai, sehingga dalam menentukan alat yang akan digunakan juga tepat serta dapat menjadi petunjuk dalam proses penilaian nantinya.
- b) Harus menetapkan alat evaluasi yang betul-betul valid dan reliabel, artinya taraf ketepatan dan ketetapan tes sesuai dengan aspek yang akan dinilai
- c) Penilaian harus objektif, artinya menilai prestasi siswa sebagaimana adanya.
- d) Hasil penilaian tersebut harus betul-betul diolah dengan teliti sehingga dapat ditafsirkan berdasarkan criteria yang berlaku.
- e) Alat evaluasi yang dibuat hendaknya mengandung unsur diagnosis, artinya dapat dijadikan bahan untuk mencari kelemahan siswa belajar dan guru mengajar.

Dari pemaparan di atas dapat di simpulkan bahwa observasi adalah suatu proses pengamatan yang lebih teliti di berbagai fenomena baik dalam situasi yang sebnarnya maupun siatuasi buatan untuk mencapai suatu tujuan.

b) Wawancara

Interview atau wawancara adalah suatu tejnik untuk mendapatkan data dengan mengadakan hubungan langsung atau bertatap muka dengan siswa (*Face to*

face relation) (Safitrihry, 2018). Wawancara dapat dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara langsung dan tidak langsung. Wawancara langsung dilakukan secara langsung yang dilakukan pewawancara (*Interviewer*) atau guru dengan orang yang di wawancarai (*Interviewee*) atau dengan peserta didik tanpa adanya perantara. Sedangkan wawancara tak langsung adalah pewawancara atau guru menanyakan sesuatu kepada peserta didik melalui perantara orang lain atau dapat menggunakan media. jadi pewawancara tidak perlu bertemu langsung dengan orang yang di wawancarai. Adapun tujuan wawancara yaitu untuk memperoleh informasi secara langsung guna memperoleh data yang dapat memengaruhi situasi serta untuk melengkapi suatu penyelidikan secara ilmiah.

c) Skala Sikap

Sikap berangkat dari perasaan (suka atau tidak suka) yang terkait dengan kecenderungan perilaku seseorang dalam merespon/menjawab (Asrul et al., 2014). Salah satu model untuk mengukur sikap yaitu dengan menggunakan skala sikap yang dikembangkan oleh Likert. Dalam skala Likert peserta didik dituntut untuk memilih pertanyaan-pertanyaan yang positif dan negatif. Tiap item dibagi ke dalam lima skala yaitu *sangat setuju*, *setuju*, *tidak setuju*, *tidak tentu*, dan *sangat tidak setuju*. Setiap pernyataan positif diberi bobot 4, 3, 2, 1, dan 0, sedangkan pernyataan negatif diberi bobot sebaliknya, yaitu 0, 1, 2, 3 dan 4 (Zaenal, 2013).

4. Pengembangan Tes Obyektif

1. Tes Benar-Salah

Soal-soalnya berupa pernyataan-pernyataan (*statement*). *Statement* tersebut ada yang benar dan ada yang salah (Ariskunto, 2015: 181). Siswa diminta untuk menentukan pilihannya mengenai pertanyaan-pertanyaan dengan melingkari

huruf B jika pernyataan itu betul berdasarkan pendapatnya dan melingkari huruf S jika menurutnya itu salah. Adapun yang yang perlu di perhatikan dalam menyusun butir-butir soal tes obyektif adalah :

- 1) Penulisan huru B – S sebaiknya di tulis di depan pernyataan dan jangan tulis di belakangnya. Hal tersebut di maksudkan agar dapat mempermudah siswa dalam memberikan jawabannya dan juga dapat mempermudah guru dalam mengoreksi jawabannya.
- 2) Jumlah bitir soal sebaiknya hanya berkisar 10 sampai 20 kata agar siswa dapat dengan cepat memahaminya
- 3) Jumlah butir soal yang jawabannya betul (B) sebaiknya seimbang dengan jumlah butur soal yang jawabannya salah (S).
- 4) Jumlah butir soal yang jawabannya betul (B) dan jawabannya yang salah (S) hendaknya di buat dengan berselang-seling dan jangan dibuat ajeg. Hal tersebut di maksudkan agar tidak timbulnya kemudahan siswa dalam menjawabnya.

Contoh yang kurang eapat :

B – S – B – S – B – S – B – S – B – S – B – S – B – S

Contoh yang tepat :

B – S – S – B – B – B – S – S – B – S – B – S – S – B

- 5) Butir-butir soal yang jawabannya betul sebaiknya tidak mempunyai corak yang berbeda dari soal-soal yang jawabannya salah (S). Misalnya soal-soal yang jawabannya B kalimatnya di buat lebih panjang daripada soal-soal yang jawabannya salah (S).

- 6) Sebaiknya pernyataan tidak di sama persis dengan buku agar peserta didik tidak terlalu mudah dalam menjawabnya.
- 7) Dalam menyusun pernyataan sebaiknya hindari jawaban yang bersifat relatif (ada kemungkinan jawabannya benar ada juga kemungkinan jawabannya salah) agar tidak terjadi perdebatan antara guru dan siswa (Sudijono, 2016).

2. Tes pilihan ganda

Tes bentuk pilihan ganda ini merupakan bentuk tes objektif yang paling banyak di gunakan terutama dalam dunia pendidikan, karena tes ini dapat mencakup banyak materi di dalamnya (Ariskunto, 2018). Dalam menulis soal bentuk pilihan ganda di perlukan suatu keterampilan dan ketelitian. Hal yang paling sulit dilakukan dalam menulis bentuk pilihan ganda adalah membuat pengecohnya (Wahidmurni et al., 2014; 57). Oleh sebab itu agar dapat mempermudah dalam penulisan soal bentuk pilihan ganda, maka dalam penulisannya perlu mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- (1) Instruksi pengerjaannya harus jelas, dan bila di pandang perlu baik di sertakan contoh mengerjkannya.
- (2) dalam *multiple choice* hanya ada “satu” jawaban yang benar.
- (3) kalimat pokoknya hendaknya mencakup dan sesuai dengan rangkaian mana un yang dapat di pilih.
- (4) kalimat pada tiap butir hendaknya sesingkat mungkin.
- (5) usahakan menghindarkan penggunaan bentuk negative dalam kalimat pokonya.
- (6) kalimat pokok dalam setiap butir soal, hendaknya tidak tergantung pada butir-bitir soal lain.
- (7) gunakan kata-kata : “manakah jawaban yang paling baik”, “pilihlah satu yang pasti lebih baik dari yang lain”, bilamana terdapat lebihh dari satu jawaban yang benar.
- (8) jangan membuang bagian pertama dari satu kalimat.
- (9) dilihat dari segi bahasanya, butir-bitir soal jangan terlalu sukar.
- (10) tiap butir soal hendaknya hanya mengandung satu ide.
- (11) apa dapat di susun urutan logis antar pilihan-pilihan, ururkanlah, misalnya : urutan tahun, urutan alphabet).
- (12) susunlah agar jawaban mana pun mempunyai kesesuaian tat Bahasa

dengan kalimat pokoknya. (13) alternatifnya yang di sajikan hendaknya agak seragam dalam panjangnya, sifat uraiannya maupun taraf tejenisnya. (14) alternative-alternatif yang di sajikan hendaknya agak bersifat homogeny mengenai isinya dan bentuknya. (15) buatlah jumlah alternative pilihan ganda sebanyak empat. (16) hindarkan pengulangan suara atau pengulangan kata pada kalimat pokok di alternatif-alternatifnya, karena anak akan cenderung memilih alternative yang mengandung pengulangan tersebut. (17) hindarkan menggunakan susunaan kalimat dalam buku pelajaran. (18) alternative hendaknya jangan tumpang-suh, jangan inklusif, danjangan sinonim. (19) jangan menggunakan kata-kata indicator seperti selalu, kadang-kadang, pada umumnya (Ariskunto, 2018: 116-117).

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa tes bentuk pilihan ganda adalah tes yang paling umum di gunakan. Dimana tes pilihan ganda memiliki jumlah alternatif soal sebanyak empat alternatif. Jumlah alternate ini tidak boleh telalu banyak agar peserta didi tidak kebingungan dan kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut.

3. Tes Menjodohkan

Tes menjodohkan juga sering di sebut dengan *Matching test*, dimana pada soal terdapat satu seri pertanyaan/pernyataan dan satu seri jawaban. Tes menjodohkan juga sering disebut dengan *matching test item* (Sukardi, 2010). Pertanyaan menjodohkan ini pada umumnya kegunaanya terbatas pada pengukuran pengetahuan yang mencakup terminology, batasan atau defenisi, fakta, dan asosiasi konnsep yang memiliki kaitan sederhana (Kusuma, 2016; 169). Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Cross (2013) bahwa *matching test items are appropriatefor identifying the relationship things*; atau item tes menjodohkan adalah tepat untuk mengintifikasi hubungan antar sesuatu.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tes menjodohkan merupakan tes yang memiliki masing-masing pertanyaan dan jawaban yang tercantum dalam seri jawaban. Pada prinsipnya tes menjodohkan mengevaluasi pengetahuan tentang fakta yang memiliki makna spesifik.

5. Konstruksi Hasil Belajar

Yang harus diperhatikan dalam pengukuran adalah memilih alat ukur yang dapat dipertanggung jawabkan untuk dapat mengukur tingkah laku sesuatu yang akan di ukur. Instrumen yang baik hendaklah memenuhi kesahihan (*Validitas*), keterandalan (*Reabilitas*) dan kepraktisan.

a. Validitas

Validitas merupakan dukungan bukti dan teori terhadap penafsiran skor tes sesuai dengan tujuan penggunaan tes. Validitas adalah suatu tes yang dapat mengukur apa yang hendak ingin di ukur (Prijuwanto, 2016). Suatu instrumen juga di katakan valid apabila alat tersebut betul-betul dapat menilai dan mengukur apa yang di ukur atau di nilai. Ketepatan itu bisa di ketahui berdasarkan bukti-bukti skor yang di peroleh dari peserta ujian. Suatu instrument bisa valid untuk suatu objek asesmen dan bisa tidak valid untuk objek asesmen yang lain, karena setiap instrument di rancang untuk tujuan tertentu, sehingga kisi-kisi di susun berdasarkan tujuan yang telah di rumuskan sebelumnya (Yusuf, 2015).

Sesuai dengan tujuan penggunaan tes validitas di kelompokkan mejadi beberapa bagian, yaitu bukti berdasarkan isi tes, proses respons, struktur dan hubungan dengan variable lain.

a) Bukti berdasarkan isi tes

Bukti validitas berdasarkan isi dapat di peroleh dari suatu analisis hubungan antara isi tes dan konstruk yang ingin diukur. Bukti validitas isi dapat di peroleh dari analisis hubungan antara isi dan kosntruk tes. Dalam menvaliditas isi harus berkaitan dengan pertanyaan “sejauh mana item tes mencakup keseluruhan materi atau bahan yang diukur”. bukti validitas berdasarkan isi tes atau instrument dilakukan oleh para pakar pada bidang yang di ukur. Hasil pakar tersebut merupakan bukti untuk menunjukkan bahwa isi tes.

sesuai dengan materi yang ingin di ukur atau di ajukan. Bukti validitas isi sering di jelaskan melalui validitas tampang dan validitas logik.

1) Validitas Tampang

Validitas tampang diperoleh melalui pemeriksaan terhadap item-item tes untuk membuat kesimpulan bahwa tes tersebut mengukur aspek yang relevan. Seseorang yang ingin menggunakan tes tersebut harus punya keyakinan terlebih dari segi isi, tes tersebut valid untuk dilakukan pengukuran tertentu.

2) Validitas Logik

Validitas logik di sebut juga dengan validitas pencuplikan. Validitas ini menuntut batasan yang seksama terhadap Kawasan perilaku yang di ukur dan suatu desain logis yang dapat mencakup bagian Kawasan perilaku yang di ukur. Salah satu cara untuk menunjukkan bukti validitas logicyaitu dengan membuat blue print atau spesifikasi tes untuk menunjukkan tuntutan bukti validitas. Blue print ini dapat membantu penulis dalam menyusun suatu tes.

b) Bukti bedasarkan proses respons

Bukti validitas proses respons yaitu analisi terhadap respon individu. Pertanyaan tentang strategi unjuk kerja atau respons terhadap item tertentu dapat memperkaya defenisi konstruk. Validitas konstruk mengacu pada sejauh mana suatu tes mengukur konsep dari suatu teori. Yaitu yang menjadi dasar penyusunan tes.

c) Bukti berdasarkan hubungan dengan variable lain

Analisis hubungan skor tes dengan variable lain dilakukan untuk melengkapi bukti validitas. Bukti validitas berdasarkan hubungan dengan variable lain sering disebut dengan validitas terkait kriteria. Prosedur untuk memperoleh bukti validitas terkait kriteria memerlukan kriteria eksternal yang dapat di hubungkan dengan skor tes yang di uji validitasnya. Kriteria adalah variabel perilaku yang akan di prediksi oleh skor.

Problem utama dalam validitas terkait kriteria adalah pada saat penentuan kriteria yang tepat. Kriteria untuk tes masuk perguruan tinggi bisa prestasi belajar siswa bisa membuat masa studi menjadi lama. Kriteria untuk seleksi karyawan suatu perusahaan bisa berupa produktifitas karyawan. Misalnya, akurasi pengukuran pada variabel kriteria (Mardapi, 2012).

Berdasarkan paparan di atas dapat di simpulkan bahwa validitas suatu tes yang digunakan untuk mengukur apa yang hendak di ukur. Selain itu validitas juga harus sesuai tujuan dalam penafsiran skor tes. Yang di mana tujuan penggunaan tes validitas terdiri atas bukti berdasarkan tes (yang di peroleh dari analisis hubungan antara isi dan konstruk tes), bukti berdasarkan proses respons (yang mengacu kepada sejauh mana suatu tes dapat mengukur konsep dari suatu teori), dan bukti berdasarkan variabel lain (untuk memperoleh bukti validitas memerlukan kriteria yang dapat di hubungkan dengan skor yang di uji validitasnya).

b. Reabilitas

Reabilitas berasal dari kata *reability* yang berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran tersebut dapat di percaya. Suatu hasil pengukuran hanya di percaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan terhadap kelompok yang sama dan di peroleh data yang relatif sama selama aspek yang di ukur memang belum ada perubahan (Dewi, 2018). Selain itu reabilitas juga berarti keandalan yang berkaitan

dengan sejauh mana suatu pengukur terhindar dari kesalahan acak atau tidak stabil (Prijuwanto, 2016).

Ada beberapa factor yang dapat mempengaruhi reabilitas yaitu :

- a. Panjang tes dan kualitas butir soal maka semakin banyak jumlah item materi pembelajaran yang di ukur. Hal tersebut menunjukkan dua kemungkinan yaitu tes semakin mendekati kebenaran, dan dalam mengikuti tes siswa tidak mudah untuk menebak. Hal tersebut berarti semakin tinggi koefisien reabilitasnya.
- b. Sebaran skor. Besarnya sebaran skor akan memuat tingkat reliabilitas menjadi lebih tinggi, karena koefisien reliabilitas yang lebih besar diperoleh ketika anak didik tetap pada posisi yang relatif sama dalam satu kelompok pengujian ke pengujian berikutnya.
- c. Tingkat kesukaran. untuk soal yang mudah maupun yang sukar, cenderung menghasilkan tingkat reliabilitas yang rendah. Hal ini disebabkan karena antara hasil tes yang mudah dengan hasil yang sukar keduanya dalam satu sebaran skor yang terbatas.
- d. Ojektivitas. Ojektivitas ini menunjukkan adanya skor tes yang sama antara satu anak didik dengan anak didik yang lain (Haryanto et al., 2020)
- e. Kesulitan tes; tes normative terlalu mudah atau terlalu sulit skor untuk siswa cenderung reabilitas rendah. Fenomena tersebut, akan menghasilkan sebaran skor yang cenderung terbatas pada salah satu sisi. Untuk tes yang terlalu mudah skor jawaban siswa akan mengumpul pada bagian atas dan untuk tes yang sulit skor jawabannya cenderung mengumpul pada bagian bawah. Dua kejadian

tersebut mempunyai kesamaan yaitu bahwa perbedaan di anatar individu adalah kecil dan cenderung tidak relevan (Pagau & Mitra, 2017)

Berdasarkan paparan di atas dapat di simpulkan bahwa reabilitas adalah suatu kemampuan yang sejauh mana tingkat kesalahan dalam suatu tes dapat terhindar dari kesalahan tersebut. Yang di mana dalam reabilitas terdapat faktor yang mempengaruhi reabilitasnya. Diantaranya ialah Panjang tes, objek, metode luas, metode belah dua dan kesulitan tes.

c. Kepraktisan

Kepraktisan dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang bersifat praktis atau efisien. Kepraktisan dalam evaluasi pendidikan adalah kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/memperoleh hasil maupun kemudahan dalam menyampaikan (Ariskunto, 2015). Selain itu kepraktisan juga juga diartikan sebagai kemudahan dalam pelaksanaannya, merakit instrument serta dalam pemeriksaan atau penentuan keputusan, sehingga keputusan tersebut dapat tidak menjadi meragukan. Kepraktisan juga berkaitan dengan waktu dan dana yaitu apabila melakukan tes tidak menggunakan banyak waktu dan juga tidak menggunakan biaya yang mahal.

6. *Quizizz*

Kehadiran alat-alat telekomunikasi memudahkan para peserta didik dan guru dalam mengakses informasi. Bahkan setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode evaluasi.

Salah satu game yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah *quizizz*. 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). Selain itu juga dapat membantu guru dalam membuat kuis interaktif yang dapat di kerjakan oleh siswa saat proses pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas dengan cara login ke *quizizz.com*. sedangkan siswa, dapat bergabung dan mengerjakan soal kuis dengan cara membuka aplikasi *quizizz*. *Join* atau 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. Urutan pertanyaan di acak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi siswa untuk menyontek. Selain itu, *quizizz* juga dapat mentransfer banyak tugas, mengulang, menghibur dan dapat menampung banyak peserta (Çeker & Özdamli, 2017)

Quizizz ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik yang berperan sebagai admin atau oleh pendesain yang tersimpan di library kuis pada halaman home (Aini, 2019; 2)

Selain itu, fitur yang di miliki pada *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 statistic tersebut

dapat didownload 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 di simpulkan bahwa *quizizz* adalah aplikasi online yang di gunakan dalam Pendidikan di mana aplikasi tersebut dapat di kembangkan menjadi suatu permainan. Kelebihan dari aplikasi tersebut dapat melihat pencapaian atau skor yang di peroleh oleh si peserta didik secara langsung.



Gambar. 2.2 Tampilan awal aplikasi *Quizizz*

B. Penelitian Yang Terdahulu

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut :

1. Penelitian dari Cahya Kurnia Dewi pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* Pada Pembelajaran Matematika Kelas X”. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, angket atau kuesioner dan dokumentasi. Perbedaan Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, quisioner dan dokumentasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar Sejarah peserta didik dan media yang digunnakan juga berbeda yaitu Cahya menggunakan media kahoot sedangkan peneliti menggunakan

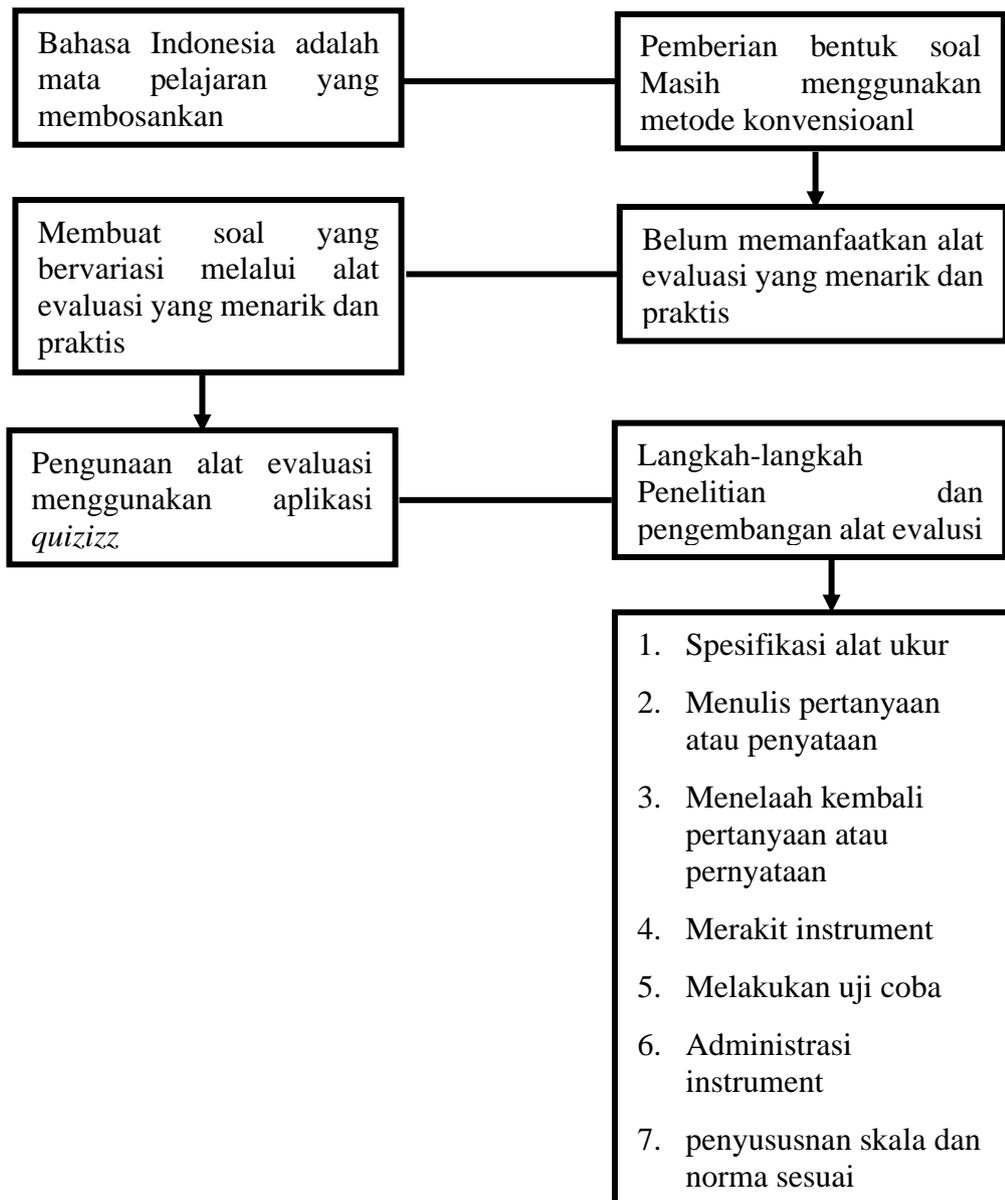
quizizz. sedangkan persamaannya adalah sama-sama mengembangkan alat evaluasi.

2. Penelitian Hendra Nugraha (2018) yang berjudul “Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pagadean Kelas VII dengan Gamification *kahoot*”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindak kelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pemahaman siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan gamification kahoot. Perbedaan penelitian ini lebih menekankan pada aspek pengetahuan, dan sikap peserta didik, sedangkan persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan produk penilaian.
3. penelitian dari Muhammad Syaifulloh yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di Mts Negeri 7 Malang”. Teknik analisis data yang di gunakan pada penelitian ini adalah skala likert dan skala Guttman. Sedangkann perbedaan di penelitian ini adalah teknik analisis data yang di gunakan yaitu lembar validasi, ahli materi, ahli serta ahli media. Sedangkann persamaannya adalah sama-sama menggunakan media *quizizz*.

Dari ketiga penelitian diatas penulis menganggap terdapat hubungan atau keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan dan menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan layak digunakan.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir tersebut merupakan dasar pemikiran dari peneliti dan melihat permasalahan-permasalahan yang terjadi yang akan di kembangkan dalam Penelitian ini. Adapun Kerangka pikir yang akan di kemukakan sebagai berikut :



Gambar 2. 3 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang di gunakan adalah metode Penelitian dengan pengembangan (*Research and Developmet*). *Research and development* adalah metode Penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE.

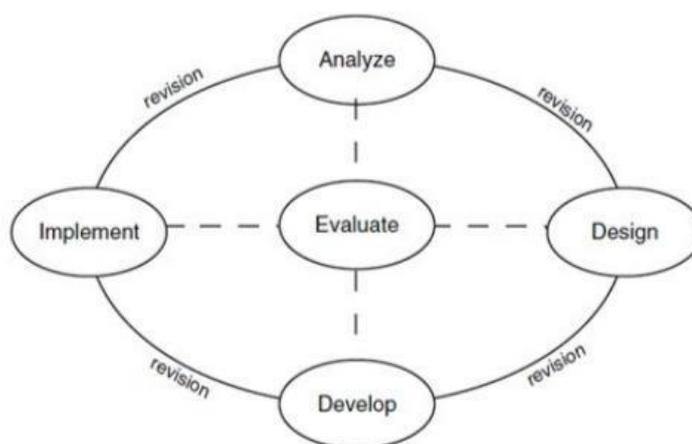
Sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yaitu megembangkan suatu produk berupa alat evaluasi berbentuk pilihan ganda pada aplikasi *quizizz*, yang mempunyai tujuan untuk menciptakan alat evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi *quizizz* yang valid dan praktis. Dengan di kembangkannya produk ini di harapkan dapat memberikan solusi bagi guru dalam melakukan evaluasi, sehingga selama proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran siswa merasa tenang, termotivasi, tidak bosan, dan dapat meminimalisir tingkat kecurangan pada siswa. .

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian di lakukan 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.

C. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan media *quizizz* dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan yang mengacu kepada proses-proses utama dari proses pengembangan system pembelajaran yaitu : *Analysis* (Analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) (Japa, 2012). Pada model ini terdapat tahap melakukan revisi berdasarkan saran dari validator maupun subjek penelitian sehingga produk yang di kembangkan nantinya akan menjadi lebih baik. Berikut tahap pengembangan model ADDIE :



Gambar 3.1 Bagan Desain Pengembangan ADDIE (Cahyadi, 2019)

1. Analisis (*Analysis*)

Langkah atau tahap pertama yang harus dilakukan sebelum mengembangkan media evaluasi adalah :

- a. Menganalisis masalah mendasar yang melatar belakangi di kembangkannya media evaluasi pembelajaran dengan melakukan identifikasi kebutuhan.

- b. Menetapkan mata pelajaran dan mengidentifikasi standar kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Salah satu cara untuk menentukan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini yang dilakukan adalah :

- a. Menganalisis kompetensi inti yang akan di gunakan sebagai alat evaluasi
- b. Menganalisis kompetensi dasar (KD) indikator dan tujuan pembelajaran
- c. Memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang digunakan untuk membuat media evaluasi adalah *quizizz*.
- d. Menentukan mata pelajaran yang akan di buat soal evaluasi. Dalam hal ini mata pelajaran Bahasa Indonesia
- e. Membuat kisi-kisi evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan yang dilakukana adalah :

- a. Membuat alat evaluasi berbentuk soal pilihan ganda dengan aplikasi *quizizz*
- b. Membuat instrument penilaian untuk validator dan pengguna
- c. Melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti membutuhkan validator ahli materi dan media agar media yang di kembangkan peneliti benar-benar layak di gunakan. Sedangkan apabila ada saran dari guru mata pelajaran maka peneliti perlu melakukan revisi kembali sampai medianya layak untuk di aplikasikan atau di gunakan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat yaitu langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang sedang kita buat.

- a. Tahap pelaksanaan implementasi juga merupakan evaluasi dari tahap perencanaan. Yaitu mengevaluasi proses pengembangan produk sesuai dengan model yang di gunakan
- b. Hasil akhir dari pelaksanaan adalah terjadinya proses pembelajaran yang efektif di dalam maupun di luar kelas.
- c. Tahap implementasi dimana media yang telah di buat dan di validasi di uji cobakan oleh peneliti pada proses pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah media pembelajaran yang sedang di buat sudah berhasil, sesuai dengan harapan awal atau malah sebaliknya. Evaluasi ini merupakan langkah terakhir dari model ADDIE.

- a. Pada tahap ini digunakan evaluasi untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang di kembangkan
- b. Ada beberapa tahap yang di lalui dalam pengembangan media ini yaitu tinjauan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII Smp 3 Kahu kabupaten Bone, yang kemudian dilanjutkan dengan uji perorangan dengan uji perorangan dengan 3 siswa dan uji kelompok besar dengan 27 siswa kelas VII di Smp 3 Kahu kabupaten bone.
- c. Tahap pelaksanaan

D. Uji Coba

Kegiatan uji coba dilakukan untuk mendapatkan data yang bisa di jadikan sebagai acuan untuk menetapkan tingkat kepraktisan dan tingkat kevalidan dari produk yang akan di hasilkan.

1. Desain uji coba

Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrument validasi oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta angket respon siswa kelas VII Smp 3 Kahu sebagai pengguna dari produk pengembangan ini. Kegiatan tersebut bertujuan agar dapat memperoleh penilaian, kritik, dan saran dari ahli validator, sehingga dapat di ketahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari produk yang telah di kembangkan.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Yang di jadikan sebagai ahli media dalam penelitian ini adalah orang yang sudah berpengalaman dalam mendesain media dan mempunyai latar belakang pendidikan.

b. Ahli Materi

Yang menjadi ahli materi dalam penelitian ini adalah orang yang berpengalaman dan menguasai materi Bahasa Indonesia serta memiliki latar belakang pendidikan.

c. Guru

Yang menjadi sebagai guru dalam penelitian ini adalah orang yang telah berpengalaman dalam mengajar. Dasar dari pemilihan guru mata pelajaran

Bahasa Indonesia kelas VII adalah karena guru lebih paham permasalahan yang ada di kelas, paham bagaimana karakteristik siswanya, serta telah mempunyai pengalaman dalam mengajar.

d. Siswa

Siswa pada penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP 3 Kahu Kabupaten Bone, dasar dari pemilihan siswa tersebut karena yang memakai secara langsung produk pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* ini merupakan siswa kelas VII pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia.

E. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan informasi yang telah di peroleh serta tujuan dari penelitian ini. Data yang di diperoleh kemudian di jadikan sebagai bahan pertimbangan dan pengembangan produk, sehingga harapannya produk yang di hasilkan bisa valid dan praktis ketika digunakan. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

- 1) Data kualitatif, data ini berupa informasi yang diperoleh dari hasil wawancara tentang alat evaluasi pembelajaran yang di gunakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta data observasi tentang respon peserta didik selama mengikuti evaluasi pembelajaran. Selain itu, tanggapan dan saran yang di peroleh dari ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia serta wawancara dengan siswa.
- 2) Data kuantitatif, data ini diperoleh dari hasil penilaian instrument validasi oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran dan angket respon siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pada Penelitian menggunakan tiga teknik pengumpulan data. Teknik tersebut berupa tes, quisioner, observasi dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut akan di jabarkan sebagai berikut :

a. Tes

Tes adalah alat untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik, yaitu hasil belajar peserta didik (Aman, 2011) . Tes merupakan cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian pertanyaan yang harus dikerjakan oleh responden (Sudijono, 2016). Tes di buat menggunakan aplikasi quizizz yaitu tes formatif dengan jumlah soal sebanyak 25 soal pilihan ganda pada semester ganjil kelas VII Smp.

b. Quisioner

Quisioner adalah instrument evaluasi non tes yang berupaya mengukur diranah afektif dalam maupun di luar kelas (Hamzah, 2014: 159). *Quisioner* ini berisi daftar pertanyaan dan pernyataan yang akan di berikan kepada responden yang sifatnya tertutup. Hal tersebut bertujuan untu mengetahui respon peserta didik terhadap alat evaluasi yang akan di berikan. Pemberian angket tidak hanya di berikan kepada peserta didik saja tetapi juga angket respon pengguna dan angket validasi kepada ahli bahasa, ahli media dan ahli materi.

c. Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data yang sulit di dapatkan melalui wawancara. Seperti pengamatan terhadap kompatibilitas

aplikasi yang dihasilkan serta pengamatan terhadap pengalaman responden dalam menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media evaluasi.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan adalah foto peserta didik saat melakukan evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz*.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Sedangkan data kuantitatif adalah memaparkan hasil dari pengembangan produk yang dibuat berupa alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz*.

Data yang di gunakan menggunakan uji coba statistika. Cara tersebut di harapkan dapat memahami data selanjutnya untuk merevisi produk yang akan di kebangkan. Teknik analisis data yang akan di gunakan sebagai berikut :

1. Analisis lembar penilaian para ahli

Tes hasil belajar yang telah di validasi oleh para ahli yang nantinya akan di hitung hasilnya dan mencari skor rata-rata dari penilaian para ahli tersebut. Lembar penilaian yang di isi oleh para ahli kemudian di analisis agar dapat mengetahui kualitas produk yang telah di buat oleh peneliti. Adapun kriterian kelayakan untuk para ahli adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kriteria kelayakan untuk para ahli

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Skor yang telah di dapatkan selanjutnya di rata-ratakan ke dalam data

kuantitatif dengan acuan sebagai berikut :

Tabel 3.2 kriteria tingkat kevalidan

Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
$\geq 81,5 - 100$	Sangat Valid
$\geq 62,5 - 81,5$	Valid
$\geq 43,5 - 62,5$	Kurang Valid
$\geq 25 - 43,5$	Tidak Valid

(Sa'dun, Akbar : 2015)

Langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} 100\%$$

Keterangan :

Vah : Validasi Ahli

Tse : Total skor yang akan dicapai

Tsh : Total skor yang di harapkan

2. Analisis respon peserta didik

Dalam menganalisis respon peserta didik, peneliti mengukur dengan cara memberikan angket respon kepada masing-masing peserta didik dengan menggunakan skala likert sebagai berikut :

Tabel 3.3 Skor respon peserta didik

Skor	Pilihan jawaban
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Kurang setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Langkah selanjutnya adalah di lakukan perhitungan tiap butir

pernyataan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Ketrangan :

P = angka presentase

F = skor mentah yang di peroleh

N = skor maksimal

Dari hasil analisis di atas dapat di tarik kesimpulan tentang respon peserta didik terhadap hasil evaluasi menggunakan media quizizz sebagai berikut :

Tabel 3.4 Skala kriteria menurut (Arikunto, 2010)

Rata-rata skor	Klasifikasi
$80 \% < x \leq 100 \%$	Sangat menarik
$60 \% < x \leq 80 \%$	Menarik
$40 \% < x \leq 60 \%$	Kurang menarik
$20 \% < x \leq 40 \%$	Tidak menarik
$0 \% < x \leq 20 \%$	Sangat tidak menarik

Menguji Kualitas Butir Soal Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz yaitu :

a. Validitas item soal

Suatu instrument pengukuran dikatakan valid jika instrument dapat mengukur sesuatu yang hendak diukur (Arikunto, 2010). Rumus mencari korelasi

Poin biseral (r_{pbis}) yaitu :

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

r_{pbis} = koefisien korelasi bilaseral

Mp = Rerata skor dari subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

Mt = Rata skor total

St = Standar deviasi dari skor total

p = Proporsi siswa yang menjawab benar

$$p = \frac{\text{Banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

q = Proporsi siswa yang menjawab salah

Nilai r_{pbis} akan dibandingkan dengan koefisien korelasi tabel $r_{tabel} = r_{(a,n-2)}$ Jika $r_{pbis} > r_{tabel}$, maka instrumen valid.

b. Reabilitas

Tujuan dari reabilitas adalah untuk mengetahui konsistensi dari instrument sebagai alat ukur sehingga hasil pengukuran tidak di ragukan atau dapat di percaya. Untuk mengetahui reabilitas seluruh tes menggunakan metode *split half* digunakan tes dengan rumus Spearman Brown yaitu :

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2 \ 1/2}}{1 + |r_{1/2 \ 1/2}|}$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{1/2 \ 1/2}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Nilai koefisien alpha (r) akan di bandingkan dengan koefisien korelasi tabel $r_{tabel} = r_{(a,n-2)}$. Jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrumen reliabel.

c. Uji tingkat kesukaran

Soal yang terlalu mudah akan membuat siswa tidak berusaha untuk memecahkan soal tersebut. Soal yang terlalu sulit akan menyebabkan siswa tidak akan berminat dalam menyelesaikan soal tersebut. Cara melakukan analisis untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Secara umum indeks kesukaran di klasifikasikan sebagai berikut :

Tabel 3.5 Klasifikasi tingkat kesukaran (Suharsimi, 2012)

No	Rentan Nilai	Kategori
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

d. Uji daya pembeda

Uji daya pembeda artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan peserta didik dalam menyelesaikan kuis yang termasuk dalam katogori lemah/ rendah dan kategori kuat/ tinggi prestasinya. Adapun rumus yang di gunakan untuk menghitung uji daya pembeda pada butir soal adalah :

$$D \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan :

D = Daya Pembeda

JA = Jawaban Atas

JB = Jawaban Bawah

BA = Benar Atas

BB = Benar Bawah

Table 3.6 Kriteria daya pembeda pada soal

Daya pembeda	Kriteria
$0,70 < x \leq 1,00$	Baik Sekali
$0,40 < x \leq 0,70$	Baik
$0,20 < x \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < x \leq 0,20$	Jelek
$x \leq 0,00$	Jelek Sekali

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu alat evaluasi menggunakan *quizizz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan kepraktisan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Berikut langkah-langkah dalam pengembangan alat evaluasi berbentuk tes online sebagai berikut.

1) Hasil *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan Hasil yang di peroleh pada tahap ini adalah :

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan observasi di salah satu kelas VII C dengan jumlah siswa sebanyak 21 Siswa. Wawancara dilakukan dengan via *online* dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* dikarenakan situasi pandemi yang membuat aktivitas pembelajaran di sekolah di pindahkan ke rumah masing-masing. Pelaksanaan observasi juga di lakukan dengan menggunakan *google form* yang di bagikan kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dari narasumber, di peroleh informasi bahwa SMP 3 Kahu pada masa pandemi dilaksanakan dengan 2 model pembelajaran yaitu model daring bagi siswa yang memiliki fasilitas daring dan model luring bagi siswa

yang tidak memiliki fasilitas internet. Begitupun dengan proses evaluasi pembelajaran juga menggunakan 2 cara yaitu evaluasi secara *online* bagi siswa yang belajar daring dengan menggunakan *google form* dan evaluasi secara manual (tertulis) bagi siswa yang belajar luring. Selain itu dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih terdapat siswa yang menyontek. Hal tersebut membuat guru sulit untuk mengetahui kemampuan asli dan materi yang belum di pahami oleh siswa itu sendiri. Selain itu, guru juga perlu waktu yang banyak untuk memeriksa hasil pekerjaan siswa satu per satu.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII dengan harapan bahwa siswa bisa lebih tertarik untuk mengikuti evaluasi dan pada saat pengerjaan evaluasi siswa tidak menyontek lagi kepada teman sebayanya karena setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa yang lainnya. Selain itu, guru juga tidak membutuhkan waktu banyak untuk mengoreksi pekerjaan siswa karena setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal dan siswa juga bisa langsung mengetahui rangking setelah mengerjakan kuis tersebut.

b. Menetapkan Mata Pelajaran

Penetapan mata pelajaran dilakukan dengan observasi dan wawancara. Dari hasil wawancara di peroleh informasi bahwa di sekolah SMPN 3 Kahu menggunakan kurikulum darurat yang merupakan salah satu pilihan yang dapat di ambil oleh satuan pendidikan yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Peneliti memilih sekolah tersebut karena sekolah tersebut merupakan sekolah yang memiliki fasilitas jaringan yang baik. Begitupun di tempat tinggal siswanya juga memiliki fasilitas jaringan yang baik pula. Selain itu peneliti juga memperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *google form* siswa tidak mengetahui jawaban yang benar ketika siswa menjawab yang salah dan tidak dapat mengacak soal kuis yang akan di berikan kepada siswa.

2. Hasil *Design* (Perancangan)

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini ada 5 langkah diantaranya :

a. Analisis kompetensi inti

Tahap selanjutnya mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan teks deskripsi. Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang mengacu pada edaran kurikulum yang di gunakan oleh sekolah sebagai berikut :

Tabel 4.1. Analisis kompetensi inti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas VII

No	Kompetensi Inti
1.	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2.	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3.	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4.	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang)sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

b. Membuat indikator dan tujuan pembelajaran

Selanjutnya adalah pemaparan mengenai indikator yang berdasarkan pada kompetensi dasar adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Kompetensi dasar dan indikator teks deskripsi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan ciri teks deskripsi dari aspek kebahasaan pada teks yang dibaca/didengar. • Menentukan jenis teks deskripsi pada teks yang dibaca/didengar. • Menjawab pertanyaan isi teks deskripsi
4.1 Menentukan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, suasana pentas seni daerah, dll) yang didengar dan dibaca.	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan ciri umum teks deskripsi dari segi isi dan tujuan komunikasi pada teks yang dibaca/didengar. • membedakan isi teks deskripsi (topik dan bagian-bagiannya)

Berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah di paparkan, kemudian di turunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang di rumuskan adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan ciri umum teks deskripsi dari segi isi dan tujuan komunikasi pada teks yang dibaca/didengar.
- 2) Menentukan jenis teks deskripsi pada teks yang dibaca/didengar.
- 3) Menjawab pertanyaan isi teks deskripsi.
- 4) Menentukan ciri teks deskripsi dari aspek kebahasaan pada teks yang dibaca/didengar.
- 5) Membedakan isi teks deskripsi (topik dan bagian-bagiannya)

c. Memilih dan penetapan *software*

Software yang di gunakan untuk membuat alat evaluasi adalah dengan menggunakan *quizizz*. Dasar dari pemilihan aplikasi tersebut di mana aplikais tersebut dapat mempermudah guru dalam membuat alat evaluasi, siswa yang menjawab dengan benar akan secara otomatis melihat poin yang di peroleh. Selain itu juga dalam mengerjakan kuis setiap siswa mendapat soal yang berbeda-beda dengan temannya jadi siswa tidak mudah untuk mencontek lagi.

d. Menentukan mata pelajaran

Mata pelajaran yang di tentukan di sini adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di mana mata pelajaran tersebut termasuk salah satu mata pelajaran yang penting untuk di pelajari dan di anggap mudah di pelajari oleh beberapa siswa.

e. Membuat kisi-kisi evaluasi pembelajaran

Pembuatan kisi-kisi ini sesuai dengan materi deskripsi yang telah di pelajari oleh siswa yang terdapat 25 soal pilihan ganda di dalamnya. Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat sebagai berikut :

Tabel 4.3 kisi-kisi evaluasi pembelajaran

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal	Bentuk Soal
1.	3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan ciri teks deskripsi dari aspek kebahasaan pada teks yang dibaca/didengar Menentukan jenis teks deskripsi pada teks yang dibaca/didengar Menjawab pertanyaan isi teks deskripsi 	1, 3, 4, 8, 10, 13, 14,	7	PG
	4.1 Menentukan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, suasana pentas seni daerah, dll) yang didengar dan dibaca.	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan ciri umum teks deskripsi dari segi isi dan tujuan komunikasi pada teks yang dibaca/didengar. Membedakan isi teks deskripsi (topik dan bagian-bagiannya) 	4, 5, 9, 16, 18	5	PG
2.	3.2 Menelaah struktur dan kaidah kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan struktur teks deskripsi Menentukan bagian identifikasi dan deskripsi bagian pada teks deskripsi yang disajikan Menentukan variasi pola 	6, 11, 12, 21, 22, 23,	6	PG

		pengembangan teks deskripsi			
		<ul style="list-style-type: none"> • Menelaah bagian struktur yang sesuai untuk melengkapi teks deskripsi yang dirumpangkan • Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata, kalimat, ejaan dan tanda baca. 			
4.2 Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan dan tulis	<ul style="list-style-type: none"> • Merencanakan penulisan teks deskripsi • Menulis teks deskripsi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan • Menyajikan secara lisan teks deskripsi dalam konteks pembawa acara televisi mendeskripsikan objek 	7, 15, 17, 19, 20, 24, 25	7	PG	

3. Hasil *Development* (Pengembangan)

Tahap berikutnya adalah pengembangan berupa alat evaluasi menggunakan *quizizz* yang terdiri dari beberapa komponen yaitu :

3.1. Membuat alat evaluasi berbentuk soal pilihan ganda dengan aplikasi *quizizz*

a) Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan ini bertujuan untuk mengenalkan pemakaian alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* baik untuk guru maupun kepada siswa kelas VII SMPN 3 Kahu. Petunjuk penggunaan berisi cara membuat akun dan langkah-langkah join di *quizizz* yang di

dalamnya terdapat link dan kode yang langsung terhubung ke aplikasi *quizizz*.

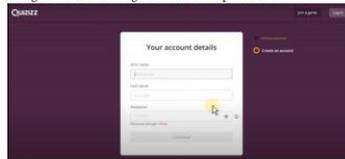
PETUNJUK KUIS ONLINE DENGAN QUIZZZ.COM

A. Cara membuat akun di *quizizz.com*

1. Masuk ke situs <https://quizizz.com/>
2. Klik sign up. Kita bisa sign up dengan menggunakan akun google, atau dengan memasukkan email kita
3. Seteh berhasil sign up, silahkan klik a student
4. Lengkapi tanggal, bulan dan tahun lahir



5. Mengisi data sesuai dengan identitas dan password

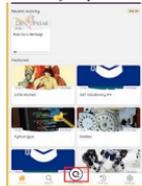


6. Setelah selesai mengisi identitas dan password silahkan ketik continue
7. Setelah itu akan muncul sambutan dan silahkan pilih kelas sesuai dengan jenjang anda
8. Pendaftaran anda telah selesai dan tinggal join di kuis

Gambar 4.1 Cara membuat akun di *quizizz*

B. Cara join di kuis online *quizizz.com*

1. Masuk ke join *quizizz.com*, kemudian klik join. Perhatikan gambar di bawah ini



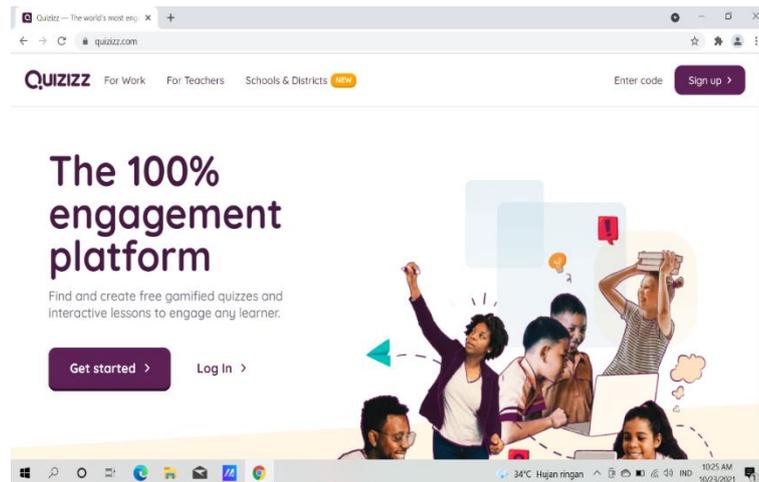
2. Masukkan game kode yaitu bisa dengan meng klik joinmyquiz.com atau memasukkan kode 3319 8142. Seperti gambar di bawah



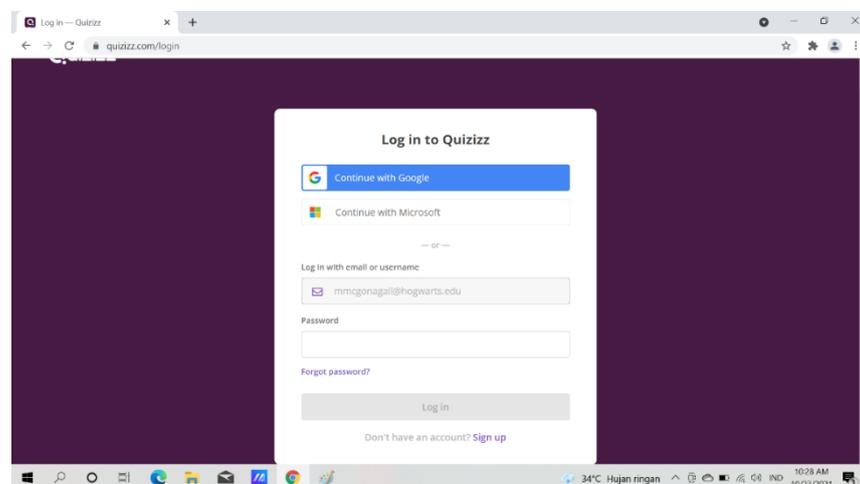
Gambar 4.2 Cara gabung di *quizizz*

b) Tampilan awal

Tampilan awal ini berisi halaman untuk *login* ke aplikasi *quizizz* yang di dalamnya berisi alamat *email* dan *password* yang harus di isi oleh pengguna.



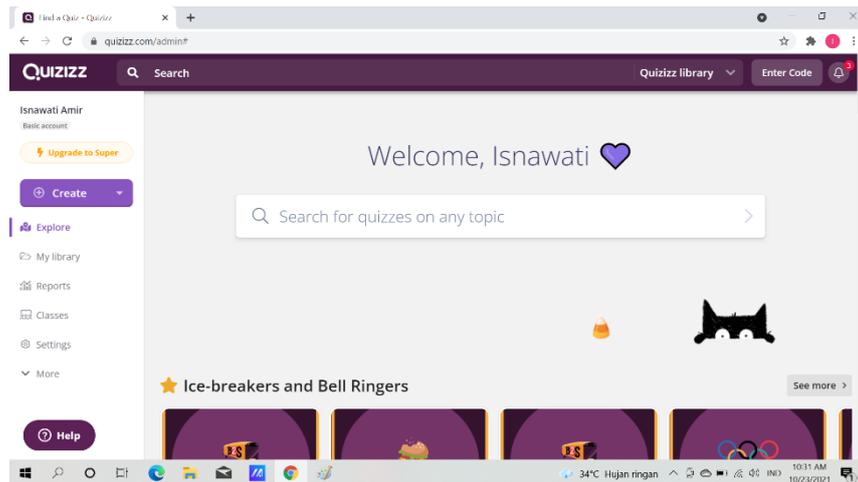
Gambar 4.3 Tampilan awal aplikasi *quizizz*



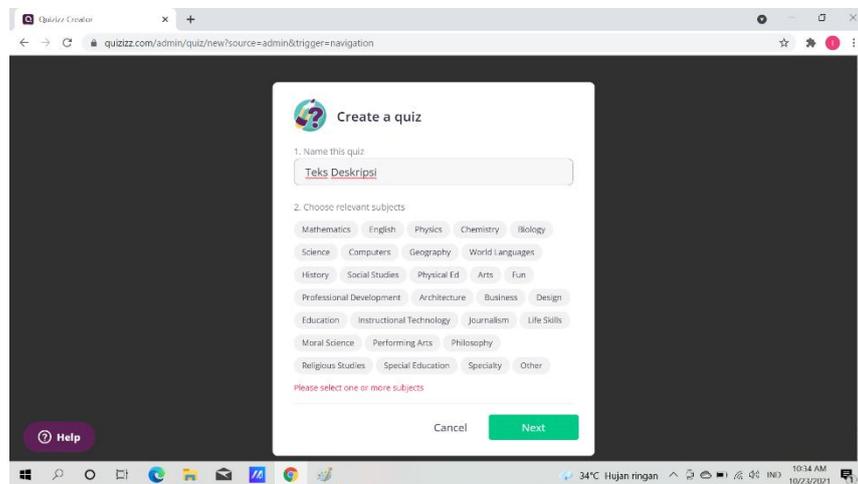
Gambar 4.4 Tampilan untuk *login* pada *quizizz*

c) Halaman awal pada *quizizz* (Home)

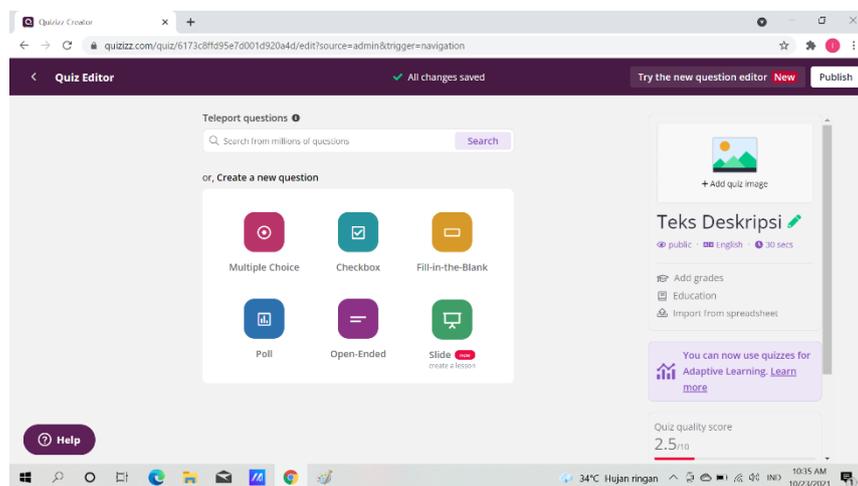
Pada tampilan *home* terdapat ikon pilihan untuk membuat soal dengan mengklik “*create*” atau buat kuis baru. Pada ikon tersebut kita akan di arahkan pada pemberian nama dan kategori kuis yang akan di buat. Selain itu juga terdapat pilihan mata pelajaran yang sesuai dengan kategori kuis yang di inginkan. Selanjutnya kita akan di arahkan kepada pemilihan jenis kuis.



Gambar 4.5 Home pada quizizz



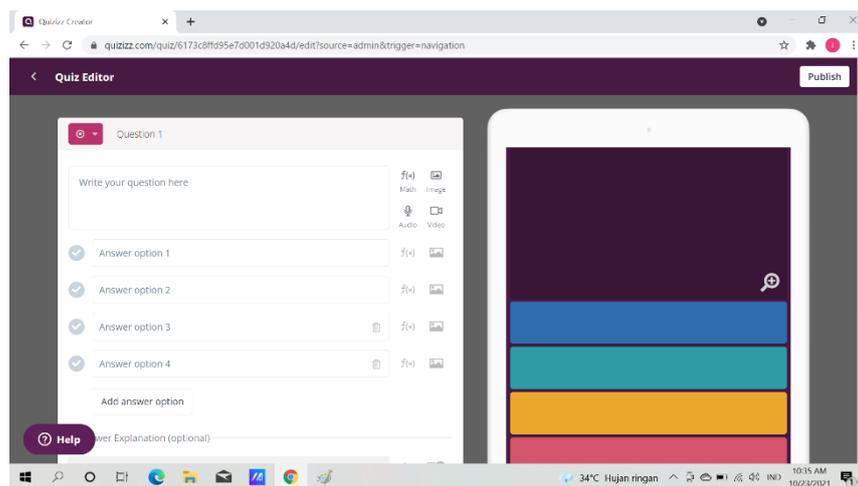
Gambar 4.6 Nama dan kategori kuis



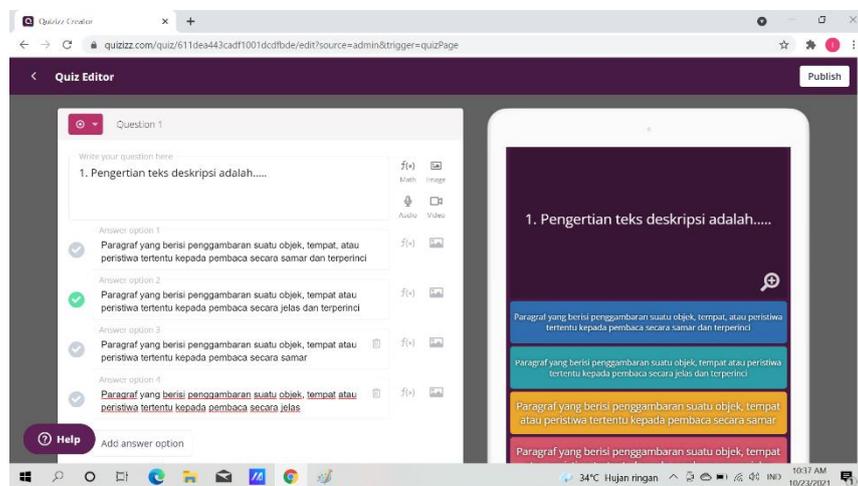
Gambar 4.7 Pemilihan jenis kuis

d) Halaman untuk membuat pertanyaan

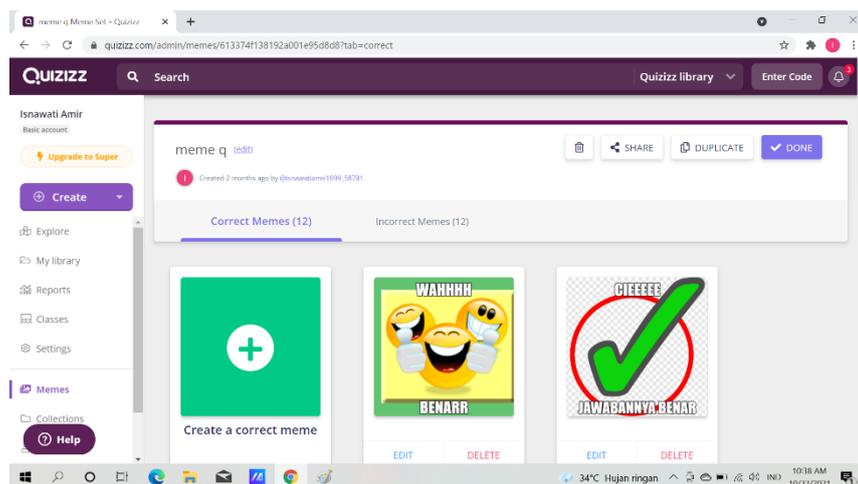
Pada halaman ini pengguna bisa membuat butir pertanyaan dan opsi jawaban sesuai dengan daftar soal yang telah di buat sebelumnya. Selain itu, pengguna dapat menambahkan gambar pada kuis, mengatur durasi pengerjaan soal serta dapat memberikan meme agar peserta didik dalam mengerjakan soal lebih bersemangat lagi. Meme di sini terbagi atas dua yaitu meme untuk jawaban yang benar dan meme untuk jawaban yang tidak benar.



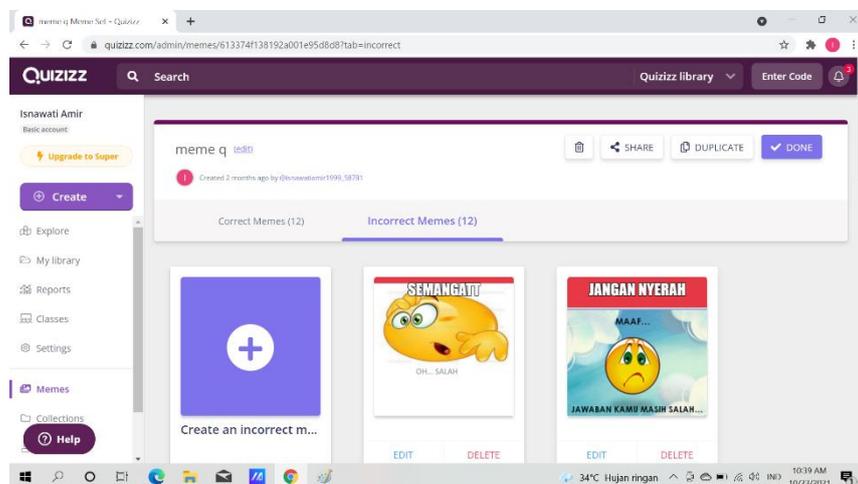
Gambar 4.8 Tampilan untuk mengedit kuis



Gambar 4.9 Tampilan butir soal dan opsi jawaban



Gambar 4.10 Tampilan meme untuk jawaban yang benar



Gambar 4.11 Tampilan untuk jawaban yang salah

3.2. Membuat instrument penilaian untuk validator dan pengguna

Selanjutnya yaitu membuat instrument penilaian untuk validator ahli materi, ahli media, serta pengguna yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII C. instrumen ini berfungsi untuk mengungkapkan fakta menjadi suatu data, jika instrument yang digunakan mempunyai kualitas yang memadai dalam arti valid maka data yang di dapatkan akan sesuai dengan fakta atau sesuai dengan yang terjadi di lapangan. Sedangkan instrument yang di gunakan tidak baik atau tidak sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan maka akan mengasilkan data yang keliru.

3.3. Validasi oleh ahli

Validasi di lakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti membutuhkan ahli materi dan ahli media agar media yang di kembangkan benar-benar layak untuk di gunakan. Apabila terdapat saran dari guru mata pelajaran maka peneliti perlu untuk melakukan revisi sampai pada media tersebut layak untuk di gunakan. adapun hasil dari validasi sebagai berikut :

a) Validasi Materi

Materi pada produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* yang di validasi oleh bapak Dr. Sakaria, S.S., S.Pd., M.Pd selaku Dosen Jurusan Bahasa Indonesia Universitas Negeri Makassar yang di laksanakan dua kali. Validasi pertama di laksanakan pada tanggal 01 September 2021 dan validasi kedua di laksanakan pada tanggal 03 September 2021. Data hasil validasi ahli materi berupa data kuantitatif yang di sajikan pada table berikut :

Tabel 4.4. Hasil analisis validasi ahli materi pertama

No	Pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat kevalidan
1.	Kesesuaian materi yang di sajikan dengan kurikulum 2013	3	5	60 %	Kurang Valid
2.	Petunjuk mudah untuk di pahami	5	5	100 %	Sangat Valid
3.	Penggunaan Bahasa yang jelas dalam butir soal	4	5	80 %	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	4	5	80 %	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 efisien	5	5	100 %	Sangat Valid
	total	46	50	92%	Sangat valid

Tabel 4.5 Hasil analisis validasi ahli materi kedua

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
	Total	50	50	100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.4 dan tabel 4.5 hasil validasi pertama mencapai pada tingkat interval $\geq 81,5\%$ – 100% dengan jumlah total 92% yang dinyatakan sangat valid. Pada validasi pertama ini dinyatakan layak untuk di uji cobakan dengan revisi yang di berikan. Oleh karena itu peneliti melakukan kembali revisi sesuai dengan saran dari ahli materi. Hasil validasi kedua juga 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 nyatakan layak untuk di uji coba tanpa revisi.

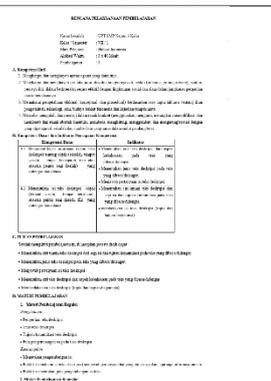
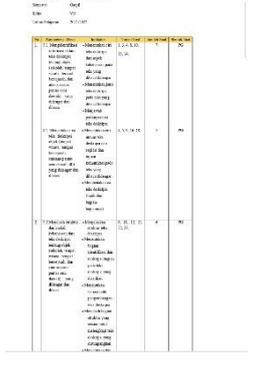
Selain data kuantitatif terdapat juga data kualitatif yang di peroleh dari komentar dan sara dari ahli materi terhadap produk yang di kembangkan. Adapun skomentar yang di berikan oleh ahli materi dapat di lihat sebagai berikut :

Tabel 4.6 Komentar dari ahli materi

No	Komentar
1.	Perlu dilakukan revisi untuk perbaikan RPP dan kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran
2.	RPP,kisi-kisi alat evaluasi dan silabus sudah layak untuk di gunakan untuk tahap penelitian selanjutnya

Adapun hasil revisi dari ahli materi dapat di lihat pada table berikut :

Tabel 4.7 Revisi ahli materi

No	Sebelum Revisi	Komentar / saran	Setelah revisi
1.		<p>Kompetensi dasar dan indikator di tulis secara terperinci beserta dengan tujuan pembelajarannya</p>	
2.		<p>Pada kisi-kisi materi pembelajaran tidak perlu di masukkan langsung saja masukkan indikator</p>	
3.		<p>Jumlah soal pengetahuan di tulis secara terpisah dengan soal keterampilan</p>	

b) Validasi ahli media

Produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* di validasi oleh Ibu Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si selaku Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang dilaksanakan

pada tanggal 09 September 2021. Data hasil validasi ahli media berupa data kuantitatif dapat di lihat sebagai berikut :

Tabel 4.8 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 s
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, bantu dan ukuran huruf	4	5	80%	Valid
Total		69	85	81,1 %	Valid

Berdasarkan tabel 4.8 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. Selain data kuantitatif validasi terdapat juga data kualitatif yang di peroleh dengan komentar dan saran dari ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Adapun komentar yang di berikan oleh ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9 Komentar oleh ahli media

No	Komentar
1.	Beberapa aspek dapat berjalan optimal / digunakan optimal jika menggunakan <i>quizizz</i> berbayar

c) Validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII

Materi dan media dalam produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* yang di validasi oleh Ibu Andi Wahyulan Amal, S.Pd selaku sebagai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 3 Kahu Kecamatan kahu Kabupaten Bone yang di laksanakan pada tanggal 14 Oktober 2021. Data hasil validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia berupa data kuantitatif yang di jabarkan pada table berikut :

Tabel 4.10 Validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII

No	pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat kevalidan
1.	Media evaluasi berbasis <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 kecurangan siswa berkurang	5	5	100%	Sangat valid
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
Total		23	25	92%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4.10 vasil validasi oleh Validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII mencapai tingkat interval $\geq 81,5\%$ – 100 dengan jumlah 92% yang dinyatakan sangat valid.

4. Hasil *Implementation* (penerepan)

Pada tahap *implementasi* (penerapan) merupakan langkah nyata untuk menerapkan media evaluasi yang telah kita buat. *Implementasi* ini juga mengevaluasi proses pengembangan apakah media yang di kembangkan sudah sesuai dengan model yang di gunakan atau belum. Pada tahap ini juga peneliti memulai dengan kegiatan melakukan pengenalan, menanyakan mengenai media evaluasi *quizizz* apakah siswa sudah mengetahui dan sudah pernah

menggunakannya, serta memberikan arahan dan penjelasan mengenai aplikasi *quizizz* tersebut. Kegiatan selanjutnya adalah meminta siswa untuk mengambil masing-masing *handphone* untuk mengerjakan evaluasi sambil peneliti membagikan petunjuk menggunakan dan mengerjakan kuis pada *quizizz*. Aplikasi *quizizz* ini dapat di kerjakan baik di daalam kelas maupun di luar kelas selama *handphone* siswa masih terhubung ke internet. Kegiatan selanjutnya adalah menguji cobakan media evaluasi tersebut.

5. Hasil *evaluation* (penilaian)

Tahap kelima dari model pengembangan model ADDIE adalah tahap *evaluation* atau penilaian. Pada tahap ini, penilaian media evaluasi di lihat dari tingkat kevalidan yang meliputi materi dan media sedangkan dari segi kepraktisan media yang di kembangkan dapat dilihat dari angket respon peserta didik. Adapun tingkat kevalidan dapat di lihat sebagai berikut :

a. Uji Coba

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Uji coba produk ini di laksanakan di SMPN 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaen Bone pada kelas VII C dengan jumlah 3 orang siswa. Adapun hasil pelaksanaan uji coba adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba

No Butir	Nama Siswa			Total	Presentase	Keterangan
	Aura	Kira	Farda			
1.	4	4	4	12	80%	Menarik
2.	3	3	4	13	67%	Menarik
3.	3	3	5	11	73%	Menarik
4.	4	3	4	11	73%	Menarik
5.	3	4	4	11	73%	Menarik
6.	3	3	3	9	60%	Menarik
7.	4	5	5	14	93%	Sangat Menarik
8.	4	3	5	12	80%	Menarik
9.	3	3	2	11	53%	Kurang Menarik
10.	3	3	4	10	67%	Menarik
11.	4	3	5	12	80%	Menarik
12.	4	3	4	11	73%	Menarik
	Rata-Rata			11	73%	Menarik

Uji coba ini di lakukan untuk meminimalisir kesalahan sebelum di lakukan di lapangan. Hasil penilaian uji coba awal yaitu 73% yang artinya bila di presentasikan masuk pada rentang $60% < x \leq 80%$ yang menyatakan media evaluasi menarik untuk digunakan. Setelah di lakukan uji coba awal hasil data kuantitatif yang di peroleh dari siswa dianalisis menggunakan uji validitas soal, uji reabilitas, tingkat kesukaran, dan Uji daya pembeda pada soal yang di jelaskan sebagai berikut :

a) Uji validitas soal

Setelah menyelesaikan tahap uji coba selanjutnya adalah mencari validitas dari kuis dengan uji validasi butir soal.

Tabel 4.12 Uji validasi butir soal

Nomor Soal	r_{pbi}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.45	-6.31	Valid
2	0.45	-6.31	Valid
3	-1.41	-6.31	Valid
4	0.45	-6.31	Valid
5	-1.41	-6.31	Valid
6	0.45	-6.31	Valid
7	-1.41	-6.31	Valid
8	0.45	-6.31	Valid
9	0.45	-6.31	Valid
10	-1.41	-6.31	Valid
11	0.45	-6.31	Valid
12	0.45	-6.31	Valid
13	-1.41	-6.31	Valid
14	0.45	-6.31	Valid
15	0.45	-6.31	Valid
16	0.45	-6.31	Valid
17	0.45	-6.31	Valid
18	-0.45	-6.31	Valid
19	-1.41	-6.31	Valid
20	0.45	-6.31	Valid
21	0.45	-6.31	Valid
22	-1.41	-6.31	Valid
23	0.45	-6.31	Valid
24	0.45	-6.31	Valid
25	0.45	-6.31	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*.

b) Reabilitas

Berdasarkan perhitungan dari pengelolaan data dari evaluasi yang telah di lakukan dengan 25 soal diperoleh nilai $r_{11} = -0,87$ dengan $r_{tabel} = -6,31$ sehingga dapat di katakana bahwa dari 25 soal yang dinyatakan tidak reabilitas karena $r_{11} > r_{tabel}$.

c) Uji tingkat kesukaran

Selanjutnya adalah melakukan uji tingkat kesukaran pada soal yang dapat di lihat pada table berikut :

Tabel 4.13 uji kesukaran pada soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,67	Sedang
2	0,67	Sedang
3	0,67	Sedang
4	0,67	Sedang
5	0,67	Sedang
6	0,67	Sedang
7	0,67	Sedang
8	0,67	Sedang
9	0,67	Sedang
10	0,67	Sedang
11	0,67	Sedang
12	0,67	Sedang
13	0,33	Sedang
14	0,67	Sedang
15	0,33	Sedang
16	0,67	Sedang
17	0,67	Sedang
18	0,33	Sedang
19	0,67	Sedang
20	0,67	Sedang
21	0,67	Sedang
22	0,67	Sedang
23	0,67	Sedang
24	0,67	Sedang
25	0,67	Sedang

Berdasarkan tabel di atas dapat di simpulkan bahwa dari 25 soal evaluasi yang di berikan kepada siswa dinytakan tingkat kesukarannya sedang.

d) **Uji daya pembeda**

Dari data yang di peroleh selanjutnya akan di lakukan uji daya pembeda pada soal yang bertujuan untuk mengetahui soal mana yang memiliki kategori baik sekali, baik, cukup, jelej dan jelek sekali. Hasilnya dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.14 Uji daya pembeda

Nomor Soal	Daya Pembeda	Keterangan
1	1,00	Baik Sekali
2	0,00	Jelek Sekali
3	-1,00	Jelek Sekali
4	1,00	Baik Sekali
5	-1,00	Jelek Sekali
6	0,00	Jelek Sekali
7	1,00	Baik Sekali
8	0,00	Jelek Sekali
9	1,00	Baik Sekali
10	-1,00	Jelek Sekali
11	1,00	Baik Sekali
12	0,00	Jelek Sekali
13	1,00	Baik Sekali
14	1,00	Baik Sekali
15	-1,00	Jelek Sekali
16	0,00	Jelek Sekali
17	1,00	Baik Sekali
18	-1,00	Jelek Sekali
19	-1,00	Jelek Sekali
20	1,00	Baik Sekali
21	0,00	Jelek Sekali
22	-1,00	Jelek Sekali
23	1,00	Baik Sekali
24	0,00	Jelek Sekali
25	1,00	Baik Sekali

Berdasarkan dari hasil evaluasi di peroleh hasil uji daya pembeda terdapat 14 soal yang dalam kategori jelek sekali, dan 11 soal yang di kategorikan baik sekali.

b. **Uji Lapangan**

Tahap selanjutnya adalah melaksanakan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan pada 19 siswa kelas VII C, dengan tujuan untuk mengetahui

tingkat kepraktisan alat evaluasi pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang di kembangkan. Adapun hasil lapangan adalah sebagai berikut :

Tabel. 4.15 hasil uji lapangan

No	Nama Siswa	Nomor Butir												Total	Presentas e	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Fairul Atmanegara	4	3	4	5	4	4	5	4	0	4	5	4	46	77%	Menarik
2	Aditia Arga	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	2	53	88%	Sangat Menarik
3	A. Alvian	3	2	1	3	3	4	2	4	1	2	3	2	30	50%	Kurang Menarik
4	Ranadanis	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5	5	51	85%	Sangat Menarik
5	Lutfi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	80%	Sangat Menarik
6	A. Dewi Anggun Ramadani	5	4	4	4	5	3	5	4	3	4	4	4	49	82%	Sangat Menarik
7	Alvan Tasya Aulia	5	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	5	51	85%	Sangat Menarik
8	Itra	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	0	46	77%	Menarik
9	Aidil Ardiadi	4	3	2	4	5	4	4	5	4	4	5	5	49	82%	Sangat Menarik
10	Alif Saputra	4	5	3	1	2	5	3	4	2	5	2	3	39	65%	Menarik
11	Anugrah	5	4	4	5	4	3	5	4	3	4	5	5	51	85%	Sangat Menarik
12	Fiana Safitri	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	43	72%	Menarik
13	Jihan	1	4	3	2	5	4	3	3	1	3	5	3	37	62%	Menarik
14	Reski	5	5	5	5	5	4	2	5	4	5	4	4	53	88%	Sangat Menarik
15	Afdal	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	53	88%	Sangat Menarik
16	Andika Iran Saputra	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	45	75%	Menarik
17	Andika	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	45	75%	Menarik
18	Muh. Rifki	4	3	5	1	3	4	2	5	3	2	1	3	36	60%	Menarik
19	Sahrul Awal	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	50	83%	Sangat Menarik
		Rata-rata												46	77%	Menarik

Uji coba lapangan di lakukan setelah produk selesai di perbaiki sesuai dengan arahan dari validator. Hasil penilaian uji coba lapangan 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 akan digunakan untuk menganalisis tingkat validitas butir soal, reliabilitas butir soal, tingkat kesukaran dan daya pembeda pada soal. Data tersebut dapat di lihat pada table berikut :

a) Uji validitas

Setelah menyelesaikan tahap uji coba selanjutnya adalah mencari validitas dari kuis dengan uji validasi butir soal.

Tabel 4.16 Uji validasi 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*.

b) Reabilitas

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 $r_{11} > r_{tabel}$.

c) Uji tingkat kesukaran

Selanjutnya adalah melakukan uji tingkat kesukaran pada soal yang dapat di lihat pada table berikut :

Tabel 4.17 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 yatu 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.

d) Uji daya pembeda

Dari data yang di peroleh selanjutnya akan di lakukan uji daya pembeda pada soal yang bertujuan untuk mengetahui soal mana yang memiliki kategori baik sekali, baik, cukup, jelej dan jelek sekali. Hasilnya dapat dilihas sebagai berikut :

Tabel 4.18 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.

B. 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.

Media evaluasi *quizizz* di katakana valid dan layak untuk di gunakan. Dimana sebelumnya sudah melalui tahap pengembangan yang berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media serta telah melalui uji coba dengan jumlahh 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.

1) **Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, pelaksanaan validasi materi di lakukan dua kali. Validasi pertama mendapat skor 92% tetapi mendapat saran untuk memperbaiki RPP, dan kisi-kisi. Sehingga dilaksanakan validasi materi kedua dengan memperbaiki RPP dan kisi-kisi agar sesuai dengan materi yang di ajarkan. Pada validasi kkedua mendapat skor validasi 100% maka presentase ini sudah termasuk ke dalam rentang $\geq 81.5\%$ - 100% yang dalat di kategorikan sangat valid, dan dapat di uji cobakan tanpa revisi.

Untuk penyempurnaan alat evaluasi ini terdapat juga beberapa perbaikan dari validator materi yang di sampaikan secara lisan antara lain waktu yang di berikan untuk menyelesaikan kuis harus sesuai dengan tingkat kesukaran dan penyelesaian soal serta pastikan gambar yang digunakan dapat berfungsi dengan baik.

2) **Validasi ahli Media**

Pelaksanaan validasi media cukup lancar, karena hal tersebut sesuai dengan pproses validasi yang hanya di lakukan satu kali yang memperoleh hasil 81,1 % yang masuk pada rentang $\geq 62,5\%$ - 81,5% dengan kategori valid dan dapat digunakan dengan revisi yang di berikan.

Adapun komentar yang di berikan oleh validator media adalah beberapa aspek dapat berjalan optimal / digunakan optimal jika menggunakan *quizizz* berbayar seperti untuk memberikan suara pada soal pengguna harus berlangganan terlebih dahulu.

3) Validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia

Pelaksanaan validasi kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII C di lakukan sebanyak satu kali. Skor yang di peroleh dari hasil validasi tersebut adalah 92 % dan masuk pada rentang $\geq 81,5\%$ - 100% dengan kategori sangat valid dan dapat di gunakan tanpa revisi. Menurut guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* ini cukup mudah untuk diterapkan serta dapat membantu guru dalam mengevaluasi siswa serta dapat mempersingkat waktu proses penilaian.

4) Data uji coba produk

Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil dilaksanakn di kelas VII C sebanyak 3 siswa dengan kategori siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Pada pelaksanaan uji coba kelompok kecil di dapatkan dari hasil penyebaran angket sebesar 73 % yang masuk pada rentang 60% - 80% yang dinyatakan menarik untuk di gunakan.

Pelaksanaan uji lapangan di lakukan di kelas VII C dengan siswa yang berjumlah 19 orang. Pelaksanaan uji lapangan tersebut memperoleh hasil 77 % dengan kategori menarik. Siswa kelas VII C mengatakan bahwa alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* sangat menyenangkan untuk di gunakan.

5) Kelebihan dan kekurangan produk

1. Guru lebih mudah untuk membuat soal
2. Sertiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang akan di dapatkan dalam satu soal dan juga sudah dapat mengetahui rangking yang di peroleh
3. Jika siswa menjawab salah maka akan muncul jawaban yang benar

4. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan muncul tampilan review kuis untuk melihat jawaban yang kita pilih
5. Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa akan mendapatkan soal secara acak atau berbeda dengan soal temannya.
6. Dapat memberi batas waktu siswa dalam mengerjakan kuis
Sedangkan, beberapa kelemahan antara lain: (1) siswa dapat membuka tab baru, artinya siswa bisa masuk dengan akun yang lain jika siswa memiliki dua akun email; (2) siswa bisa jadi akan turun peringkat walaupun dia sudah mengerjakan/menjawab semua soal yang ditanyakan, hal tersebut disebabkan oleh waktu. Karena semakin cepat siswa mengerjakan soal maka akan memperoleh nilai yang besar sehingga berpengaruh pada peringkatnya; (3) akan menjadi kendala apabila ada siswa yang terlambat bergabung.

6) Keterbatasan Peneliti

Penelitian pengembangan media evaluasi ini tidak terlepas dari beberapa hambatan diantaranya :

- a) Pada saat turun lapangan untuk melakukan penelitian sekolah tersebut sedang ada kegiatan UTS jadi peneliti harus menunggu sampai jadwal UTS tersebut selesai
- b) Penyampaian cara menggunakan aplikasi *quizizz* di jelaskan dengan dua kali karena di sekolah tersebut baru saja melakukan pembelajaran tatap muka , sehingga satu kelas harus di bagi dua kelompok
- c) Pada saat menampilkan media evaluasi perangkat harus terhubung pada jaringan internet.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengembangan dan penelitian pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* dapat disimpulkan bahwa produk alat evaluasi menggunakan *quizizz* sangat dibutuhkan 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. Selain itu, hasil penelitian dan pengembangan ini sudah melalui tahap validasi dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran serta didukung dengan respon siswa itu sendiri. Adapun pengembangan alat evaluasi menggunakan *quizizz* yang telah dikembangkan oleh ahli materi dapat dikatakan sangat valid. Begitu pun dengan ahli media dapat dikatakan valid. Selain itu, berkaitan dengan uji lapangan yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa soal evaluasi dinyatakan valid dan reliabilitas, dan untuk tingkat kesukaran diperoleh 8 soal yang termasuk kategori sedang dan 17 termasuk kategori mudah. Respon peserta didik terhadap alat evaluasi menggunakan *quizizz* adalah menarik untuk digunakan.

B. Saran

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* dapat digunakan guru dalam mengevaluasi pelaksanaan penilaian harian pada tahun ajaran berikutnya
2. Guru dapat mengembangkan alat evaluasi menggunakan *quizizz* dengan materi yang berbeda
3. Alat evaluasi menggunakan *quizizz* ini sangat baik untuk diterapkan kepada peserta didik, karena selain menambah pengalaman belajar siswa juga membuat peserta didik mengurangi sikap mencontek kepada temannya.
4. Aplikasi *quizizz* ini merupakan alat evaluasi yang praktis dan dapat digunakan guru karena hasil kuis dari siswa dapat disimpan dan didownload.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Nahjiah. (2015). *Pembelajaran Buku Ajar*. 3–139.
- Ahmad, Najiah. (2015). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran* (p. 141). Interpena.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Aman. (2011). *Model evaluasi pembelajaran sejarah*. ombak.
- 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>
- Arifin, Z. (2011). *evaluasi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen penelitian*. Rineka cipta.
- Ariskunto, S. (2015). *Dsar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Ariskunto, S. (2018). *Dasar-dasar evalusi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). Evaluasi Pembajalaran. In *Ciptapustaka Media*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- 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>
- Dewi, cahya kurnia. (2018). Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran matematika kelas X. *Skripsi*, 121.
- Hakim, A., & Nurhikmah, H. (2018). Kemampuan tenaga pendidik dalam memanfaatkan pembelajaran berbasis e-learning. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2018(3)*, 200–202.
- Haling, A., & Pattaufi. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Hamzah, A. (2014). *evaluasi pembelajaran matematika*. rajawali.

- Haryanto. (2020). *Evaluasi pembelajaran*. UNY, Press.
- Haryanto, Amalia, S., Mizuary, A., & Ngadimin. (2020). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*. UNY Press.
- Hasan, H. (2014). *Evaluasi Kurikulum*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hasyim, N., & Haling, A. (2017). The e-Learning Needs Analysis in Graduate Programs of Universitas Negeri Makassar. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(3), 235. <https://doi.org/10.26858/est.v3i3.4748>
- Japa, I. G. N. (2012). Pengembangan Buku Ajar Berpendekatan Pemecahan Masalah Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 46(2), 189–198.
- Kusuma, M. (2016). *evaluasi pendidikan pengantar, kompetensi dan implementasi*. dua satria offset.
- Mardapi, D. (2012). *pengukuran penilaian dan evaluasi pendidikan*. nuha medika.
- Maulana, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Platform Android Keselamatan Kesehatan Kerja Dan Lingkungan Hidup (K3Lh) Pada Program Studi Ketenagalistrikan Untuk Materials for Students of Electrical Power Study Program of. *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(2), 197–207.
- Nurhasanah, N. (2017). *PERANAN BAHASA SEBAGAI MATA PELAJARAN WAJIB DI INDONESIA* Nina Nurhasanah. 2.
- Pagau, dwi alfidya, & Mitra, P. (2017). *Program studi pendidikan matematika program pascasarjana universitas negeri makassar 2017*.
- Prijowuanto. (2016). *evaluasi pembelajaran*. sanata darma universitypress.
- Purnamasari, A., & Rochmawati. (2015). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan*, 03(01), 1–10.
- Renaningalih, R., Si, K. M. Y. M., Sadiyah, E. R., & Si, M. (2014). *Pendahuluan Metode Penelitian Hasil dan Pembahasan*. 5305(2002), 483–490.
- Rifani, M. E. (2013). MODEL ALAT EVALUASI KETERAMPILAN MEMBACA PADA BUKU SEKOLAH ELEKTRONIK BAHASA INDONESIA KELAS X (Penelitian Research and *Bahtera Bahasa: Antologi Pendidikan Bahasa Dan ...*, 1–8. <https://ejournal.upi.edu/index.php/PSPBSI/article/view/429>

- Safitrihry, E. A. (2018). *Assesmen teknik tes dan non tes*. Cv Irdh.
- Sataloff, R. T., Johns, M. M., & Kost, K. M. (2014). *Evaluasi Pembelajaran* (E. ratna Wulan & Rusdiana (eds.)). Pustaka Setia Bandung.
- Setemen, K. (2010). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3), 207–214.
- Sudijono, A. (2016). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada.
- Suharsimi, A. (2012). *dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- 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.
- Sukardi. (2010). *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Oprasionalnya*. Bumi Aksara.
- Wahidmurni, Alfin, M., & Ali, R. (2014). *Evaluasi pembelajaran kompetensi dan praktik*. Nuha Literaa.
- Yusuf, M. (2015). *asesmen dan evaluasi pendidikan*. prenadamedia group.
- Zaenal, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket validasi materi pertama

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Validator :

Hari, Tanggal :

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini di isi oleh ahli materi yang menguasai bidangnya
2. Lembar validasi ini di maksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai media *Quizizz* yang di kembangkan
3. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah di sediakan dengan skala penilaian :

5 = Sangat Baik	2 = Kurang
4 = Baik	1 = Sangat Kurang
3 = Cukup	
4. Mohon memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah di sediakan.

B. Instrumen

No	Butir Penilaian	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1Aspek Pembelajaran							
1.	Kesesuaian materi yang di sajikan dengan kurikulum 2013			✓			Sesuai dengan KD pengetahuan dan keterampilan
2.	Petunjuk mudah untuk di pahami				✓		
3.	Penggunaan Bahasa yang jelas dalam butir soal				✓		Perhatikan penggunaan tanda baca penulisan huruf
4.	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik tingkat SMP kelas VII					✓	
ASPEK KELENGKAPAN ISI							

Lanjutan

5.	Soal disajikan secara jelas dan ringkas							✓
6.	Penyajian soal sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator							✓
7.	Terdapat gambar yang dapat membantu dalam memahami soal							✓
ASPEK KETUNTASAN, KETEPATAN DAN KEBERMAKNAAN								
8.	Media yang di sajikan mencakup kompetensi							✓
9.	Gambar sesuai dengan soal							✓
10.	Sebagai alat evaluasi yang praktis dan evisien							✓

Komentar Keseluruhan

- perlu dilakukan revisi untuk Perbaikan PPP dan kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran

Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata mata pelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan sebagai berikut (lingkari salah satu) :

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi yang di berikan
- c. Tidak layak untuk uji coba lapangan

Makassar, 01 September 2021

Dr. Sakaria S. S. S.Pd., M.Pd

Lampiran 2. Angket validasi materi kedua

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Validator :

Hari, Tanggal :

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini di isi oleh ahli materi yang menguasai bidangnya
2. Lembar validasi ini di maksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai media *Quizizz* yang di kembangkan
3. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah di sediakan dengan skala penilaian :

5 = Sangat Baik	2 = Kurang
4 = Baik	1 = Sangat Kurang
3 = Cukup	
4. Mohon memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah di sediakan.

B. Instrumen

No	Butir Penilaian	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1Aspek Pembelajaran							
1.	Kesesuaian materi yang di sajikan dengan kurikulum 2013					✓	
2.	Petunjuk mudah untuk di pahami					✓	
3.	Penggunaan Bahasa yang jelas dalam butir soal					✓	
4.	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik tingkat SMP kelas VII					✓	
ASPEK KELENGKAPAN ISI							

Lanjutan

5.	Soal disajikan secara jelas dan ringkas							✓
6.	Penyajian soal sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator							✓
7.	Terdapat gambar yang dapat membantu dalam memahami soal							✓
ASPEK KETUNTASAN, KETEPATAN DAN KEBERMAKNAAN								
8.	Media yang di sajikan mencakup kompetensi							✓
9.	Gambar sesuai dengan soal							✓
10.	Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien							✓

Komentar Keseluruhan

PPP, kisi-kisi alat evaluasi, dan silabus sudah layak digunakan untuk tahapan penelitian selanjutnya.

Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizzz* pada mata mata pelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan sebagai berikut (lingkari salah satu) :

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi yang di berikan
- c. Tidak layak untuk uji coba lapangan

Makassar, 03 September 2021

Dr. Sakaria S. S. S.Pd., M.Pd

Lampiran 3. Angket validasi media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Validator :

Hari, Tanggal :

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini di isi oleh ahli materi yang menguasai bidangnya
2. Lembar validasi ini di maksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai media *Quizizz* yang di kembangkan
3. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah di sediakan dengan skala penilaian :

5 = Sangat Baik	2 = Kurang
4 = Baik	1 = Sangat Kurang
3 = Cukup	
4. Mohon memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah di sediakan.

B. Instrumen

No	Butir Penilaian	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
ASPEK DESAIN							
1.	Kemenarikan penggunaan warna				✓		
2.	Variasi isi kuis			✓			
3.	Kesesuaian media dan tujuan pembelajaran					✓	
4.	Kesesuaian media dan materi pembelajaran				✓		
5.	Kesesuaian media dan karakteristik siswa				✓		
6.	Kesesuaian jenis huruf				✓		
7.	Kesesuaian ukuran huruf				✓		
8.	Kejelasan antara teks dan <i>background</i>					✓	
9.	Konsisten dan ketepatan					✓	
ASPEK TAMPILAN							
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
12.	Kesesuaian penggunaan proporsi warna				✓		
12.	Kejelasan tampilan gambar					✓	
ASPEK PENGGUNAAN							

Lanjutan

13.	Kemudahan dalam mengakses			✓			
14.	Kemudahan mengakses menu media				✓		
15.	Kemudahan berinteraksi dengan media			✓			
ASPEK PEMANFAATAN							
16.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓		
17.	Memiliki daya Tarik visual yang meliputi warna, gambar, bantuan dan ukuran huruf				✓		

Komentar Keseluruhan

Beberapa aspek dapat berjalan optimal / digunakan optimal jika menggunakan quizizz berbayar.

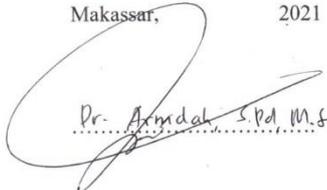
Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata mata pelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan sebagai berikut (lingkari salah satu) :

- Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi yang di berikan
- Tidak layak untuk uji coba lapangan

Makassar,

2021



Dr. Arndah S.Pd M.Pd

Lampiran 4. Angket validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia

ANGKET TANGGAPAN / PENILAIAN

GURU MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Nama Guru : Andi Wahyuan Amal, S.Pd.

Hari, Tanggal : 14 Oktober, 2021

A. Petunjuk

1. Lembar tanggapan ini diisi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai media *Quizizz* yang di kembangkan
3. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah di sediakan dengan skala penilaian :

5 = Sangat Baik	2 = Kurang
4 = Baik	1 = Sangat Kurang
3 = Cukup	
4. Mohon memberikan tanda *ceklis* (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah di sediakan.

B. Instrumen

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media evaluasi berbasis <i>Quizizz</i> memudahkan guru dalam melakukan evaluasi kepada siswa					✓
2.	Media evaluasi berbasis <i>quizizz</i> mampu membuat tingkat kecurangan siswa berkurang					✓
3.	Media evaluasi berbasis <i>quizizz</i> sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
4.	Media evaluasi berbasis <i>quizizz</i> sangat sesuai dengan materi yang disajikan					✓
5.	Kualitas tampilan Media evaluasi berbasis <i>quizizz</i> sangat baik				✓	

Lanjutan

Komentar Keseluruhan

.....
.....
.....
.....
.....

Makassar, 2021



Andi Wahyuana Amal, S.Pd

Lampiran 5. Lembar angket respon siswa

ANGKET TANGGAPAN / RESPON SISWA TERHADAP

ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Nama : Farda Ramadani
 Kelas : VIII
 Sekolah : SMP negri 3 kahu

A. Petunjuk

1. Berikut ini adalah sejumlah pertanyaan berkenaan dengan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa kuis interaktif menggunakan aplikasi *quizizz*, dimana anda diminta untuk memberikan penilaian
2. Beri tanda silang pada angka-angka dalam pernyataan berikut sesuai dengan pendapat anda
3. Pilihlah dari jawaban tersebut sesuai dengan hati anda.

B. Kuisioner

1. Kegiatan evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* menyenangkan

(1) Sangat tidak setuju	(4) Setuju ✓
(2) Tidak setuju	(5) Sangat Setuju
(3) Kurang setuju	
2. Petunjuk dalam menggunakan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* mudah untuk di pahami

(1) Sangat tidak setuju	(4) Setuju ✓
(2) Tidak setuju	(5) Sangat Setuju
(3) Kurang setuju	
3. Soal yang di sajikan pada alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* sesuai dengan apa yang di pelajari di sekolah

(1) Sangat tidak setuju	(4) Setuju
(2) Tidak setuju	(5) Sangat Setuju ✓
(3) Kurang setuju	
4. Alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* dapat menguji seberapa jauh siswa memahami materi yang sudah di pelajari di sekolah

(1) Sangat tidak setuju	(4) Setuju ✓
(2) Tidak setuju	(5) Sangat Setuju
(3) Kurang setuju	
5. Bahasa yang di gunakan dalam alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*, jelas dan mudah untuk di pahami

(1) tidak setuju	(4) Setuju ✓
(2) Tidak setuju	(5) Sangat Setuju
(3) Kurang setuju	
6. Alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* dapat mengurangi tingkat kecurangan siswa

(1) setuju	(4) Setuju
------------	------------

- (2) Tidak setuju (5) Sangat Setuju
 (3) Kurang setuju ✓
7. Ketika mengerjakan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* siswa merasa senang dan tidak bosan
 (1) Sangat Tidak Setuju (4) Setuju
 (2) Tidak setuju (5) Sangat Setuju ✓
 (3) Kurang setuju
8. Ketika mengerjakan soal evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* siswa merasa sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia
 (1) Sangat Tidak Setuju (4) Setuju
 (2) Tidak setuju (5) Sangat Setuju ✓
 (3) Kurang setuju
9. Siswa merasa lebih sulit memahami evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*
 (1) Sangat Tidak Setuju (4) Setuju
 (2) Tidak Setuju ✓ (5) Sangat Setuju
 (3) Kurang Setuju
10. Alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* ini mudah di gunakan
 (1) Sangat Tidak Setuju (4) Setuju ✓
 (2) Tidak Setuju (5) Sangat Setuju
 (3) Kurang Setuju
11. Menurut siswa, menu dalam aplikasi *quizizz* ini mudah untuk di mengerti
 (1) Sangat Tidak Setuju (4) Setuju
 (2) Tidak Setuju (5) Sangat Setuju ✓
 (3) Kurang Setuju
12. Siswa sangat tertarik dengan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*
 (1) Sangat Tidak Setuju (4) Setuju ✓
 (2) Tidak Setuju (5) Sangat Setuju
 (3) Kurang Setuju

Komentar Keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 6. Pengesahan usulan penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Kampus UNM Tidung Jl. Tamalate I Makassar
Telepon (0411) 883076 – (0411) 884457 Laman: www.unm.ac.id

S19

PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahasan utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2021, maka usul penelitian untuk skripsi saudara :

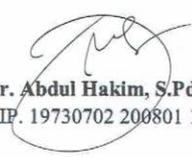
Nama : Isnawati Amir
NIM : 1741042004
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usul/saran pembahas utama dan peserta seminar, maka usulan penelitian untuk skripsi saudara diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahapan selanjutnya.

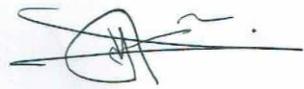
Makassar, 13 September 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing I


Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si.
NIP. 19730702 200801 1 007

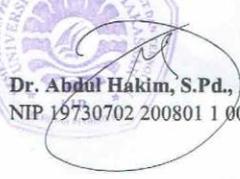
Pembimbing II


Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si
NIP. 19731106 200501 2 001

Mengetahui,
Wakil Dekan Bid. Akademik


Dr. Mustafa, M.Si.
NIP 19660525 199203 1 002

Disahkan oleh,
Ketua Jur/Prodi FIP UNM,


Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si.
NIP 19730702 200801 1 007

Lampiran 7. Surat permohonan izin penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 5417/UN36.4/LT/2021 14 September 2021
Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**
Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sulawesi Selatan

Di –
Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : **Isnawati Amir**
N I M : 1741042004
Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Mobile Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone**

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Mustafa, M.Si
NIP 196605251992031002

Tembusan:

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 10. Hasil perhitungan reliabilitas uji coba awal

Uji Reliabilitas	Ganjil	Genap
	10	5
	6	9
	8	9
r Hitung		-0.87
sperman		-12.93
t Tabel		-6.31
kategori		tidak reabel

Lampiran 11. Hasil perhitungan reliabilitas uji lapangan

Uji Reliabilitas	Ganjil	Genap
	11	11
	11	11
	11	12
	9	12
	10	9
	8	12
	11	11
	9	11
	8	11
	9	9
	11	7
	11	6
	8	8
	8	8
	6	10
	5	9
	7	8
6	7	
r Hitung		0.18
sperman		0.31
t Tabel		-1.73
kategori		reliabel

Lampiran 12. Hasil tingkat kesukaran uji coba awal

No	Nama Siswa	Soal																									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Anugrah	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15
2	A. Alvia	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	15
3	Lutfi	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	17
Jumlah benar		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
tingkat kesukaran		0.67	0.67	0.67	0.67	0.67	0.67	0.67	0.67	0.67	0.67	0.67	0.67	0.33	0.67	0.33	0.67	0.67	0.33	0.67	0.67	0.67	0.67	0.67	0.67	0.67	

Lampiran 13. Hasil tingkat kesukaran uji coba lapangan

No	Nama Siswa	Soal																									jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Anugrah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
2	A. Alvia	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
3	Lutfi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
4	A. Dewi Anggun Ramadani	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
5	Itra	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	19
6	Aditia Arga	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
7	Ranadani	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22
8	Alvan Tasya Aulia	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
9	Alif Saputra	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	19
10	Fairul Atmanegara	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	18
11	Sahrul Anai	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
12	Muh. Riski	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	17
13	Afdal	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	16
14	Andika Iran Saputra	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16
15	Reski	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	16
16	Jihan	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	14
17	Andika	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	15
18	Frana Safitri	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	13
Jumlah benar		10	14	16	14	15	13	12	13	11	17	12	12	6	15	12	13	15	13	14	17	9	14	14	17	13	
tingkat kesukaran		0.56	0.78	0.89	0.78	0.83	0.72	0.67	0.72	0.61	0.94	0.67	0.67	0.33	0.83	0.67	0.72	0.83	0.72	0.78	0.94	0.50	0.78	0.78	0.94	0.72	

Lampiran 14. Hasil daya pembeda uji coba awal

No	Nama Siswa	Soal																									Jumlah					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25						
1	Lutfi	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
2	Anugrah	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15	
3	A. Alvia	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	15
4	Ja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	Jb	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	Pa	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
7	Pb	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	
8	D	1.00	0.00	-1.00	1.00	-1.00	0.00	-1.00	0.00	1.00	-1.00	1.00	0.00	1.00	1.00	-1.00	0.00	1.00	-1.00	-1.00	1.00	0.00	-1.00	1.00	0.00	1.00	0.00	1.00	1.00	1.00		

Lampiran 15. Hasil daya pembeda uji coba lapangan

C28		=C26/C24-C27/C25																												
No	Nama Siswa	Soal																									jumlah			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25				
1	Lutfi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
2	Anugrah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
3	A. Alvia	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
4	Ranadenis	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
5	A. Dewi Anggun Ramadani	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
6	Aditia Arga	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20
7	Alvan Tasya Aulia	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
8	Itra	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	19
9	Alif Saputra	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	19
10	Jumlah	5	9	7	7	9	8	8	8	6	9	5	7	4	8	6	9	9	9	9	9	8	7	9	6	9	7			
11	Fairul Atmanegara	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	18
12	Sahrul Awal	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
13	Muk. Riski	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	17
14	Alfal	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
15	Andika Iran Saputra	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
16	Reski	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	16
17	Andika	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	15
18	Jihan	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	14
19	Fiana Safitri	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	13
20	Jumlah	5	5	9	7	6	5	4	5	5	8	7	5	2	7	6	4	6	4	6	4	5	9	2	5	8	8	6		
21	Ja	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
22	Jb	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
23	Pa	5	9	7	7	9	8	8	8	6	9	5	7	4	8	6	9	9	9	9	8	7	9	6	9	7				
24	Pb	5	5	9	7	6	5	4	5	5	8	7	5	2	7	6	4	6	4	6	4	5	9	2	5	8	8	6		
25	D	0.00	0.44	-0.22	0.00	0.33	0.33	0.44	0.33	0.11	0.11	-0.22	0.22	0.22	0.11	0.00	0.56	0.33	0.56	0.44	-0.11	0.56	0.44	-0.22	0.11	0.11				

Lampiran 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : UPT SMP Negeri 3 Kahu
 Kelas / Semester : VII / 1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 3 x 40 Menit
 Pembelajaran : 1

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan ciri teks deskripsi dari aspek kebahasaan pada teks yang dibaca/didengar. • Menentukan jenis teks deskripsi pada teks yang dibaca/didengar. • Menjawab pertanyaan isi teks deskripsi
4.1 Menentukan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, suasana pentas seni daerah, dll) yang didengar dan dibaca.	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan ciri umum teks deskripsi dari segi isi dan tujuan komunikasi pada teks yang dibaca/didengar. • membedakan isi teks deskripsi (topik dan bagian-bagiannya)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran ini di harapkan peserta didik dapat :

- Menentukan ciri umum teks deskripsi dari segi isi dan tujuan komunikasi pada teks yang dibaca/didengar
- Menentukan jenis teks deskripsi pada teks yang dibaca/didengar.
- Menjawab pertanyaan isi teks deskripsi
- Menentukan ciri teks deskripsi dari aspek kebahasaan pada teks yang dibaca/didengar.
- Membedakan isi teks deskripsi (topik dan bagian-bagiannya)

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Pembelajaran Reguler

Pengetahuan

- Pengertian teks deskripsi
- Jenis teks deskripsi
- Tujuan komunikasi teks deskripsi
- Pola pengembangan isi pada teks deskripsi

Keterampilan

- Memetakan pengembangan isi
- Praktik memahami isi teks deskripsi (menjawab pertanyaan hal yang dideskripsikan, apa saja informasi rincian)
- Praktik menentukan pola pengembangan isi teks

2. Materi Pembelajaran Remedial

Pengetahuan

- Pengertian teks deskripsi
- Jenis teks deskripsi
- Tujuan komunikasi teks deskripsi
- Pola pengembangan isi pada teks deskripsi

Keterampilan

- Memetakan pengembangan isi
- Praktik memahami isi teks deskripsi (menjawab pertanyaan hal yang dideskripsikan, apa saja informasi rincian)
- Praktik menentukan pola pengembangan isi teks

3. Materi Pembelajaran Pengayaan

Pengetahuan

- Pengertian teks deskripsi
- Jenis teks deskripsi
- Tujuan komunikasi teks deskripsi
- Pola pengembangan isi pada teks deskripsi

Keterampilan

- Memetakan pengembangan isi
- Praktik memahami isi teks deskripsi (menjawab pertanyaan hal yang dideskripsikan, apa saja informasi rincian)
- Praktik menentukan pola pengembangan isi teks

Sikap utama yang ditumbuhkan: peduli, jujur berkarya, tanggung jawab, toleran dan kerjasama, proaktif, dan kreatif.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Scientific*
- Metode : Inkuiri, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi.

F. MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1) Media/Alat

- Buku siswa
- Buku guru
- Laptop
- LCD

2) Bahan

- Teks deskripsi

G. SUMBER BELAJAR

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi 2016. *Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Halaman 1 s.d 12.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi 2016. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Halaman 33 s.d 39.
- <http://kecilnyaaku.com> Kategori: Jenis Teks, Kotak Info dan Tugas
- Internet

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Kegiatan	Waktu
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diajak untuk bergabung mengikuti pembelajaran online melalui Google classroom 	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan bacaan basmalah melalui Google Classroom. • Guru mengarahkan siswa untuk mengisi absensi melalui Google form. • Meminta siswa untuk tetap hidup sehat dengan menjalani protocol kesehatan Covid-19. • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan. 	
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diarahkan untuk memahami materi yang telah dibagikan di <i>Google Classroom</i> mengenai <i>Ciri Isi dan tujuan teks deskripsi.</i> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Ciri Isi dan tujuan teks deskripsi.</i> • Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Ciri Isi dan tujuan teks deskripsi.</i> • Guru memberi masukan atas penjelasan dan tanggapan peserta didik serta memberi apresiasi atas hasil diskusi yang dilakukan. • Guru memberikan tugas melalui <i>google Class</i> untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. • Peserta didik mengumpulkan tugas melalui <i>google Class</i> dan WhatsApp. 	90 Menit
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. 	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek pemahaman peserta didik dilanjutkan dengan refleksi kegiatan pembelajaran dan diakhiri dengan berdoa bersama melalui google classroom. 	
--	--	--

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa tes tulis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan rubrik penilain sebagai nilai keterampilan.

Mengetahui,
Kepala UPT SMPN 3 KAHU



Hamka, S.Pd., MM
NIP. 19720507 199512 1 002

Makassar, 01 September 2021
Guru Mata Pelajaran



Andi Wahyulan Amal, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : UPT SMP Negeri 3 Kahu
 Kelas / Semester : VII / 1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 3 x 40 Menit
 Pembelajaran : 2

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menelaah struktur dan kaidah kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan struktur teks deskripsi • Menentukan bagian identifikasi dan deskripsi bagian pada teks deskripsi yang disajikan • Menentukan variasi pola pengembangan teks deskripsi • Menelaah bagian struktur yang sesuai untuk melengkapi teks deskripsi yang dirumpangkan • Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata, kalimat, ejaan dan tanda baca.
4.2 Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang secara tulis dan lisan dengan memperhatikan	<ul style="list-style-type: none"> • Merencanakan penulisan teks deskripsi • Menulis teks deskripsi dengan memperhatikan pilihan kata,

struktur, kebahasaan baik secara lisan dan tulis	kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan secara lisan teks deskripsi dalam konteks pembawa acara televisi mendeskripsikan objek
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran ini di harapkan peserta didik dapat :

- Merinci bagian-bagian struktur teks deskripsi
- Menentukan bagian identifikasi dan deskripsi bagian pada teks deskripsi yang disajikan
- Menentukan variasi pola pengembangan teks deskripsi
- Menelaah bagian struktur yang sesuai untuk melengkapi teks deskripsi yang dirumpangkan
- Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata, kalimat, ejaan dan tanda baca

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Pembelajaran Reguler

Pengetahuan

- Struktur teks deskripsi
- Karakteristik tiap bagian teks deskripsi
- Contoh cara melengkapi teks deskripsi
- Contoh penggunaan kata/ frasa benda, kata / frasa sifat, kata keterangan tempat, kalimat rincian
- Contoh sinonim dan hiponim pada teks deskripsi
- Contoh penggunaan tanda baca/ ejaan baik yang salah maupun yang benar

Keterampilan

- Praktik melengkapi struktur teks deskripsi (melengkapi bagian identifikasi/ gambaran umum, deskripsi bagian)
- Praktik melengkapi kata/ kalimat
- Praktik membuat telaah ketepatan struktur dan penggunaan bahasa/ tanda baca/ejaan pada teks deskripsi

2. Materi Pembelajaran Remedial

Pengetahuan

- Struktur teks deskripsi

- Karakteristik tiap bagian teks deskripsi
- Contoh cara melengkapi teks deskripsi
- Contoh penggunaan kata/ frasa benda, kata / frasa sifat, kata keterangan tempat, kalimat rincian
- Contoh sinonim dan hiponim pada teks deskripsi
- Contoh penggunaan tanda baca/ ejaan baik yang salah maupun yang benar

Keterampilan

- Praktik melengkapi struktur teks deskripsi (melengkapi bagian identifikasi/ gambaran umum, deskripsi bagian)
- Praktik melengkapi kata/ kalimat
- Praktik membuat telaah ketepatan struktur dan penggunaan bahasa/ tanda baca/ejaan pada teks deskripsi

3. Materi Pembelajaran Pengayaan

Pengetahuan

- Struktur teks deskripsi (identifikasi, deskripsi bagian)
- Contoh variasi bagian identifikasi
- Contoh variasi pengembangan deskripsi bagian
- Cara mengembangkan paragraf pada deskripsi bagian
- Prinsip penggunaan kata/ kalimat/ tanda baca/ ejaan
- Contoh benar dan contoh salah penggunaan kata/ kalimat/ tanda baca/ ejaan
- Contoh penggunaan sinonim dan hiponim untuk memvariasikan
- Prinsip mengurutkan teks deskripsi
- Prinsip mengembangkan teks deskripsi paragraf rincian berdasarkan kata kunci
- Prinsip mengembangkan paragraf pada teks deskripsi
- Prinsip menggunakan kata benda/ faras benda, kata / frasa sifat, kata keterangan tempat, kalimat rincian, kalimat bermajas, sinonim kata
- Prinsip pengembangan paragraf
- Prinsip penggunaan ejaan dan tanda baca

Keterampilan

- Praktik mengurutkan bagian teks deskripsi
- Praktik melengkapi unsur-unsur teks deskripsi
- Praktik membuat teks deskripsi dengan kata kunci yang disediakan
- Praktik menyunting teks deskripsi

Sikap yang ditumbuhkan: Jujur berkarya, Tanggung jawab.

D. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Scientific*
- Metode : Inkuiri, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi.

F. MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- 1) Media/Alat
 - Buku siswa
 - Buku Guru
 - Laptop
 - LCD
- 2) Bahan
 - Teks deskripsi.

G. SUMBER BELAJAR

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Edisi Revisi 2016. Halaman 18 s.d 35.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Edisi Revisi 2016. Halaman 39 s.d 42.
- <http://kecilnyaaku.com> Kategori: Jenis Teks, Kotak Info dan Tugas
- Internet

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Kegiatan	Waktu
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diajak untuk bergabung mengikuti pembelajaran online melalui Google classroom • Guru membuka pelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan bacaan basmalah melalui Google Classroom. • Guru mengarahkan siswa untuk mengisi absensi melalui Google form. • Meminta siswa untuk tetap hidup sehat dengan menjalani protocol kesehatan Covid-19. • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan. 	15 Menit

<p>KEGIATAN INTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diarahkan untuk memahami materi yang telah dibagikan di Google Classroom mengenai <i>Ciri Isi dan tujuan teks deskripsi</i>. • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Ciri Isi dan tujuan teks deskripsi</i>. • Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Ciri Isi dan tujuan teks deskripsi</i>. • Guru memberi masukan atas penjelasan dan tanggapan peserta didik serta memberi apresiasi atas hasil diskusi yang dilakukan. • Guru memberikan tugas melalui google Class untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. • Peserta didik mengumpulkan tugas melalui google Class dan WhatsApp. 	<p>90 Menit</p>
<p>PENUTUP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. • Guru mengecek pemahaman peserta didik dilanjutkan dengan refleksi kegiatan pembelajaran dan diakhiri dengan berdoa bersama melalui google classroom. 	<p>15 Menit</p>

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa tes tulis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan rubrik penilain sebagai nilai keterampilan.

Mengetahui,
Kepala UPT SMPN 3 KAHU



Hamka, S.Pd., MM
NIP. 19720507 199512 1 002

Makassar, 01 September 2021
Guru Mata Pelajaran



Andi Wahyulan Amal, S.Pd

Lampiran 17. Soal evaluasi pada *quizizz*

1. Pengertian teks deskripsi adalah.....
 - a. Paragraph yang berisi penggambaran suatu objek, tempat, atau peristiwa tertentu kepada pembaca secara samar dan terperinci
 - b. Paragraph yang berisi penggambaran suatu objek, tempat atau peristiwa tertentu kepada pembaca secara jelas dan terperinci**
 - c. Paragraph yang berisi penggambaran suatu objek, tempat atau peristiwa tertentu kepada pembaca secara samar
 - d. Paragraph yang berisi penggambaran suatu objek, tempat atau peristiwa tertentu kepada pembaca secara jelas

2. Cermati penggalan teks deskripsi berikut!
 Ayahku bernama Abu Salman. Ayah berpostur sedang, berumur sekitar 54 tahun. Rambutnya putih beruban. Di dagunya terdapat bekas cukur jenggot putih di dagunya. Kulit ayahku kuning langsung. Wajah ayah tipikal Batak dengan rahang yang kuat dan hidung mancung tapi agak besar. Matanya hitam tajam dengan alis tebal. Sepintas ayahku seperti orang India.
 Objek/hal yang dideskripsikan dalam teks tersebut adalah
 - a. seorang ayah
 - b. fostur tubuh
 - c. ciri fisik
 - d. sosok ayahku**

3. tesk deskripsi yang sesuai dengan gambar di bawah adalah.....



- a. hutan yang lebat penuh dengan pepohonan yang rindang
- b. hutan gundul, pepohonan rusak karena di tebang secara membabi buta

- c. sebuah rumah yang di kelilingi pohon yang roboh
- d. hutan gundul, pohon hancur dan tidak terawat.
4. Di bawah ini kalimat yang paling tepat dalam penulisannya adalah.....
- a. Nikita selalu menyontek Hayato ketika ulangan
- b. Nikita selalu mengnyontek Hayato ketika ulangan
- c. Nikita selalu mencontek Hayato keltika ulangan
- d. Nikita selalu mengcontek Hayato ketika ulangan
5. Berikut yang bukan termasuk struktur teks deskripsi adalah.....
- a. Simpulan
- b. Orientasi
- c. Identifikasi
- d. Deskripsi bagian
6. Perhatikan teks berikut!
- Banjir bandang [...] ⁽¹⁾ banjir yang besar dan datang dengan tiba-tiba. Air mengalir dengan deras menghanyutkan benda-benda besar [...] ⁽²⁾ banjir ini merusak berbagai sarana prasarana yang dilewatinya'
- Kata penghubung yang tepat untuk melengkapi teks tersebut adalah
- a. ⁽¹⁾yaitu, ⁽²⁾dan
- b. ⁽¹⁾merupakan, ⁽²⁾seperti
- c. ⁽¹⁾merupakan, ⁽²⁾dan
- d. ⁽¹⁾yaitu, ⁽²⁾seperti
7. Cermati kutipan teks deskripsi berikut!
- (1) Pada hari libur, lokasi Pancuran 13 dipenuhi pengunjung. (2) Di kawasan ini juga terdapat sebuah air terjun yang hanya setinggi kurang dari 10 meter dan tentu saja berair panas. (3) Untuk masuk ke Pancuran 13, pengunjung tidak ditarik tiket masuk. (4) Tetapi untu masuk ke Pancuran 5, pengunjung harus membeli karcis seharga Rp. 1.000,-
- Kata depan di terdapat pada kalimat nomor
- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

8. Manakah kalimat yang di bawah ini yang benar.....
 - a. rambut sara dikuncir seperti ekor kuda
 - b. Rambut Sara di kuncir seperti ekor kuda
 - c. Rambut sara dikuncir seperti ekor kuda
 - d. **Rambut Sara dikuncir seperti ekor kuda**
9. Struktur teks deskripsi yang isinya merupakan topik yang akan di deskripsikan adalah bagian....
 - a. Bagian deskripsi
 - b. Klasifikasi
 - c. **Identifikasi**
 - d. Bagian penutup
10. Di bawah ini yang merupakan pendeskripsian tentang pohon adalah.....
 - a. Batang, daun, dan besar
 - b. **Daun, batang dan akar**
 - c. Daging, ringan dan kurus
 - d. Gemuk, besar, dan tinggi
11. Cermati kutipan teks deskripsi berikut!

Pantai Senggigi merupakan salah satu wisata andalan di Nusa Tenggara Barat. Pantai Senggigi sangat indah. Pantai Senggigi terletak di Kecamatan Batu Layar, Kabupaten Lombok Barat, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Pantai Senggigi merupakan pantai dengan garis pantai terpanjang. Pemandangan bawah laut Senggigi juga menakjubkan. Pura Bolong menjadi pelengkap wisata di Pantai Senggigi.

Struktur teks deskripsi di atas adalah bagian

 - a. **Identifikasi**
 - b. Klasifikasi
 - c. Deskripsi bagian
 - d. Penjelasan
12. Cermati penggalan teks deskripsi berikut!

(1) Kelas VII C sangat bersih, tidak ada sampah berserakan atau coretan-coretan. (2) Mereka kompak membersihkan kelasnya bersama-sama. (3) Setiap hari mereka bergantian membersihkan kelas. (4) Tidak heran kalau kelas mereka menjadi kelas terbersih tahun ini

Kalimat perincian pada penggalan teks deskripsi di atas terdapat pada kalimat....

 - a. **Pertama**
 - b. Kedua
 - c. Ketiga
 - d. Keempat
13. Teks deskripsi terbagi atas tiga jenis, yaitu
 - a. **Deskripsi tempat, deskripsi waktu, dan deskripsi orang**
 - b. Deskripsi tempat, deskripsi objektif, dan deskripsi orang
 - c. Deskripsi subjektif, deskripsi objektif, dan deskripsi waktu

- d. Deskripsi tempat, deskripsi waktu, dan deskripsi subjektif
14. Pernyataan berikut yang termasuk ciri-ciri teks deskripsi adalah.....
- Bersifat menceritakan
 - Menggunakan contoh, fakta, gambar peta dan angka
 - Menggambarkan objek sejelas-jelasnya dengan melibatkan panca indra**
 - Mengandung bukti kebenaran
15. Perhatikan kalimat berikut!
Gedung itu direnovasi [...] ratusan tenaga ahli bangunan dari berbagai daerah di Indonesia.
Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah
- Menyibukkan
 - Menampilkan
 - Menjadikan
 - Melibatkan**
16. Hal yang paling awal dalam melakukan penyusunan teks deskripsi adalah.....
- Menentukan topik**
 - Menentukan rumusan
 - Menentukan tujuan
 - Menentukan kerangka karangan
17. Bacalah teks berikut!
Salah satu *museum* yang banyak dikunjungi pelajar adalah museum *geologi Bandung*. Museum ini didirikan pada zaman kolonialisme Belanda. Didirikan pada masa revolusi industri *benua Eropa*. Saat itu para ahli geologi sedang giat melaksanakan penyelidikan geologi.
Perbaikan penulisan huruf kapital pada teks tersebut adalah
- Museum geologi Bandung, Benua Eropa
 - Museum Geologi Bandung, Benua Eropa**
 - museum GeologiBandung, Benua Eropa
 - museum Geologi Bandung, benua eropa
18. di bawah ini merupakan sebuah topik yang paling tepat di jadikan sebagai gambaran dalam membuat teks deskripsi.....
- peraturan pemerintah tentang PPKM
 - kamar ku, tempat paling indah
 - bencana banjir yang melanda Jakarta**
 - ini adalah ruang kamar ku
19. Cermati kutipan teks deskripsi berikut!
Setiap penari *profesionil*, pada saat berlomba pasti menggunakan metoda secara *konsekwen*, berbeda dengan yang *amateran*.
Perbaikan kata bercetak miring dalam kalimat tersebut yang tepat adalah
- profesional, methoda, konsekuwen, amatiran
 - profesionil, metode, konsekuen, amatiran
 - profesional, metode, konsekuen, amatiran**
 - profesional, methoda, konsekuwen, amatir

20. perhatikan kutipan suatu bagian teks deskripsi yang acak berikut
- 1) Tari Bosara di bawakan oleh penari perempuan dengan jumlah ganjil
 - 2) Properti yang harus di bawa oleh penari adalah bosara yang berisi beras, bunga, dan benno (makanan ringan dari biji jagung)
 - 3) pakaian yang di gunakan adalah baju bodo, sarung sutra, bando bunga, anting, gelang, dan kalung
 - 4) untuk alat music yang digunakan berupa suling, gendang, kuik, dan kecapi
- kalimat-kalimat tersebut akan menjadi bagian teks deskripsi yang sitematis jika di susun dengan urutan.....
- a. 1), 2), 3), 4)
 - b. 1), 3), 2), 4)
 - c. 2), 3), 1), 4)
 - d. 3), 2), 4), 1)
21. Berikut yang termasuk pola pengembangan teks deskripsi adalah
- a. **Tempat, sudut pandang, objek**
 - b. Tempat, waktu, latar belakang
 - c. Sudut pandang, suasana, tempat
 - d. Ruang, objek, tempat
22. Cermati penggalan teks deskripsi berikut!
- Kelapa disebut sebagai tumbuhan seribu manfaat bukan tanpa alasan. Hal ini disebabkan memang seluruh bagian tumbuhan ini dapat dimanfaatkan mulai dari batang hingga pelepahnya sekalipun. Buah kelapa sendiri diteliti dapat menyembuhkan berbagai penyakit seperti luka bernanah, kolera, disentri, TBC hingga wasir. Selain itu air serta daging buah kelapa juga bagus untuk pencernaan sehingga dapat dimanfaatkan untuk mengobati keracunan. Batang pohonnya dapat digunakan sebagai bahan bangunan, pelepahnya dapat dimanfaatkan untuk membuat janur, kulit ketupat, maupun dibakar ketika kering, lidinya pun juga dapat dimanfaatkan untuk membuat sapu. Simpulan dari penggalan teks deskripsi bagian deskripsi manfaat di atas adalah
- a. Manfaat pohon kelapa
 - b. Mukjizat pohon kelapa
 - c. **Manfaat kelapa**
 - d. Mukjizat kelapa
23. Perhatikan teks di bawah ini
- Busana yang di gunakan penari saman terdiri atas tiga bagian. Pada kepala di pakai bulang teleng dan sunting kepies. Pada badan di gunakan baju kantong, celana, dan kain sarung. Pada tangan dipakai topong gelang dan sapu tangan. Berdasarkan teks deskripsi di atas gambar yang yang sesuai adalah





24. Cermati kutipan teks deskripsi berikut!

Pada zaman sekarang, tari tanggai selain dipertontonkan dalam acara pernikahan masyarakat Palembang, tari ini juga *dipertontonkan* dalam acara-acara resmi organisasi dan pertunjukan seni di sekolah-sekolah. Sanggar-sanggar seni di kota Palembang banyak yang menyediakan jasa pertunjukan tari tanggai ini, lengkap dengan kemewahan pakaian adat Sumatra Selatan.

Kata dasar dari kata bercetak miring pada kalimat tersebut adalah

- a. Tonton
- b. Tontonan
- c. Pertonton
- d. Tontonkan

25. Pemakaian tanda baca yang tepat adalah

- a. Dian bertanya : “siapa gadis itu ?”
- b. Rok “canda” sudah tidak populer lagi di Indonesia
- c. *Rate of inflation*, ‘laju inflasi’, di Indonesia mulai menurun.
- d. Rina menjuarai perlombaan itu, karena rajin berlatih

Lampiran 18. Surat keterangan telah meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN BONE
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMP NEGERI 3 KAHU
Desa Sanrego Kecamatan Kahu Kabupaten Bone. 92767

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 099/423.4/X/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT SMP Negeri 3 Kahu :

Nama : **HAMKA, S. Pd. MM.**
Nip : 19720507 199512 1 002
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina TK.1, IV/b
Jabatan : Kepala UPT SMP Negeri 3 Kahu
Unit Kerja : UPT SMP Negeri 3 Kahu

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : ISNAWATI AMIR
NIM : 1741042004
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Alamat : Desa Bontopadang

Benar telah melaksanakan penelitian dengan judul: **"Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kahu Kec. Kahu Kab. Bone"** mulai tanggal 15 September sampai dengan 15 Oktober 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sanrego, 14 Oktober 2021

Sanrego, 14 Oktober 2021
Kepala UPT SMP Negeri 3 Kahu,

HAMKA, S. Pd. MM.
NIP. 19720507 199512 1 002



Lampiran 19. Dokumentasi

Pemberian arahan *quiziizz*Pembagian lembar mengenai cara menggunakan *quiziizz*

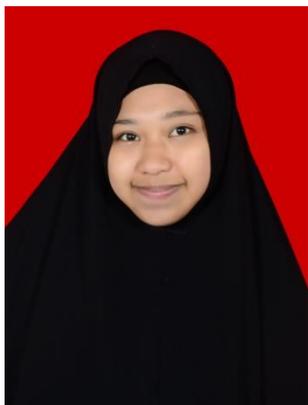


Siswa mengerjakan soal evaluasi menggunakan *quizizz*.



Pengisian angket respon siswa terhadap alat evaluasi menggunakan *quizizz*.

Lampiran 20. Biodata mahasiswa

**BIODATA MAHASISWA**

Isnawati Amir adalah nama penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 04 November 1999, di Bonto Padang kecamatan kahu kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak ke 2 dari 3 bersaudara, dari pasangan Amir Daus dan Nurhayati. Penulis pertama kali masuk pendidikan di SD Inp 6/86 Bonto Padang pada tahun 2005 dan tamat tahun 2011 pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMPN 4 Kahu dan tamat pada tahun 2014. Setelah tamat di SMP penulis melanjutkan pendidikan ke SMAN 1 Kahu atau yang di kenal sekarang SMA 6 Bone dengan mengambil jurusan IPA dan tamat pada tahun 2017. Pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai Mahasiswa di Universitas Negeri Makassar Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan.

Berkat petunjuk dan pertolongan ALLAH subhanahu wataala, usaha dan di sertai doa dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di Universitas Negeri Makassar , Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Smp 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone”