



Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMAN 6 Sinjai

A. Nidaul Magvira Nasrun¹, Farida Febriati², Nurhikmah H³

^{1,2,3}Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Abstract

Received: 15 Oktober 2024
Revised: 22 Oktober 2024
Accepted: 29 Oktober 2024

In order to better and more advanced education, there is a need for improved learning and evaluation processes, because from the evaluation results can be seen the level of success or failure in an educational process. This research uses research and development methods (R&D). This research is aimed at 1) Identifying the need for development of evaluation tools using quizizz on Biology Class XI courses in SMAN 6 Sinjai. 2) To describe the design of learning evaluation tool using quizizz on biology lessons Class XI in SMAN 6 Sinjai. 3) Measuring the level of validity of teaching evaluation instruments using Quizizz on Biological courses Class XI at SMAN 6. The subjects of this study are 20 students, 1 teacher, and 2 validators consisting of material/full validators and media validators. Data collection using interviews, material/full validation lifts, media validation hangs, student test/response lifts and teacher assumptions lifts. The results of this study are: 1) the results of the needs analysis stated that the development of evaluation tools using quizizz application is required. 2) the results validation of the material expert is on criteria very valid. 2) validation results by the media expert obtained with criteria highly valid. 3) the results raise the responses of students and teachers are in the category of qualifying to use. 4) the test results of subjects in category qualified. Based on the results of this research, it can be concluded that the products that have been developed by the researchers have a valid validity level and qualify for use in the defence evaluation process in SMAN 6 Sinjai.

Keywords: Development, Learning Evaluation, Quizizz, Biology

(*) Corresponding Author: andingfrhndl@gmail.com

How to Cite: Nasrun, A. N. M., Febriati, F., & H, N. (2024). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMAN 6 Sinjai. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14263361>.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sentra bagi kemajuan sebuah bangsa, dengan pendidikan maka akan bias diketahui kemana negara akan dibawa dalam mengikuti arus globalisasi maupun modernisasi. Sesuai dengan perkembangan zaman tentunya pendidikan akan mengalami perubahan dan perkembangan. Melalui kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, peningkatan dalam kualitas belajar mengajar tentunya akan meningkatkan, karena pendidikan adalah hal yang penting bagi manusia. Perubahan dan perkembangan dalam bidang pendidikan meliputi pelaksanaan pendidikan, perangkat kurikulum, mutu pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan, dan evaluasi pembelajaran. 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.

Untuk mewujudkan pendidikan yang lebih baik dan lebih maju maka dibutuhkan adanya peningkatan proses pembelajaran dan evaluasi yang berkualitas karena dari hasil evaluasi dapat dilihat tingkat keberhasilan atau tidaknya sebuah proses pendidikan. Supaya mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang baik, maka tentunya seorang guru membutuhkan alat berkualitas, praktis dan valid untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran karena dari hasil evaluasi dapat dilihat tingkat keberhasilan atau tidaknya dalam sebuah proses pendidikan. Menurut Astiti (2017) evaluasi ialah aktivitas identifikasi untuk melihat apakah suatu program yang sudah direncanakan sudah tercapai atau belum, berharga atau tidak, serta dapat juga dipergunakan untuk melihat tingkat efisiensi pelaksanaannya. Selanjutnya menurut Rossi and Freeman (1985) yang dikutip dari Tompong & Jailani (2019) mengatakan bahwa evaluasi merupakan kegiatan yang bersifat sistematis. Evaluasi pembelajaran diselenggarakan setelah aktivitas belajar mengajar dilaksanakan. Pada undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat 1 yang berbunyi “Evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.” Jadi dapat disimpulkan bahwa evaluasi dilakukan untuk control kualitas pendidikan secara nasional sebagai bentuk tanggungjawab pemeliharaan pendidikan kepada pihak-pihak yang bersangkutan, di antaranya evaluasi untuk peserta didik, pendidik, lembaga, serta program pendidikan. Bisa dibilang bahwa evaluasi ialah prosedur sistematis yang dilakukan guna mengetahui tingkat keberhasilan serta efisiensi dari sebuah program yang berkaitan dan penilaian terhadap sesuatu yang dalam hal ini dilakukan menilai mekanisme perkembangan cara berfikir siswa apakah tujuan pembelajaran sudah dicapai dengan menrapkan program atau kegiatan-kegiatan tertentu.

Evaluasi pembelajaran berkaitan dengan teori belajar kognitif di mana dijelaskan bahwa maksud aspek kognitif berpusat pada kemampuan berfikir yang meliputi kemampuan intelektual yang lebih sederhana ialah mengingat, sampai dengan kemampuan memecahkan masalah yang mengharuskan siswa untuk menghubungkan serta menggabungkan berbagai ide, gagasan metode atau prosedur yang dipelajari guna memecahkan masalah tersebut. Maka dari itu aspek kognitif merupakan subtaksonomi yang mengemukakan mengenai kegiatan mental yang sering diawali dari tingkat pengetahuan sampai dengan tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi. Aspek penilaian kognitif terdiri dari: Pengetahuan (knowledge), keahlian mengingat, pemahaman (comprehension), keahlian memahami, aplikasi (application), keahlian penerapan, analisis (analysis), keahlian menganalisis sebuah informasi yang luas menjadi bagian-bagian kecil, sintesis (synthesis), kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan (Purwanto 2011).

Untuk mewujudkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas, pastinya tidak akan terlepas dari pengaruh penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pesatnya perkembangan teknologi, internet, dan multimedia menjadi sesuatu yang sangat diperlukan dari kehidupan kita. Hampir semua aspek dipengaruhi oleh Teknologi (Wulandari, 2022). Salah satunya dibidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat terus dialami dalam pembelajaran (Iskandar et al., 2020). Sehingga dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Sehingga pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu alternative pembelajaran yang menarik dan tentunya mudah untuk dipahami oleh peserta didik sehingga pola pikir peserta didik dapat

ditingkatkan secara menyeluruh dan berkesinambungan. Penerapan media penunjang yang tepat dapat menjadi salah satu penyebab yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di sekolah. Salah satunya menggunakan aplikasi *quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang diakses secara online juga dipakai untuk membuat strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan (Ahmad et al., 2021). Kelebihan dari aplikasi adalah untuk memberikan kemudahan bagi pendidik dalam memberikan evaluasi terhadap peserta didik. Pada saat menggunakan *quizizz* secara langsung soal muncul dan peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan waktu yang sudah ditentukan. Aplikasi ini mempunyai karakteristik permainan interaktif seperti tema, musik, meme serta avatar yang pastinya bias menjadi hiburan bagi peserta didik selama melakukan pembelajaran. Serta ada hal lain yang dipertimbangkan yang mempunyai pengaruh terhadap penggunaan alat evaluasi berbasis konvensional atau kertas sesuai dengan pendapat Pratiwi Said & Muslimah (2017) yang dikutip dari Amalia et al., (2022:21) “bahwa evaluasi yang menggunakan kertas dalam pelaksanaannya dinilai kurang efektif”. Pemanfaatan alat evaluasi berbasis teknologi dirasa bias memberikan variasi alat evaluasi dan mengurangi kelemahan system evaluasi yang bersifat konvensional.

Dari data hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Biologi SMAN 6 Sinjai, diketahui bahwa alat evaluasi yang digunakan oleh guru mata pelajaran Biologi ketika pelaksanaan penilaian masih bersifat konvensional (menggunakan kertas), serta soal evaluasi yang belum berbasis high thinking order skills (HOTS). Selain itu guru juga masih kurang memanfaatkan teknologi yang ada selama proses pembelajaran dan evaluasi. Serta dari data yang diambil dari 20 siswa kelas XI 3 melalui google form diperoleh hasil 63% yang berarti siswa membutuhkan alat evaluasi pembelajaran lain selain kertas. Berdasarkan penjabaran di atas, kemudian menjadi landasan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi dengan harapan bias meningkatkan kepraktisan pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran, dengan judul penelitian “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMAN 6 SINJAI”

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau lebih umum dikenal dengan R & D (*Research and Development*). R & D ialah suatu prosedur atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk baru ataupun melengkapi atau menyempurnakan produk yang sudah pernah dibuat, dan bias dipertanggungjawabkan hal ini dikemukakan oleh Sukmdinata dalam (Zakariah et al., 2020). Hal serupa juga dinyatakan oleh Sugiyono dikutip dari (Zakariah et al., 2020:78) “penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” Sehingga dapat disimpulkan bahwa R & D ialah suatu mekanisme guna mengembangkan sebuah produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sebelumnya sudah ada dan selanjutnya diuji keefektifannya serta dapat dipertanggungjawabkan

Penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah akronim untuk *Analysis Design Development Implementation Evaluation* dikenalkan oleh Gustafson & Branch, selanjutnya dikembangkan secara spesifik oleh Branch. ADDIE adalah proses yang menyajikan kerangka kerja untuk situasi yang kompleks, untuk pengembangan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya hal tersebut tentunya

sesuai, ADDIE bias digunakan untuk produk pembelajaran dan responsive dengan apapun tujuan yang ditetapkan dari pengembangan tersebut (Lusyana& Lestari, 2022).

Penelitian ini dilakukan di UPT SMAN 6 SINJAI Kecamatan Sinjai barat, Kabupaten Sinjai dengan subjek penelitian terdiri dari 2 orang validator ahli, 20 orang siswa kelas XI 3, serta 1 guru mata pelajaran Biologi. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran lembar penilaian atau tanggapan (kuisisioner) serta dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kebutuhan Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz

Tahap awal didasarkan pada model pengembangan ADDIE, yang merupakan analisis kebutuhan pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizii* pada subjek biologi. Hasil wawancara dengan salah satu guru subjek, serta atas dasar identifikasi kebutuhan siswa yang dilakukan menggunakan angket yang diisi oleh 20 mahasiswa peneliti memperoleh informasi terkait implementasi evaluasi pembelajaran di SMAN 6 Sinjai khususnya kelas XI sebagai berikut:

| No | Pernyataan | Skala | | | | |
|--------|---|-------|---|----|----|-----|
| | | SS | S | KS | TS | STS |
| 1 | Saya mengetahui aplikasi <i>quizizz</i> | 10 | 8 | 2 | 0 | 0 |
| 2 | Saya menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> pada evaluasi pembelajaran Biologi | 0 | 0 | 1 | 17 | 2 |
| 3 | Saya membutuhkan media evaluasi lain selain kertas | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | Saya setuju, jika mata pelajaran Biologi menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> sebagai media evaluasi | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 50 | 8 | 3 | 17 | 2 |

Berdasarkan analisis kebutuhan sebagai yang dicantumkan pada tabel maka dapat di hitung nilai persentase tingkat kebutuhan sebagai berikut:

$$P \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P \frac{50}{80} \times 100\% = 63\%$$

Dari hasil tingkat kebutuhan di peroleh hasil 63% atau berada pada tingkat dibutuhkan, maka berdasarkan kriteria tersebut dijelaskan bahwa siswa kelas XI 3 SMAN 6 Sinjai membutuhkan media evaluasi berbasis aplikasi *quizizz*.

Produk yang dikembangkan adalah berupa alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* yang memiliki 25 soal di dalamnya 20 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Dilengkapi dengan gambar serta video penjelasan serta penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Aplikasi *quizizz* ini dapat di akses melalui web ataupun dengan mendownload aplikasi ini di playstore ataupun appstore yang ada di handphone maupun laptop. Berdasarkan hasil uji produk secara keseluruhan oleh ahli media, ahli meteri, guru serta siswa guna menilai validitas media yang merupakan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* didapatkan hasil sebagai berikut:

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan oleh Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd diperoleh hasil 98% atau berada pada kualifikasi sangat baik atau sangat valid dapat dilihat pada table berikut :

| No | Aspek yang dinilai | skor |
|------------------|---|------------|
| 1 | Kemenarikan tampilan alat evaluasi | 5 |
| 2 | Kenekatan penggunaan warna | 5 |
| 3 | Kesesuaian jenis huruf | 5 |
| 4 | Kesesuaian ukuran huruf | 5 |
| 5 | Kejelasan antara teks dan background | 5 |
| 6 | Kesesuaian penggunaan proporsi warna | 5 |
| 7 | Gambar yang disajikan jelas | 5 |
| 8 | Kemudahan dalam mengakses media | 5 |
| 9 | Kemudahan mengakses menu media | 5 |
| 10 | Kemudahan berinteraksi dengan media | 5 |
| 11 | Bahasa yang digunakan komunikatif | 5 |
| 12 | Memiliki daya tarik visual yang menarik meliputi gambar, warna, ukuran dan bentuk huruf | 4 |
| 13 | Kesesuaian petunjuk penggunaan | 5 |
| Jumlah | | 64 |
| Rata-rata | | 98% |

Dihitung menggunakan rumus ;

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

$$V = \frac{64}{65} \times 100\% = 98\%$$

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan oleh ibu Nuraedah., S.Pd. diperoleh hasil 100% atau pada kualifikasi sangat baik atau valid dapat dilihat pada table berikut :

| No | Aspek yang dinilai | skor |
|------------------|---|-------------|
| 1 | Kesesuaian butir dengan rpp | 5 |
| 2 | Soal yang disajikan jelas | 5 |
| 3 | Kesesuaian butir soal dengan materi | 5 |
| 4 | Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi | 5 |
| 5 | Gambar yang disajikan jelas | 5 |
| 6 | Bahasa yang digunakan komunikatif | 5 |
| 7 | Kesesuaian butir soal dengan jawaban | 5 |
| 8 | Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik | 5 |
| 9 | Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal | 5 |
| 10 | Kemudahan dalam memahami soal | 5 |
| 11 | Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku | 5 |
| 12 | Kesesuaian materi dengan media yang digunakan | 5 |
| Jumlah | | 60 |
| Rata-rata | | 100% |

Dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

$$V = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran

Pada penilaian guru mata pelajaran oleh ibu Fatima, S. Ag diperoleh hasil 97% atau berada pada kualifikasi sangat baik untuk digunakan.

| No | Aspek yang dinilai | Skor |
|------------------|---|------------|
| 1 | Media evaluasi berbasis aplikasi <i>Quizizz</i> memudahkan guru dalam melakukan evaluasi kepada siswa | 5 |
| 2 | Alat evaluasi berbasis aplikasi <i>Quizizz</i> mudah digunakan | 5 |
| 3 | Alat evaluasi berbasis aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk diakses | 5 |
| 4 | Kesesuaian butir soal dengan RPP | 5 |
| 5 | Kesesuaian butir soal dengan materi | 5 |
| 6 | Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran | 5 |
| 7 | Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban | 5 |
| 8 | Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi | 5 |
| 9 | Kualias tampilan media sangat menarik | 5 |
| 10 | Kualias tampilan media jelas | 5 |
| 11 | Bahasa yang digunakan komunikatif | 4 |
| 12 | Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik | 4 |
| 13 | Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal | 5 |
| Jumlah | | 63 |
| Rata-rata | | 97% |

Dihitung dengan rumus :

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

$$V = \frac{63}{65} \times 100\% = 97\%$$

Hasil Tingkat Kelayakan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

Selanjutnya setelah melakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi/isi serta guru mata pelajaran, media di uji cobakan kepada siswa. Kemudian pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket (kuesioner) kepada 20 siswa sebagai responden penelitian. Data yang diperoleh memiliki tujuan mengetahui layak atau tidak media ini diterapkan dalam evaluasi pembelajaran. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2023.

| No | Aspek yang dinilai | Skor |
|------------------|--|-------------|
| 1 | Media evaluasi berbasis aplikasi <i>Quizizz</i> sangat menarik | 115 |
| 2 | Petunjuk dalam penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> mudah untuk dipahami | 108 |
| 3 | Kegiatan evaluasi menggunakan media <i>quizizz</i> menyenangkan | 115 |
| 4 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | 112 |
| 5 | Soal yang disajikan sesuai dengan apa yang dipelajari di sekolah | 115 |
| 6 | Gambar yang disajikan jelas | 116 |
| 7 | Ketika mengerjakan soal evaluasi menggunakan <i>quizizz</i> siswa tertarik mengikuti pelajaran Biologi | 102 |
| 8 | Alat evaluasi menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> mudah digunakan | 110 |
| 9 | Alat evaluasi menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> mudah diakses | 106 |
| 10 | Siswa sangat tertarik dengan alat evaluasi pembelajaran menggunakan <i>quizizz</i> | 104 |
| 11 | Alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari | 108 |
| 12 | Gambar yang disajikan di aplikasi lebih jelas dibandingkan dengan gambar yang disajikan di media cetak | 106 |
| Jumlah | | 1317 |
| Rata-rata | | 88% |

Berdasarkan hasil penelitian yang ada pada tabel maka dapat dihitung dengan rumus :

$$\text{Persentasi kelayakan} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentasi kelayakan} = \frac{1317}{1500} \times 100 = 88\%$$

Dari hasil Uji Coba secara keseluruhan diperoleh hasil 88% maka berdasarkan kriteria yang dibutuhkan dapat dijelaskan bahwa alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* sudah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan.

Hal ini juga bisa dilihat dari hasil tes siswa sebagai berikut :

| No | Soal | Skor |
|----|--|------|
| 1 | Tanda X pada gambar menunjukkan | 12 |
| 2 | Jelaskan mengenai stomata dan mekanisme kerja stomata pada saat tumbuhan berada pada kondisi kekeringan ! | 35 |
| 3 | Perhatikan gambar di atas ! pada bagian yang ditunjuk oleh huruf X berfungsi untuk...? | 17 |
| 4 | Berikut ini adalah gambar penampang batang dikotil. Bagian yang berfungsi sebagai pembuluh yang dilalui oleh air maupun unsur hara dari dalam tanah adalah nomor...? | 13 |
| 5 | Dendrochronology adalah ilmu yang berguna dalam menentukan umur pohon berdasarkan jumlah cincin di dalam batang pohon. Jika seorang ilmuwan ingin menentukan umur sebatang pohon berdasarkan dendrochronology, jaringan apakah yang akan mereka teliti...? | 11 |
| 6 | Perhatikan gambar pada opsi jawaban ! yang merupakan jaringan penampang melintang dari batang dikotil ialah...? | 18 |
| 7 | Pada tanaman tali putri, akar isapnya terdapat pada batang inang dan menyerap zat dari tubuh inang pada bagian...? | 14 |
| 8 | Tujuan dihilangkannya jaringan meristem primer di ujung bagian tumbuhan adalah agar tumbuhan tersebut dapat...? | 12 |
| 9 | Aktivitas jaringan meristem yang menyebabkan pertumbuhan memanjang batang Zea mays adalah...? | 14 |
| 10 | Kapas yang dapat dijadikan benang untuk kain merupakan modifikasi dari sel...? | 15 |
| 11 | Sel-sel penyusun jaringan berikut yang berubah bentuk dan menghasilkan lateks (karet) adalah...? | 13 |
| 12 | Perhatikan gambar pada opsi jawaban ! manakah yang merupakan jaringan epitel kubus selapis...? | 13 |
| 13 | Suatu jaringan pada persendian tulang belakang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Gelap dan keruh sumber kolagen tersusun sejajar membentuk satu berkas Jaringan tersebut adalah: | 10 |
| 14 | Perhatikan gambar di bawah ! jaringan yang dapat dijumpai pada otot rangka ialah...? | 11 |
| 15 | Perhatikan gambar jaringan hewan berikut ini. Jaringan ini mempunyai nama dan fungsi yaitu...? | 11 |
| 16 | Pada gambar menunjukkan jaringan yang ada pada hewan dan manusia, jaringan tersebut merupakan...? | 12 |

Berdasarkan hasil penelitian yang ada pada tabel maka dapat dihitung dengan rumus :

$$\text{Persentasi kelayakan} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentasi kelayakan} = \frac{400}{600} \times 100 = 67\%$$

Dari hasil tes secara keseluruhan diperoleh hasil 88% maka berdasarkan kriteria yang dibutuhkan dapat dijelaskan bahwa alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* sudah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi masih jarang dilakukan. Guru masih lebih sering menggunakan kertas dalam proses evaluasinya. Dari hasil hasil angket yang telah dibagikan dapat diketahui pada proses evaluasi pembelajaran masih kurang memanfaatkan media berbasis teknologi atau dalam hal ini masih kurang menggunakan media berbasis aplikasi dalam melakukan evaluasi, sehingga siswa membutuhkan alat evaluasi lain selain kertas berupa alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*. sehingga dari hasil analisis kebutuhan peneliti merancang dan mengembangkan media evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* pada mata pelajaran Biologi kelas XI di SMAN 6 SINJAI.

Aplikasi yang dipakai untuk mengembangkan alat evaluasi ialah aplikasi *quizizz* yang digunakan untuk membuat dan menyusun soal secara praktis aplikasi ini dapat di

| | | |
|------------------|--|------------|
| 17 | Berikut ini proses osifikasi intrakartilagenosa: 1) Tulang rawan mengandung osteoblast 2) Osteoblast akan membentuk osteosit 3) Osteosit menyekresi protein 4) Terjadinya penambahan Ca dan P 5) Matriks tulang menjadi keras dan padat 6) Osteoklas membentuk rongga berisi sumsum tulang Urutan osifikasi yang benar adalah | 10 |
| 18 | Perhatikan pernyataan mengenai jaringan otot di bawah ini: 1. Bantuk sel seperti gelendong 2. Memiliki inti sel banyak dan terletak di tepi sel 3. Kontraksi cepat, tidak teratur, dan mudah lelah 4. Cara kerja di luar kehendak Pernyataan yang tepat mengenai otot polos adalah....? | 9 |
| 1 | Sel saraf atau neuron memiliki dua macam percabangan, yaitu dendrit dan akson. Berikut ini pernyataan yang benar tentang dendrit dan akson adalah....? | 16 |
| 20 | Ditemukan jaringan dengan ciri sebagai berikut: Bentuk pipih, kubus, atau silindris Terletak di permukaan organ Berfungsi sebagai proteksi dan sekresi Jaringan yang dimaksud adalah....? | 15 |
| 21 | Berikut ada jenis-jenis jaringan pada hewan, kecuali? | 10 |
| 22 | Perhatikan ciri-ciri berikut : 1. Terdiri dari sel-sel hidup 2. Berbentuk persegi panjang 3. Sel-selnya rapat dan tidak memiliki ruang antar sel 4. Tidak memiliki klorofil Ciri-ciri tersebut merupakan ciri-ciri dari....? | 30 |
| 23 | Andi memiliki tumbuhan berbiji yang ingin diuji kandungannya dengan menggunakan reagen Millon. Pada pengujiannya, bagian tanaman yang sudah ditetesi oleh reagen dan dipanaskan, maka tak lama menunjukkan perubahan ke warna merah. Kesimpulan yang bisa diambil dari percobaan Andi tersebut adalah.... | 27 |
| 24 | Tulang rawan fibroblas merupakan tulang rawan yang berwarna gelap keruh, tidak terdapat perikondrium, dan terdiri dari banyak serat kolagen yang tersusun rapat. Jaringan tulang rawan ini terdapat pada....? | 23 |
| 25 | Permukaan jaringan epitel yang berhadapan dengan lumen disebut juga dengan istilah....? | 29 |
| Jumlah | | 400 |
| Rata-rata | | 67% |

akses pada laman <https://quizizz.com/join> atau dapat di download melalui melalui *google play store* ataupun *appstore* yang ada di handphone. Lalu selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yang selanjutnya dipakai untuk membuat kisi-kisi yang nantinya akan dipakai sebagai patokan dalam membuat soal. Setelah tujuan pembelajaran ditetapkan dibuatlah soal yang akan dimasukkan kedalam aplikasi *quizizz* dan soal yang disusun harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Petunjuk penggunaan aplikasi di desain menggunakan aplikasi *canva* yang dimana petunjuk penggunaan ini diberikan kepada peserta didik serta guru sebelum menggunakan aplikasi *quizizz*.

Setelah racangan dan pengemabangan media dilakukan, dibuatlah instrumen penilaian yang akan diserahkan kepada ahli media, ahli materi/isi, guru mata pelajaran dan peserta didik.

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* sebelum digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran maka harus dilakukan uji coba validitas untuk mengetahui validitas pada alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*. Yang dimana kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli akan digunakan dalam perbaikan media sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Kemudian disusun instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*. Alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* dikatakan valid jika telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan dengan melakukan perbaikan revisi berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh validator ahli terhadap komponen atau aspek yang akan dinilai pada produk yang telah dikembangkan. Alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* yang telah dikembangkan dinyatakan valid karena produk telah memenuhi kriteria valid pada aspek-aspek penilaian pada lembar validasi instrumen.

Hasil analisis kelayakan dari penggunaan *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran mendapatkan respon tanggapan yang baik dari peserta didik. Hal ini disebabkan karena aplikasi yang digunakan berbasis game interaktif yang membuat evaluasi pembelajaran jadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik juga merasa terbantu dengan adanya alat evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* ini. Uji coba kelayakan ini dilakukan untuk mengetahui apakah alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* ini sudah benar-benar layak untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran sehari-hari. Produk yang dikembangkan juga dikatakan layak apabila memenuhi beberapa aspek kriteria layak pada aspek-aspek penilaian pada lembar angket respon siswa. Adapun beberapa kriteria yang dalam penilaian kelayakan produk yaitu kemenarikan penggunaan aplikasi *quizizz*, kualitas gambar yang jelas, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan peserta didik untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.10 serta didukung dengan hasil tes peserta didik.. Berdasarkan angket respon peserta didik dengan rata-rata yang diperoleh kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* dapat dipahami dan digunakan serta menarik, alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* menggunakan bahasa yang mudah dipahami, gambar yang disajikan jelas serta materi yang disajikan sudah. Penggunaan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* layak digunakan, dipahami, dan dapat digunakan pada proses evaluasi pembelajaran.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil dari pengembangan dan penelitian pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* dapat disimpulkan bahwa produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* pada mata pelajaran Biologi Kelas XI di SMAN 6 SINJAI dibutuhkan, sehingga dari hasil analisis kebutuhan peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* pada mata pelajaran Biologi kelas XI di SMAN 6 SINJAI.
2. Produk yang dikembangkan adalah berupa alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* yang memiliki 25 soal di dalamnya 20 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Dilengkapi dengan gambar serta video penjelasan serta penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Aplikasi *quizizz* ini dapat diakses melalui web ataupun dengan mendownload aplikasi ini di playstore ataupun appstore yang ada di handphone maupun laptop

3. Validitas dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran. Adapun pengembangan alat evaluasi menggunakan quizizz yang telah divalidasi oleh ahli media berada pada persentase 98% atau masuk kedalam kategori valid, begitu pula dengan ahli materi validasi yang dilakukan berada pada persentase 100% atau masuk kedalam kategori valid serta tanggapan oleh guru mata pelajaran, tanggapan guru mata pelajaran berada pada persentase 97% atau masuk ke kategori valid dan layak untuk digunakan.
4. Kelayakan dalam penelitian dilihat dari angket respon siswa yang pada kualifikasi layak dimana persentase yang didapatkan adalah 88% atau dapat dikatakan layak untuk digunakan.

REFERENSI

- Ahmad, H., Latif, A., & Yakin, A. Al. (2021). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assesment Pembelajaran*. Makassar: PT. Nas Media Indonesia.
- Amalia, D. R., Aisyah, N., & Khusna, N. (2022). Training of Using Quizizz Application to Increase the Arabic Teachers Quality in Pandemic Time. 3(1). <https://journal.payungi.org/>
- Astiti, K. A. (2017). *Evaluasi Pembelajaran* (Ratih (ed.)). Yogyakarta: ANDI.
- Iskandar, A., Sudirman, A., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., Wahyuni, D., Kurniawan, M. A., Mardiana, N., Jamaludin, Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK* (T. Limbong (ed.)). Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Lusyana, E., & Lestari, T. K. (2022). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMK Menggunakan Teori Van Hiele*. Pasaman Barat: CV. AZKA PUSTAKA.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tompong, B. N. K. J., & Jailani, J. (2019). An Evaluation of Mathematics Learning Program At pPrimary Education Using Countenance Stake Evaluation Model. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 23(2), 156–169. <https://doi.org/10.21831/pep.v23i2.16473>
- Wulandari, E. (2022). Quizizz Application for English Online Learning: the Students' Perceptions. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 640. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8774>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, M. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.