

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
QUIZIZ PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS XI DI SMAN 6 SINJAI**

A. Nidaul Magvira Nasrun¹, Farida Febriati², Nurhikmah H.³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar,

¹andimgfrhndl@gmail.com, ²farida.febriati@unm.ac.id, ³nurhikmah@unm.ac.id

ABSTRACT

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 Quiziz 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

ABSTRAK

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 dalam sebuah proses pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengidentifikasi kebutuhan pengembangan alat evaluasi menggunakan *quizizz* pada Mata Pelajaran Biologi kelas XI di SMAN 6 Sinjai. 2) Untuk mendeskripsikan desain alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* pada Mata Pelajaran Biologi kelas XI di SMAN 6 Sinjai 3) Mengukur tingkat validitas alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* pada Mata pembelajaran Biologi kelas XI di SMAN 6 SINJAI. 4) Mengukur tingkat kelayakan alat evaluasi menggunakan *quizizz* pada Mata pembelajaran Biologi kelas XI di SMAN 6 SINJAI.. Penelitian ini dilakukan di SMAN 6 Sinjai Kab.Sinjai. Subjek dari penelitian ini adalah 20 orang siswa, 1 orang guru, dan 2 orang validator yang terdiri dari validator materi/isi dan validator media. Pengumpulan data menggunakan wawancara, angket validasi materi/isi, angket validasi media, angket uji coba/angket tanggapan siswa, dan angket anggapan guru pengampuh mata pelajaran. Hasil dari penelitian ini yaitu : 1) Hasil analisis kebutuhan menyatakan bahwa pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* dibutuhkan. 2) Hasil validasi dari ahli materi berada pada kriteria sangat valid. 2) Hasil validasi oleh ahli media memperoleh dengan kriteria sangat valid. 3) Hasil Angket tanggapan siswa dan guru berada pada kategori layak untuk digunakan. 4) Hasil uji coba soal di karegorikan layak. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki tingkat validitas yang valid serta layak untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran di SMAN 6 Sinjai.

Kata Kunci: pengembangan, evaluasi pembelajaran, *quizizz*, biologi

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah pusat untuk kemajuan sebuah bangsa, dengan pendidikan maka akan dapat diketahui kemana negara akan dibawa dalam mengikuti arus globalisasi maupun monderenisasi. 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 digunakan 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 merupakan kegiatan identifikasi untuk melihat apakah suatu program yang telah direncanakan telah tercapai atau belum, berharga atau tidak, serta dapat pula digunakan 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. Dalam 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." Sehingga dapat disimpulkan bahwa evaluasi dilaksanakan untuk pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk pertanggung jawaban penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, di antaranya evaluasi untuk peserta didik, pendidik, lembaga, serta program pendidikan. Dapat dikatakan bahwa evaluasi merupakan proses sistematis yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan efisiensi dari program yang bersangkutan serta penilaian terhadap sesuatu dalam hal ini untuk menilai proses perkembangan cara berfikir siswa apakah tujuan pendidikan telah dicapai dengan

program dan kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan.

Evaluasi pembelajaran berkaitan dengan teori belajar kognitif dimana dijelaskan bahwa tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi. Aspek penilaian kognitif terdiri dari: Pengetahuan (*knowledge*), kemampuan mengingat, pemahaman (*comprehension*), kemampuan memahami, aplikasi (*application*), kemampuan penerapan, analisis (*analysis*), kemampuan menganalisis suatu 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 alternatif 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 memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme dan musik yang pastinya akan menghibur peserta didik selama proses pembelajaran. Adanya pertimbangan lain yang memiliki pengaruh dalam penggunaan alat evaluasi berbasis teknologi adalah disebabkan oleh kurang efektifnya alat evaluasi konvensional melalui 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 bisa memberikan variasi alat evaluasi dan mengurangi kelemahan sistem evaluasi yang bersifat konvensional.

Berdasarkan 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 bisa meningkatkan kepraktisan pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran, dengan judul penelitian "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMAN 6 SINJAI"

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau dikenal dengan R & D (*Research and*

Development). R & D merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan 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" Jadi penelitian dan pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang kemudian akan diuji keefektifannya dan dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan 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 bisa digunakan untuk produk pembelajaran dan responsif 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 wawancara, penyebaran lembar penilaian atau tanggapan (kuisisioner) serta dokumentasi

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Tingkat Kebutuhan Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz

Tahap awal berdasarkan model pengembangan ADDIE yaitu analisis kebutuhan pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* pada mata pelajaran biologi. Pada tahap ini yang dilakukan adalah malakukan analisis kebutuhan. Hasil yang diperoleh pada tahapan ini adalah ;

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*

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Biologi kelas XI diharapkan dengan dikembangkannya alat evaluasi pembelajaran ini siswa jadi lebih tertarik untuk mengikuti evaluasi dan

pada saat mengerjakan soal siswa tidak merasa bosan dan tidak menyontek kepada temannya karena soal yang diberikan akan teracak. Selain itu, guru tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mengoreksi hasil pekerjaan siswa karena setiap siswa menjawab dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan satu soal dan siswa juga bisa langsung mengetahui rangking setelah mengerjakan kuis tersebut

2. Hasil Design (Perencanaan) Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan 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.

3. Hasil Tingkat Validitas Alat Evaluasi Menggunakan Quizizz

Hasil validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	skor
1	Kemenarikan tampilan alat evaluasi	5
2	Kemenarikan 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 peunjuk penggunaan	5
Jumlah		64
Rata-Rata		98%

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

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

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

Dari hasil validasi media oleh ibu Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd diperoleh hasil 98% atau berada pada kualifikasi sangat baik atau sangat valid, adapun komentar dan saran yaitu : “Melengkapi menu petunjuk, perlunya ditambahkan gambar ilustrasi pada *answer explanationn* sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan tidak terlihat monoton secara visual serta memastikan kuis yang telah dibuat tidak *expired* atau kadaluarsa.”. Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan validitas produk media evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*, sedangkan data berupa saran dan komentar digunakan untuk merevisi produk hasil media evaluasi pembelajaran

menggunakan aplikasi *quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti.

Hasil validasi ahli materi

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%

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

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

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

Dari hasil validasi ahli materi/isi oleh ibu Nuredah S.pd diperoleh hasil 100% atau pada kualifikasi sangat baik atau sangat valid, adapun saran dan komentar yang diberikan yaitu : “Media sudah layak untuk digunakan”. Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan validitas produk media video pembelajaran, sedangkan data berupa saran dan komentar digunakan untuk merevisi produk hasil media video pembelajaran yang dikembangkan oleh penelitian.

4. Hasil Uji Coba Kelayakan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Quizizz*

Uji coba kelompok kecil

Setelah proses validasi oleh ahli media dan ahli materi/isi, alat evaluasi diujicobakan kepada siswa kelompok kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* diterapkan/diimplementasikan. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket (kuesioner) kepada 5 siswa kelas XI 3 SMAN 6 Sinjai sebagai responden penelitian. Dengan kuesioner tersebut akan diperoleh data mengenai penilaian kualitas alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* dari peserta didik dan sebagai masukan untuk revisi pada uji coba kelompok besar/lapangan. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada tanggal 04 Oktober 2023. Hasil penilaian siswa terhadap alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* untuk setiap aspek dalam uji kelompok kecil.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Media evaluasi berbasis aplikasi <i>Quizizz</i> sangat menarik	22
2	Petunjuk dalam penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> mudah untuk dipahami	19
3	Kegiatan evaluasi menggunakan media <i>quizizz</i> menyenangkan	22
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	24
5	Soal yang disajikan sesuai dengan apa yang dipelajari di sekolah	22
6	Gambar yang disajikan jelas	23
7	Ketika mengerjakan soal evaluasi menggunakan <i>quizizz</i> siswa tertarik mengikuti pelajaran Biologi	19
8	Alat evaluasi menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> mudah digunakan	20
9	Alat evaluasi menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> mudah diakses	20
10	Siswa sangat tertarik dengan alat evaluasi pembelajaran menggunakan <i>quizizz</i>	19
11	Alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari	19
12	Gambar yang disajikan di aplikasi lebih jelas dibandingkan dengan gambar yang disajikan di media cetak	20
Jumlah		249
Rata-rata		83%

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

Persentasi kelayakan =

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

$$\text{Persentasi kelayakan} = \frac{249}{300} \times 100 = 83\%$$

Dari hasil Uji Coba Kelompok Kecil secara keseluruhan diperoleh hasil 83% 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 pada uji coba kelompok kecil sebagai berikut :

No	Soal	Skor
1	Tanda X pada gambar menunjukkan	3
2	Jelaskan mengenai stomata dan mekanisme kerja stomata pada saat tumbuhan berada pada kondisi kekeringan !	9
3	Perhatikan gambar di atas ! pada bagian yang ditunjuk oleh huruf X berfungsi untuk...?	5
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...?	4
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...?	4
6	Perhatikan gambar pada opsi jawaban ! yang merupakan jaringan penampang melintang dari batang dikotil ialah...?	4
7	Pada tanaman tali putri, akar isapnya terdapat pada batang inang dan menyerap zat dari tubuh inang pada bagian...?	4
8	Tujuan dihilangkannya jaringan meristem primer di ujung bagian tumbuhan adalah agar tumbuhan tersebut dapat...?	4
9	Aktivitas jaringan meristem yang menyebabkan pertumbuhan memanjang batang Zea mays adalah...?	3
10	Kapas yang dapat dijadikan benang untuk kain merupakan modifikasi dari sel...?	5
11	Sel-sel penyusun jaringan berikut yang berubah bentuk dan menghasilkan lateks (karet) adalah...?	3
12	Perhatikan gambar pada opsi jawaban ! manakah yang merupakan jaringan epitel kubus selapis...?	3
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:	3
14	Perhatikan gambar di bawah ! jaringan yang dapat dijumpai pada otot rangka ialah...?	5
15	Perhatikan gambar jaringan hewan berikut ini. Jaringan ini mempunyai nama dan fungsi yaitu...?	3
16	Pada gambar menunjukkan jaringan yang ada pada hewan dan manusia, jaringan tersebut merupakan...?	4
17	Berikut ini proses osifikasi intrakartilagenosa: 1) Tulang rawan mengandung osteoblast 2) Osteoblas 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	2
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, da mudah lelah 4. Cara kerja di luar kehendak Pernyataan yang tepat mengenai otot polos adalah...?	2
19	Sel saraf atau neuron memiliki dua macam percabangan, yaitu dendrit dan akson. Berikut ini pernyataan yang benar tentang dendrit dan akson adalah...?	4
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...?	3
21	Berikut ada jenis-jenis jaringan pada hewan, kecuali?	3
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...?	8
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...	8
24	Tulang rawan fibroblas merupakan tulang rawan yang yang berwarna gelap keruh, tidak terdapat perikondrium, dan terdiri dari banyak serat kolagen yang tersusun rapat. Jaringan tulang rawan ini terdapat pada...?	6
25	Permukaan jaringan epitel yang berhadapan dengan lumen disebut juga dengan istilah...?	7
Jumlah		109
Rata-rata		73%

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

Persentasi kelayakan =

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

$$\text{Persentasi kelayakan} = \frac{109}{150} \times 100 = 73\%$$

Dari hasil tes secara keseluruhan diperoleh hasil 73% maka berdasarkan kriteria yang dibutuhkan dapat dijelaskan bahwa alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* sudah memenuhi kriteria layak untuk digunakan.

Uji coba lapangan/uji coba kelompok besar

Pada tahap uji coba lapangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* diberikan kepada 20 siswa kelas XI 3 SMAN 6 Sinjai. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa mengenai alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*. Pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian kualitas video pembelajaran yang sudah dikembangkan. Uji coba lapangan/kelompok besar ini dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2023. Responden pada uji coba ini siswa kelas XI 3 SMAN 6 Sinjai.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Media evaluasi berbasis aplikasi <i>Quizizz</i> sangat menarik	92
2	Petunjuk dalam penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> mudah untuk dipahami	87
3	Kegiatan evaluasi menggunakan media <i>quizizz</i> menyenangkan	92
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	89
5	Soal yang disajikan sesuai dengan apa yang dipelajari di sekolah	93
6	Gambar yang disajikan jelas	93
7	Ketika mengerjakan soal evaluasi menggunakan <i>quizizz</i> siswa tertarik mengikuti pelajaran Biologi	85
8	Alat evaluasi menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> mudah digunakan	89
9	Alat evaluasi menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> mudah diakses	85
10	Siswa sangat tertarik dengan alat evaluasi pembelajaran menggunakan <i>quizizz</i>	83
11	Alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari	87
12	Gambar yang disajikan di aplikasi lebih jelas dibandingkan dengan gambar yang disajikan di media cetak	83
Jumlah		1058
Rata-rata		88%

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

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

$$\text{Persentasi kelayakan} = \frac{1058}{1200} \times 100 = 88\%$$

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 pada uji coba kelompok besar sebagai berikut :

No	Soal	Skor
1	Tanda X pada gambar menunjukkan	13
2	Jelaskan mengenai stomata dan mekanisme kerja stomata pada saat tumbuhan berada pada kondisi kekeringan !	36
3	Perhatikan gambar di atas ! pada bagian yang ditunjuk oleh huruf X berfungsi untuk....?	14
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....?	11
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....?	9
6	Perhatikan gambar pada opsi jawaban ! yang merupakan jaringan penampang melintang dari batang dikotil ialah....?	17
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....?	13
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....?	15
12	Perhatikan gambar pada opsi jawaban ! manakah yang merupakan jaringan epitel kubus selapis....?	14
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:	8
14	Perhatikan gambar di bawah ! jaringan yang dapat dijumpai pada otot rangka ialah....?	10
15	Perhatikan gambar jaringan hewan berikut ini. Jaringan ini mempunyai nama dan fungsi yaitu....?	12
16	Pada gambar menunjukkan jaringan yang ada pada hewan dan manusia, jaringan tersebut merupakan....?	11
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	12
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....?	10
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 Bertfungsi sebagai proteksi dan sekresi Jaringan yang dimaksud adalah....?	18
21	Berikut ada jenis-jenis jaringan pada hewan, kecuali?	12
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....?	33
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....	31
24	Tulang rawan fibroblas merupakan tulang rawan yang yang berwarna gelap keruh, tidak terdapat perikondrium, dan terdiri dari banyak serat kolagen yang tersusun rapat. Jaringan tulang rawan ini terdapat pada....?	28
25	Permukaan jaringan epitel yang berhadapan dengan lumen disebut juga dengan istilah....?	34
Jumlah		420
Rata-rata		70%

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

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

$$\text{Persentasi kelayakan} = \frac{420}{600} \times 100 = 70\%$$

Dari hasil tes secara keseluruhan diperoleh hasil 70% maka berdasarkan kriteria yang dibutuhkan dapat dijelaskan bahwa alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* sudah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan.

Tanggapan Guru Mata Pelajaran

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%

Berdasarkan hasil penelitian yang ada pada tabel 4.13 maka dapat dihitung dengan rumus :

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

$$\text{Persentasi kelayakan} = \frac{63}{65} \times 100 = 97\%$$

Dari hasil Uji Coba secara keseluruhan diperoleh hasil 97% maka berdasarkan kriteria yang dibutuhkan dapat dijelaskan bahwa alat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* sudah

memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan.

Adapun kelebihan dari produk yang dikembangkan berdasarkan hasil uji coba dari para subjek penelitian, diantaranya dengan menggunakan *Quizizz* peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengerjakan soal, seru dan menyenangkan karena terdapat musik sehingga tidak membosankan, meningkatkan jiwa kompetitif peserta didik karena ada pemberian waktu, adanya fitur mengacak soal dan jawaban dapat mencegah terjadinya kecurangan antar peserta didik, *Quizizz* membantu peserta didik dalam mereview materi yang sudah dipelajari, interaktif, menambah variasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, menumbuhkan minat untuk belajar, mudah diakses dan digunakan, dapat menjadi alternatif media evaluasi pembelajaran dan adanya sistem point memberikan kesan seperti reward serta dapat mengukur kemampuan peserta didik.

Dalam penelitian pengembangan produk ini, tentunya penulis menemukan beberapa kekurangan berdasarkan hasil uji coba diantaranya perlunya kekuatan

internet yang mumpuni bagi peserta didik untuk mengakses *Quizizz*, terdapatnya web-web yang diketahui peserta didik untuk menghack jawaban pada *Quizizz*, bagi beberapa peserta didik :

- 1) adanya fitur musik membuat keaburan konsentrasi dan menjadi menegangkan
- 2) bagi beberapa peserta didik adanya fitur pemberi waktu membuat panik dan tidak konsentrasi sehingga merasa dikejar-kejar waktu
- 3) Siswa dapat membuka *tab* baru, artinya siswa bisa masuk dengan akun yang lain jika siswa memiliki dua akun *email*
- 4) Siswa bisa jadi akan turun peringkat walaupun dia sudah mengerjakan/menjawab semua soal yang ditanyakan, hal tersebut di sebabkan oleh waktu. Karena semakin cepat siswa mengerjakan soal maka akan memperoleh nilai yang besar sehingga berpengaruh pada peringkatnya.
- 5) dan perlunya alternatif pilihan jawaban pada tipe soal isian singkat karena penulisan tanda baca atau besar kecilnya huruf mempengaruhi jawaban benar.

D. 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
4. Kelayakan dalam penelitian dilihat dari angket respon siswa yang pada kualifikasi layak dimana persentase yang didapatkan pada uji coba kelompok kecil adalah 83% dan pada uji coba kelompok besar berada pada persentase 88% dan juga dapat dilihat dari hasil tes siswa pada uji coba kelompok kecil dan besar yang berada pada persentase 73% dan 70% yang dimana hasil ini berada pada kualifikasi layak. Serta tanggapan oleh guru mata pelajaran, tanggapan guru mata pelajaran berada pada persentase 97% atau masuk ke kategori layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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 Bebas 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.