

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI
QUIZIZZ PADA MATERI TEKS NEGOSIASI
DI KELAS X SMA NEGERI 4 PALEMBANG**

SKRIPSI

**OLEH
MUHAMMAD AMAR KHADAFI
NIM. 312018003**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI
QUIZIZZ PADA MATERI TEKS NEGOSIASI
DI KELAS X SMA NEGERI 4 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Muhammad Amar Khadafi
NIM 312018003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA Indonesia
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2023**

Skripsi oleh Muhammad Amar Khadafi telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Palembang, Agustus 2023

Pembimbing I,



Supriatni, S.Pd., M.Pd.

Palembang Agustus 2023

Pembimbing II,



Dr. H. Haryadi, M.Pd.

Skripsi oleh Muhammad Amar Khadafi ini telah dipertahankan di depan penguji pada Senin, 28 Agustus 2023.

Dosen Penguji,



Supriatini, S.Pd., M.Pd.

Ketua



Dr. H. Haryadi, M.Pd.

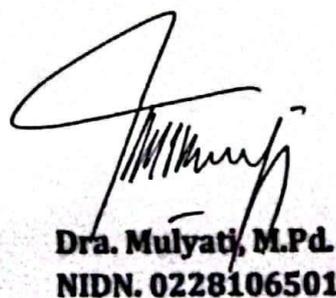
Anggota



Drs. H. Refson, M.Pd.

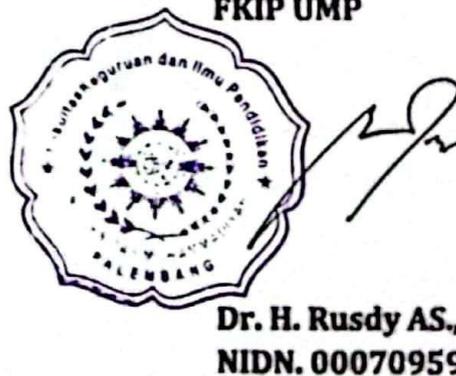
Anggota

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia**



**Dra. Mulyati, M.Pd.
NIDN. 0228106501**

**Mengesahkan
Dekan
FKIP UMP**



**Dr. H. Rusdy AS., M.Pd.
NIDN. 0007095908**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Amar Khadafi
NIM : 312018003
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Telp/HP : 089658532872

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Pengembangan Media Evaluasi *Quizizz* pada Materi Teks Negosiasi di Kelas X SMA Negeri 4 Palembang.

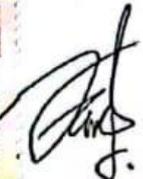
Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, Juli 2023

Yang menyatakan




Muhammad Amar Khadafi
NIM. 312018003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Apabila saya terjatuh 10x maka saya akan bangkit 11x.”

“Jika kau ingin melihat orang yang tulus bersamamu, maka lihatlah ketika kau sedang jatuh dan terpuruk.”

Dengan rahmat Allah SWT, skripsi ini aku persembahkan

- ❖ *Ayahanda Abdullah, S.Pd. dan Ibunda Ani Fujiati yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, semangat, dan pengorbanan yang tidak henti-hentinya. Terima kasih ayah dan ibu, semoga Allah SWT, selalu merahmati dan menjaga kalian.*
- ❖ *Saudara dan saudariku Amelia Oktarini dan Bianca Versilia yang selalu mendoakan, mendukung, memberikan bantuan materi dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.*
- ❖ *Dosen Pembimbing Ibu Supriatini, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Dr. H. Haryadi, M.Pd. yang telah membimbing, mengarahkan dan selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.*
- ❖ *Alma Latifah, Miya Asro Yeni, Febrian Mandra P, Septi, Monica Septa S, Selamat Robinsyah, Wahyuni Novalina, Jaya kusuma, Yunis, dan teman-teman saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya demi menyelesaikan skripsi ini.*
- ❖ *Teman-teman Angkatan 2018 dan Angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, serta rekan-rekan KKN Posko 117 Angkatan ke-60.*
- ❖ *Teman-teman organisasi Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.*
- ❖ *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.*

ABSTRAK

Khadafi, Muhammad Amar. 2023. *Pengembangan Media Evaluasi Quizizz pada Materi Teks Negosiasi di Kelas X SMA Negeri 4 Palembang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Strata Satu (S1), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang, Pembimbing: (I) Supriatini, S.Pd., M.Pd. (II) Dr. H. Haryadi, M.Pd.

Kata kunci: *pengembangan, quizizz, teks negosiasi*

Tujuan penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media evaluasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi, sehingga membuat peserta didik melakukan tindakan tidak baik seperti mencontek dan menyebabkan berkurangnya minat belajar, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru Bahasa Indonesia terhadap media evaluasi *Quizizz* di Kelas X SMA Negeri 4 Palembang. Peneliti mendeskripsikan rancangan pengembangan dan hasil validasi media evaluasi *Quizizz* di SMA Negeri 4 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Hasil penelitian pengembangan ini validitas ahli media dengan persentase 82,5% berkategori layak dan validator ahli materi dengan persentase 98,8% berkategori sangat layak. Berdasarkan respon uji *beta* kelompok kecil (*small group*) terhadap media evaluasi diperoleh persentase 95,2% dengan kategori sangat layak. Sehingga media evaluasi *Quizizz* ini sangat layak digunakan sebagai alat penilaian pada proses pembelajaran pada materi teks negosiasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Sekolah Menengah Atas.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt, atas rahmat dan karunia-Nya, hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Pengembangan Media Evaluasi *Quizizz* pada Materi Teks Negosiasi di Kelas X SMA Negeri 4 Palembang”.

Skripsi ini diselesaikan untuk memenuhi syarat perkuliahan dalam mendapatkan Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Supriatini, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing I dan Dr. H. Haryadi, M.Pd. sebagai pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan saran-saran yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan seluruh dosen beserta staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Drs. H. Damri, MM., M.Pd. Kepala SMA Negeri 4 Palembang, yang telah memberikan izin untuk penelitian. Terima kasih juga peneliti sampaikan untuk Siti Nurkamila, S.Pd., M.Pd. sebagai guru Bahasa Indonesia Kelas X, peserta didik kelas X J SMA Negeri 4 Palembang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca terutama mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang, dan penelitian yang akan datang. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Palembang, Juni 2023
Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Ruang Lingkup Pengembangan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Evaluasi Pembelajaran	8
B. Pengertian Alat Evaluasi Pembelajaran.....	8
C. Teknik Evaluasi Pembelajaran	9
D. Prinsip Evaluasi Pembelajaran.....	9
E. Pengertian <i>Quizizz</i>	10
F. Kelebihan dan Kekurangan <i>Quizizz</i>	11
G. Cara membuat dan Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i>	11
H. Teks Negosiasi	13
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengembangan.....	17
B. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan.....	18
C. Validasi Produk	21
D. Aspek Kevalidan dan Kepraktisan Alat Evaluasi	

Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i>	26
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Pengembangan.....	28
B. Hasil Uji Coba Produk.....	39
C. Revisi Produk Akhir.....	55
BAB V PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Media Evaluasi <i>Quizizz</i>	57
B. Deskripsi Data Hasil Validasi Produk Pengembangan.....	58
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61
DAFTAR RUJUKAN	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
3.1 Instrumen Penilaian Tampilan untuk Ahli Media.....	23
3.2 Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi.....	24
3.3 Instrumen Penilaian Kelayakan Tampilan untuk Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	24
3.4 Instrumen Penilaian Kelayakan Materi untuk Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	25
3.5 Instrumen Penilaian Kelayakan Tampilan untuk Peserta Didik Kelas X.....	25
3.6 Skor <i>Likert</i>	26
3.7 Skala Guttman.....	26
3.8 Kriteria Tingkat Kepraktisan.....	27
4.1 Pengalaman Peserta Didik terhadap Evaluasi Pembelajaran Teks Negosiasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	30
4.2 Data Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	32
4.3 Desain <i>Storyboard</i> Media Evaluasi <i>Quizizz</i>	35
4.4 Validator Media Evaluasi <i>Quizizz</i>	39
4.5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	40
4.6 Komentar dan Saran Perbaikan Validator Ahli Media	43
4.7 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	43
4.8 Perbedaan Hasil Validasi Ahli Media	45
4.9 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1.....	46
4.10 Komentar dan Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi	50
4.11 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2.....	50
4.12 Perbedaan Hasil validasi Ahli Materi.....	53
4.13 Hasil Tanggapan Peserta Didik dengan Uji <i>Beta</i> Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>) terhadap Media Evaluasi <i>Quizizz</i>	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 <i>Flowchart</i>	35
4.2 Halaman Link dan Kode <i>Quiz</i>	37
4.3 Halaman Awal.....	37
4.4 Halaman Data Diri Peserta Didik	37
4.5 Halaman Soal <i>Quiz</i>	38
4.6 Halaman Hasil Ujian Peserta Didik.....	38
4.7 Diagram Batang Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Media	46
4.8 Diagram Batang Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Materi	54
4.9 Revisi Petunjuk Pengerjaan setelah <i>Alpha Test</i> oleh Validator Materi.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Proposal Skripsi.....	65
2. Usulan Judul.....	92
3. Surat Tugas.....	93
4. Surat Undangan Seminar Proposal.....	94
5. Daftar Hadir Mahasiswa Seminar Proposal.....	95
6. Bukti telah Memperbaiki Proposal Skripsi.....	97
7. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	98
8. Surat Riset FKIP UMP.....	99
9. Surat Izin Riset Dinas Pendidikan.....	100
10. Surat Persetujuan Ujian Skripsi.....	101
11. Hasil Angket Tahap 1 Ahli Media.....	102
12. Hasil Angket Tahap 2 Ahli Media.....	105
13. Hasil Angket Tahap 1 Ahli Materi.....	108
14. Hasil Angket Tahap 2 Ahli Materi.....	112
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	117
16. Hasil Angket/Kuisisioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	118
17. Hasil Angket/Kuisisioner Tanggapan Peserta Didik Kelompok Kecil terhadap Produk Media Evaluasi <i>Quizizz</i>	122
18. Dokumentasi Penelitian.....	126
19. Kartu Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi.....	131
20. Daftar Riwayat Hidup.....	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan nasional yang berfungsi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, sehingga menghasilkan sumber daya manusia berkualitas, kompetitif dan memiliki daya saing yang tinggi. Orang-orang yang terlibat secara langsung dan tidak langsung harus menyadari bahwa masa depan bangsa sangat ditentukan dengan kualitas pendidikan yang dilaksanakan. Berbagai upaya dalam rangka peningkatan mutu pendidikan pun senantiasa dilakukan, disesuaikan dengan perkembangan situasi dan kondisi, serta era yang terjadi (Mukminan, 2014: 1).

Pendidikan dalam Bahasa Yunani berasal dari kata *pedagogik* yaitu ilmu menuntun anak. Orang Romawi melihat pendidikan sebagai *educare* yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan di dunia (Nurkholis, 2013: 25).

Dalam arti yang sederhana, pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan (Nasution, 2016: 2).

Pendidikan sangat berperan penting untuk kemajuan individu maupun negara karena dengan pendidikan orang dapat mengetahui apa yang benar dan salah, fungsi pendidikan dalam negara ini juga sangat penting untuk selalu menghasilkan anak bangsa yang cerdas. Fungsi pendidikan adalah menghasilkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan (Sujana, 2019: 30).

Adapun fungsi pendidikan nasional untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Nasution, 2016: 3).

Dengan adanya fungsi pasti selanjutnya memiliki tujuan, tujuan pendidikan nasional Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Nomor : 20

Tahun 2003 yaitu, pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya (aktualisasi) dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang apa adanya (potensialitas), dan diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang dicita-citakan (Sujana, 2019:31).

Kata belajar berarti suatu proses perubahan tingkah laku pada peserta didik akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya melalui proses pengalaman dan latihan (Subana, 2011: 9). Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri orang dari ia lahir sampai akhir hayatnya. Proses belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja. Ini dapat dibuktikan dengan berubahnya tingkah laku seseorang yang dapat terjadi pada tingkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Kuswanto, 2018:15).

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotor (Agustin, 2011: 82).

Pembelajaran adalah intervensi guru atau dosen dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan perbuatan belajar, dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Herman Seri, 2009: 92).

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan, yaitu isi atau materi dari pembelajaran itu sendiri dimana tujuan akhir yang hendak dicapai adalah terjadinya proses pembelajaran (Sengkey, 2019:104).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Teni, 2018).

Media pembelajaran juga berkaitan dengan teknologi yang ada saat ini, media pembelajaran diharapkan bukan hanya sekedar buku tetapi media pembelajaran juga berupa media lain yang mampu berkembang dan selalu menghasilkan yang terbaru melalui teknologi.

Upaya untuk mewujudkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas, tentunya tidak terlepas dari pengaruh penerapan teknologi dan

ilmu pengetahuan. Karena dengan diterapkannya ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam dunia pendidikan diharapkan dapat membuat perubahan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan manusia pada suatu negara. Oleh sebab itu, pendidikan di Negara Indonesia tidak mengalami ketertinggalan dari perkembangan IPTEK, maka diperlukan adanya pembaruan, salah satunya berkaitan dengan faktor-faktor penunjang pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di lingkungan sekolah. Salah satu penyebab yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran serta evaluasi pembelajaran di sekolah adalah penerapan media penunjang pembelajaran dan alat evaluasi yang tepat (Asnawir, 2002: 7).

Pengertian evaluasi dalam arti luas adalah suatu proses dalam merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat berbagai alternatif keputusan. Sedangkan evaluasi pembelajaran adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi, dalam menilai (*assessment*) keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran (Rina, 2019: 1).

Evaluasi pembelajaran merupakan sejumlah teknik yang tidak boleh dilewatkan dan harus diterapkan oleh tenaga pendidik dalam pelaksanaan aktifitas pembelajaran. Dalam pandangan Agama Islam evaluasi juga sangat dianjurkan untuk dilakukan terutama dalam dunia pendidikan. Evaluasi pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang terus-menerus dilakukan dalam rangkaian tahapan proses belajar mengajar yang baik, kegiatan evaluasi pembelajaran harus dilakukan secara terencana dan saling berhubungan antara faktor penunjang pendidikan, agar dapat berfungsi sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana keefektifan pelaksanaan belajar-mengajar yang telah dilakukan guna mencapai tujuan yang telah disusun oleh guru di dalam rencana pembelajaran (RPP) (Erman, 2003: 1).

Dalam dunia pendidikan sendiri, media evaluasi pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengumpulkan atau mendapatkan hasil pembelajaran sehingga dapat menilai tingkat pemahaman dan penguasaan materi pelajaran, sehingga dapat dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran berikutnya demi meningkatkan hasil belajar peserta

didik.

Suo Yan Me, dkk dalam *European Jurnal Of Social Sciences Education and Research* yang berjudul *Implementing Quizizz as Game Based Learning In The Arabic Classroom* (Suo, Y. M., 2018) menyimpulkan bahwa menggunakan Quizizz selama kelas Bahasa Arab sangat penting diterapkan di UPSI atau lembaga lain sebagai alat pengajaran untuk membuat peserta didik lebih menarik dan lebih fokus pada kelas dibuktikan dengan lebih 54% peserta didik sangat setuju bahwa mereka memahami kelas Bahasa Arab karena bermain *Game Quizizz*, lebih dari 57% peserta didik menyukai kelas Bahasa Arab karena bermain *Game Quizizz* selama pembelajaran dan lebih dari 50% peserta didik merasa *Game Quizizz* membantu mereka meningkatkan keterampilan Bahasa Arabnya.

Leony Sanga L. P. dalam JDP yang berjudul *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa* (Purba L. S., 2019). Melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi belajar Quizizz pada kuliah Kimia Fisika I sebesar 0,45 dengan interpretasi peningkatan sedang. Indikator ketelitian mengalami peningkatan 0,53 dan indikator pemahaman mengalami peningkatan paling rendah 0,36. Sehingga evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Quizizz membantu meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa.

Ahmad Agung Firmansyah dalam *Google Scholar* yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Mi Al-Islah Sidowayah Pasuruan* (Ahmad A. F., 2021). Berdasarkan hasil validasi dengan beberapa tim ahli, kevalidan media Quizizz menurut penilaian ahli media yaitu Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd, skor yang diperoleh adalah 91%. Sedangkan hasil penilaian ahli materi yaitu Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd, Media Quizizz memperoleh skor akhir yaitu 94%, dan menurut Ahli pembelajaran yaitu Bapak Nur Salam, S.Pd, skor yang didapatkan yaitu 93%. Dari perolehan skor tersebut apabila dilihat dari tabel kriteria kevalidan maka media Quizizz masuk kedalam kategori sangat valid. Sedangkan dari hasil analisis angket respon peserta didik terhadap kemenarikan media, presentase yang diperoleh yaitu 93% , sehingga dapat

disimpulkan bahwa media Quizizz memiliki tampilan yang sangat menarik. Berdasarkan analisis dari nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik, dapat disimpulkan bahwasanya terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik yang mana nilai rata-rata *pre-test* peserta didik yaitu 65, sedangkan terjadi peningkatan nilai rata-rata *post-test* peserta didik yaitu 87.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz*, pada materi teks negosiasi dengan harapan dapat meningkatkan kepraktisan pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi yang dimaksud peneliti merupakan soal berbentuk pilihan ganda dan esai, dengan tipe *high order thinking skill* (HOTS) dan *low order thinking skill* (LOTS) yang dikembangkan menggunakan aplikasi *quizizz* di kelas X SMA Negeri 4 Palembang.

Quizizz merupakan aplikasi yang dibentuk oleh perusahaan *quizizz.inc* dan bersifat gratis dan berbayar dalam pemakaiannya yang mempunyai fungsi untuk membuat kuis interaktif dan dapat digunakan untuk kegiatan evaluasi di kelas maupun di luar kelas. *Quizizz* biasanya dimainkan secara *online* melalui media komputer atau *handphone*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran materi teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 4 Palembang?
2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan dan kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran materi teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 4 Palembang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan masalah penelitian yang diuraikan maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran materi teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 4 Palembang.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan validitas alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran materi teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 4 Palembang.

D. Manfaat Pengembangan

1. Secara Teoritis:

- a) Hasil dari pengembangan produk ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk kemajuan proses evaluasi pembelajaran di sekolah.
- b) Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk peningkatan penggunaan alat evaluasi berbasis IPTEK dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kepraktisan alat evaluasi pembelajaran.
- c) Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media evaluasi yang lebih baik lagi.

2. Secara Praktis

- a) Bagi sekolah, hasil dari pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah.
- b) Bagi guru, hasil pengembangan alat evaluasi ini dapat dijadikan alternatif dalam pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran di kelas, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, mengurangi contek mencontek antar peserta didik, serta memberikan alat evaluasi pembelajaran yang terkesan menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik.
- c) Bagi peserta didik, pengembangan produk ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan belajar dan sarana untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari di sekolah.

- d) Bagi orang tua, pengembangn produk ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang perkembangan dan pemahaman belajar anaknya selama di sekolah.

E. Ruang Lingkup Pengembangan

1. Peneliti mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada Materi teks negosiasi kelas X SMA Negeri 4 Palembang.
2. Alat evaluasi yang dikembangkan berupa soal berbentuk pilhan ganda dan esai bertipe HOTS dan LOTS pada materi teks negosiasi yang diterapkan untuk penilaian harian peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. F. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Mi Al-Islah Sidowayah Pasuruan*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim: Bandung. 2021.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan*. Vol 36, Issue 1, pp 9-34. (Online), (<https://scholar?cluster=591135122582155452&hl=en&oi=r>), diakses 26 Februari 2023.
- Amornchewin, Ratchadaporn. 2018. *The Development of SOL Language Skill in DataDefinition and Manipulation Laguages Using Exercies with Quizizz of Student' Learning Engagement*. *Indonesia Jurnal of Information Education* Vol 2, Issue 2, pp 85-90. (Online), (<https://www.learntechlib.org/p/208844/>), diakses 28 Agustus 2021.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajarn*. Revisi. Edited by A. Rahman. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir, M Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.
- Boulden, Cadieux Danielle; Hurt, June W, and Richard, Mary Katheem. 2017. *Implementing Digital Tol to Support Student Qetioning Abilities: A Collaborative Action Research Report*. *Jurnal Inquiry in Education*. Vol. 9, Issue 1, Article 2. (Online). (<https://eric.ed.gov/?=EJ1171738>), diakses 29 November 2021.
- Chaiyo, Yanawut. 2017. *The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student Perception in the Classroom Response Sytem*. Thailand *Jurnal Chiang Rai College*. Vol 10, pp 178-182. (Online), (<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7904957>), diakses 29 November 2021.
- Dewi, Novita Susiyanti dkk. 2015. Implementasi Pembelajaran MenulisTeks negosiasi Berdasarkan Kurikulum 2013 Di Kelas X.B Akuntansi SMK Negeri 1 Singaraja. *e-Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 3. Issue 1. (Online), (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/5058>), diakses 26 Februari 2023.

- Erman. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kemendikbud. 2015. *Bahasa Indonesia Kelas X*.
- Kholidin dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XIDi Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Sejarah, Vol 6*.
- Kokasih, E. 2017. *Jenis-Jenis Teks: Analisis Fungsi, Struktur, dan kaidah serta Langkah Penulिसannya*. Bandung: Yrama Widya.
- Kuswanto,Joko dan Ferri Radiansah. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama, Vol 14(1), 15-20*.
- Mahsun, 2017. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Mahsyun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mei, S. Y. 2018. *Implementing Quizizz as Game Based Learning In The Arabic Classroom. European Jurnal Of Social Sciences Education and Research. 12(1): 211*
- Mukminan. 2014. Tantangan Pendidikan Abad ke-21. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, 1-10*.
- Purba, L. S. 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. JDP. 12(1), 1-10.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Sengkey,Daniel Febrian dkk. 2019. Penilaian Mahasiswa terhadap Jenis Media Pembelajaran dalam Penerapan Flipped Classroom. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer. Vol 8(2), 103-110*.
- Septian,Albitar. 2019. Problematika Pembelajaran Teks Negosiasi Di SMKN 3 Malang Ditinjau Dari Segi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol 4(2), 65-70*.
- Subana dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sudaryono. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.
- Sulistiyorini, A. 2009. *Biologi Untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas X Jilid 1*, Pusat Pembukaan Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Suryani, Nunuk dan Agung,Leo. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuhana, Asep Nanang, dan Fadillah Aisah Aminy. 2019. Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, Vol 7(1)*, 80-96.