

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA DENGAN APLIKASI QUIZZZ**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

PRITI MARTINI

NPM: 2010013231027



**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Priti Martini
NPM : 2010013231027
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Evaluasi Pada Mata
Pelajaran Informatika Dengan Aplikasi *Quizizz*

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing,

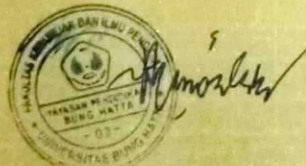


Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T.
NIDN. 1016038802

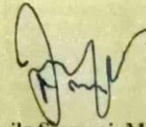
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum
NIDN.0010046308


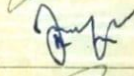
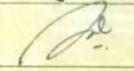


Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN. 1028048201

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat** tanggal **Sembilan** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama Mahasiswa : Priti Martini
NPM : 2010013231027
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Evaluasi Pada Mata Pelajaran Informatika Dengan Aplikasi *Quizizz*

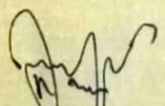
Nama	Jabatan	Tanda tangan
1. Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom.	(Ketua)	1. 
2. Dr.Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom.	(Anggota)	2. 
3. Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T.	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 09 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum
NIDN.0010046308

Ketua Program Studi

Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN. 1028048201

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Priti Martini
NPM : 2010013231027
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan :

1. Sesungguhnya skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulisan saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi ini yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas sesuai dengan kaedah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi ternyata terbukti dibuatkan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Padang, 3 September 2024

Yang menyatakan,



Priti Martini
NPM.2010013231027

ABSTRAK

Priti Martini, 2024 : PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DENGAN APLIKASI QUIZZZ

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang ditemukan saat pelaksanaan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di SMK Negeri 6 Padang, yaitu didapatkan bahwa kegiatan evaluasi masih menerapkan evaluasi tertulis, sehingga proses evaluasi mempersulit pekerjaan guru dari segi waktu. Akibatnya banyak peserta didik merasa kurang tertarik, sendirian, dan bosan selama proses penilaian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner. Hasil uji validitas penelitian ini diperoleh dari 2 orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Dimana nilai validitas ahli media sebesar 90% dan nilai validasi ahli materi sebesar 95% sehingga dinyatakan sangat valid, dan hasil uji praktikalitas diperoleh dari hasil analisis angket menggunakan uji validitas item angket praktikalitas dengan nilai praktikalitas sebesar 92.08% dinyatakan sangat praktis. Dengan demikian, penelitian melakukan pengembangan media evaluasi pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* interaktif pada mata pelajaran informatika yang valid dan praktis.

Kata Kunci: Media Evaluasi, Informatika, *Quizizz*, Pengembangan Media Pembelajaran

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
1. Evaluasi Pembelajaran	8
2. Alat Evaluasi Pembelajaran	12
3. Media Pembelajaran	14
4. Mata Pelajaran Informatika	18
5. Adobe Flash	18
6. Aplikasi <i>Quizizz</i>	20
7. Soal Hots	23
B. Penelitian Relevan	26
C. Kerangka Berfikit	27
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Prosedur Pengembangan	32
C. Uji Coba Produk	37
1. Subjek Uji Coba	37

2. Jenis Data	38
3. Instrumen Pengumpulan Data	38
4. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Analisis Data	58
C. Revisi Produk	63
D. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	73



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi saat ini semakin pesat. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan bidang informasi dan komunikasi bergerak lebih cepat untuk kemajuan sangat penting di suatu negara. Sektor pendidikan juga merupakan sektor utama agar terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, mandiri dan sejahtera, yang berdampak pada peningkatan taraf hidup negara dan pendapatan per kapita sekaligus aset bangsa yang kelak akan menjadi generasi penerus dan pembangun bangsa Rian Hidayat & Sartika Sari, 2023.

Salah satu jenjang pendidikan yang menunjang perkembangan SDM seseorang pada zaman globalisasi dan teknologi ini adalah Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Menurut UU No. 20 tahun 2003, bahwa pendidikan Indonesia bertujuan agar masyarakat Indonesia mempunyai pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Hasriadi, 2021 dengan berkembang penggunaan TIK sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, email, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan peserta didik tidak hanya dilakukan

tatap muka, tetapi juga dilakukan dengan media-media tersebut.

Salah satu teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan adalah komputer, dalam bidang pendidikan komputer alat yang sudah tidak asing lagi digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Andriana, 2020 materi pembelajaran akan lebih efisien dan aktif apabila teknologi dan informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pada sebuah media atau alat bantu yang digunakan untuk mentransfer data baik itu untuk memperoleh suatu data atau informasi dalam memberikan informasi kepada orang lain serta dapat digunakan untuk alat berkomunikasi baik satu atau dua arah.

Saat ini, modul ajar kurikulum merdeka dianggap sebagai alat kunci untuk kelancaran pelaksanaan pembelajaran melalui praktik atau paradigma yang baru, terutama yang berkaitan dengan transformasi revolusi industri dan juga digital. Modul ajar kurikulum merdeka merujuk pada sejumlah alat atau sarana komunikasi, metode, petunjuk, dan pedoman yang dirancang secara sistematis, menarik, dan yang pasti sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Modul pembelajaran sendiri dapat dikatakan sebagai suatu implementasi dari Alur Tujuan Pembelajaran yang dikembangkan dari capaian pembelajaran dengan profil pelajar pancasila sebagai sasaran. Modul ajar disusun menurut tahap atau tingkat perkembangan peserta didik dan juga mempertimbangkan apa yang telah dipelajari dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Tentu saja, landasan perkembangannya bersifat waktu yang lama. selain itu guru harus mengetahui dan memahami konsep

modul ajar dengan maksud agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna Setiawan, 2022

Salah satu SMK yang sudah menerapkan kurikulum merdeka di kota padang adalah SMKN 6 Padang. Sekolah ini juga merupakan tempat Peneliti melakukan kegiatan PLP yang dimulai pada tanggal 07 Agustus sampai 07 November 2023, selama melaksanakan PLP di sekolah tersebut peneliti melihat proses belajar peserta didik di kelas X kuliner 2 didapatkan adanya kegiatan evaluasi di kelas tersebut masih menggunakan evaluasi tertulis yaitu dengan soal berbentuk pilihan ganda terutama dalam kegiatan evaluasi harian. Penggunaan media evaluasi berbasis komputer hanya digunakan pada saat UNBK dan *Try Out* UNBK di kelas XII. Pelaksanaan evaluasi khususnya di kelas X hanya sebatas ujian tertulis sehingga proses evaluasi mempersulit pekerjaan guru dari segi waktu selama koreksi. Bahkan sekolah ini juga sudah menyediakan ruang laboratorium komputer dan wifi dapat digunakan untuk mendukung penggunaan media evaluasi online untuk memudahkan penilaian bagi guru dalam evaluasi. Akibatnya banyak siswa yang merasa kurang tertarik, sendirian, sibuk dan bosan selama proses penilaian. Evaluasi pembelajaran dengan media konvensional (kertas) dirasa kurang praktis sebab pelaksanaannya memerlukan peralatan yang banyak serta guru masih memerlukan waktu guna melaksanakan perhitungan perolehan nilai peserta didik secara manual. Selain itu, banyak siswa yang melakukan kecurangan dalam penilaian pembelajaran, yang berarti guru gagal mengidentifikasi kemampuan

siswa yang sebenarnya dan materi apa yang menurut mereka tidak dipahami siswa.

Beberapa kelebihan yang dimiliki evaluasi *online* ini ialah akses untuk terhubung dengan perangkat lain seperti komputer, laptop dan *smartphone*, kemampuan menyajikan informasi dan pandangan pembelajaran yang menarik, serta kemampuan menyediakan sarana komunikasi antara guru dan peserta didik. Evaluasi *online* pembelajaran lebih mudah bagi siswa karena kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di luar sekolah, karena apabila terjadi kecelakaan atau gangguan di sekolah, penilaian pembelajaran tidak dapat dilakukan di dalam kelas, siswa tetap mengikuti pembelajaran. proses penilaian melalui alat komputer. Penggunaan evaluasi online di android memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, karena meningkatnya motivasi belajar siswa dan kelangsungan kegiatan evaluasi online. Kelebihan program evaluasi di android ini adalah mudah diakses, efektif dan efisien dalam penggunaannya, karena sistem melakukan proses koreksi guna mempercepat proses koreksi jawaban dan menghindari kesalahan teknis pada saat pengeditan. Selain itu, penggunaan evaluasi berbasis android tidak menggunakan kertas sehingga ramah lingkungan, selain itu di SMKN 6 Padang kebanyakan pelajar sekarang sudah memiliki *smartphone* bahkan guru disana sudah memperbolehkan peserta didik menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran sehingga media evaluasi mudah diterapkan. Media evaluasi berbasis android akan diterapkan pada kelas X kuliner 2 dengan jumlah 20 peserta didik pada mata pelajaran informatika sebanyak 30 soal yang berupa gambar atau teks

ini dapat digunakan pada informasi kuis.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dilakukan penelitian yang berjudul, **“Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Menggunakan Aplikasi *Quizizz*“**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diangkat oleh penulis, antara lain:

- a. Penggunaan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat konvensional sehingga kurang efektif dan efisien.
- b. Belum diterapkannya alat evaluasi berupa kuis menggunakan Aplikasi *Quizizz* untuk mengembangkan pola pikir peserta didik agar peserta didik dapat berpikir luas dan merasa menyenangkan
- c. Evaluasi pembelajaran masih menggunakan media kertas sehingga peserta didik menjadi bosan dalam mengerjakan evaluasi.
- d. Peserta didik merasa bosan, hal ini terlihat dari sikapnya yang pendiam dan sibuk serta tidak tertarik mendengarkan penjelasan guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka materi dipilih untuk penelitian adalah materi aplikasi pengolahan kata (*Ms word*) di kelas X kuliner 2 pada mata pelajaran informatika di SMKN 6 Padang dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media evaluasi pada mata pelajaran informatika dengan aplikasi *Quizizz* yang valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

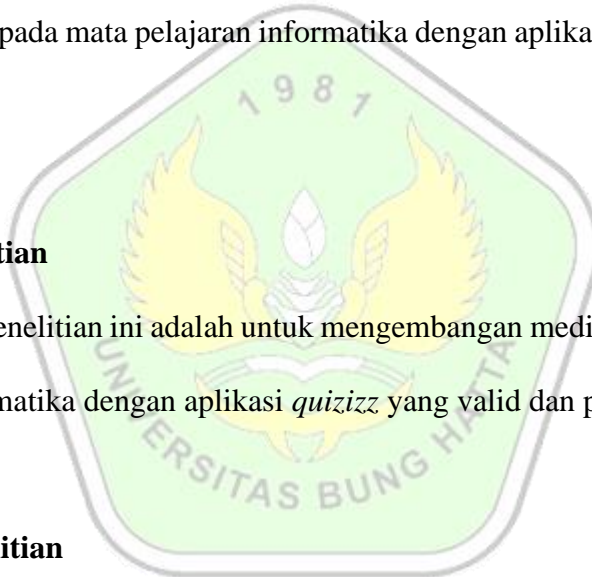
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media evaluasi pada mata pelajaran informatika dengan aplikasi *quizizz* yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan evaluasi pembelajaran, meminimalisir kesalahan dalam proses penilaian, menciptakan suasana kelas yang kondusif dan membantu menjadikan proses evaluasi pembelajaran tidak membosankan menjadi lebih efisien dan efektif.



2. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman tentang kuis interaktif menggunakan aplikasi *Quizziz*, dapat memberikan semangat bagi peserta didik saat evaluasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Kemampuan untuk menghasilkan pengetahuan dan pemahaman tentang pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizziz* dapat digunakan untuk menjadi guru ilmu komputer yang kreatif dan inovatif serta memotivasi siswa untuk meningkatkan pengetahuannya dalam mempelajari komputer.

