

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran informatika di kelas X kuliner 2 materi dan langkah kerja dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini dibuktikan melalui hasil instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi dari ahli media, ahli materi, serta lembar angket praktikalitas yaitu angket yang diberikan kepada peserta didik. Analisis validitas media evaluasi pembelajaran divalidasi oleh 2 orang validator yaitu ahli media dan ahli materi. Sedangkan analisis praktikalitas media evaluasi pembelajaran diujikan kepada subjek yang berjumlah 20 orang peserta didik. Hasil penelitian yang diperoleh dengan rata-rata 90% oleh ahli media dengan kriteria “sangat valid” dan ahli materi dengan rata-rata 95% dengan kriteria “sangat valid”, serta rata-rata 92,8% praktikalitas peserta didik dengan kriteria “sangat praktis”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat peneliti berikan mengenai penggunaan pengembangan platform pembelajaran eksperimental adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

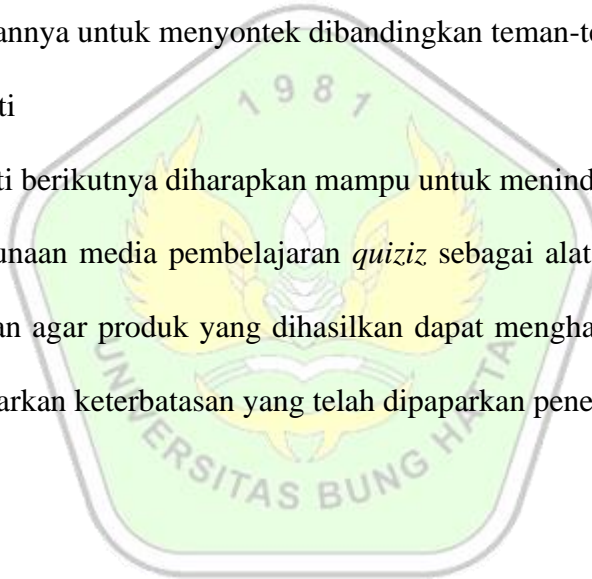
Media evaluasi pembelajaran berbasis android interaktif menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat digunakan sebagai bahan dan referensi dalam penggunaan media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran informatika.

2. Bagi Peserta Didik

Alat evaluasi menggunakan *Quizizz* ini sangat cocok digunakan oleh siswa karena selain meningkatkan pengalaman belajar siswa, siswa juga lebih kecil kemungkinannya untuk menyontek dibandingkan teman-temannya.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti berikutnya diharapkan mampu untuk menindaklanjuti pembuatan atau penggunaan media pembelajaran *quiziz* sebagai alat praga dalam proses pembelajaran agar produk yang dihasilkan dapat menghasilkan kualitas yang baik berdasarkan keterbatasan yang telah dipaparkan peneliti sebelumnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, I., & Sopiany, H. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*, 87(1,2), 149–200.
- Agustina, E. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI. *Uin Raden Intan Lampung*, 2(1), 1–53.
- Andriana, E., Alamsyah, T. P., & Tambun, I. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Saintifik Kontekstual Materi Peristiwa Alam Beserta Mitigasi Bencana. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 163–171.
- Ariana Riska. (2020). *Bab Ii Kajian Pustaka A. Kajian Teori 1. Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. 1–23.
- Civilization, I., Tema 19, & Domenico, E. (2021). *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Fisika Kelas XI SMA/MA Materi Dinamika Rotasi Benda Tegar Berbasis Web*. 6.
- Dr. I Wayan Widana, S.Pd., M. P. (2020). *Kiat Jitu Menulis Soal Hots*.
- Sri, 2020. (2021). Modul Media Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Drs. Zainal Arifin, M. P. (2020). Evaluasi Pembelajaran. In *Evaluasi Pembelajaran*.
- Dwi Ermawati, Y., & Yonisa Kurniawan, R. (2019). Analisis Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Intranet. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)*, 7(2), 67–70.

- Hasriadi, Sudirman, & Arifuddin. (2021). Kontribusi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Konsepsi*, 10(3), 294–303. <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/127>
- Juhyana Pradana. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quiziz Pada Materi Laju Reaksi. *Skripsi*, 2(1), 1–22.
- Bin, M., & Basarahil, M. (2022). Pada Pembelajaran Matematika Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Situbondo Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Situbondo.
- Lara. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP 3 Kahu Kecamatan Kahu Kabupaten Bone. 2005–2003, 8.5.2017, 7787. www.Aging-Us.Com
- Linton, J. D., Klassen, R., Jayaraman, V., Walker, H., Brammer, S., Ruparathna, R., Hewage, K., Thomson, J., Jackson, T., Baloi, D., Cooper, D. R., Hoejmose, S. U., Adrien-Kirby, A. J., Sierra, L. A., Pellicer, E., Yepes, V., Giunipero, L. C., Hooker, R. E., Denslow, D., ... Anane, A. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di Mts Negeri 7 Malang.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Narassati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 169–180.
- Markhamah, N. (2021). Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Pengembangan Soal Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skills) Pada Kurikulum 2013. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), 385–418.

- Nurhasanah, N., Azhari, A., Berutu, K., Putra, T. J., Hasibuan, R. H., & Nasution, I. (2023). Evaluasi Pembelajaran dikelas. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(2), 257–270.
- Palopo, I. (2023). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Palopo Sekolah Menengah Pertama*.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 178.
- Rian Hidayat, R., & Sartika Sari, Y. (2023). Belajar Asyik Dengan Memanfaatkan Aplikasi Quiziz Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Luar Biasa Wilayah Jakarta Timur. *Media Abdimas*, 3(2), 122–129.
- Sari, P., Aini, L. N., Putri, A. F., & Ghozali, R. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran Blended Learning Dengan Aplikasi Whatsapp Group Pada Mahasiswa Insud Lamongan. *Mudir (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 2(1), 25–45.
- Sari, T. K. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Di Sd Negeri 4 Metro Barat. *Metodologi Penelitian Terapan*, 161. [https://Repository.Metrouniv.Ac.Id/Id/Eprint/608/1/Temu Kurnia Ambar Sari_1501050137_Pgmi](https://Repository.Metrouniv.Ac.Id/Id/Eprint/608/1/Temu_Kurnia_Ambar_Sari_1501050137_Pgmi) - Perpustakaan Iain Metro.Pdf
- Setiawan, R., Syahria, N., Andanty, F. D., & Nabhan, S. (2022). Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Inggris Smk Kota Surabaya. *Jurnal Gramaswara*, 2(2), 49–62.
- Vinet, L., & Zhedanov, A. (2020). Evaluasi Pembelajaran. *Journal Of Physics A: Mathematical And Theoretical*, 44(8), 1689–1699.