

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengembangan yang dihasilkan adalah produk perangkat lunak berupa soal-soal evaluasi yang dapat digunakan sebagai penilaian siswa. Alat Evaluasi berbentuk Test Online menggunakan aplikasi pada materi bilangan eksponen sudah divalidasi oleh para validator yakni baik ahli dalam bidang materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi diperoleh presentase akhir dengan besaran 82,31% dikategorikan “valid”, hasil validasi ahli media diperoleh presentase akhir dengan besaran 82,67% dikategorikan “valid”. Setelah validasi selesai selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik dan mendapatkan presentase dengan besaran 99,09% dikategorikan “sangat praktis”. Disimpulkan bahwasannya alat evaluasi berupa tes online yang dikembangkan layak sebagai alat evaluasi yang menunjang serta mendukung proses evaluasi.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi bilangan eksponen ini adalah:

1. Pendidik dapat menggunakan aplikasi *quizizz* yang telah dikembangkan sebagai salatu alat evaluasi alternatif untuk mempermudah guru dalam mengolah nilai dan guru dapat mengembangkannya dengan materi dan soal yang berbeda.
2. Bagi siswa hendaknya dapat memahami petunjuk yang diberikan oleh observer dengan baik dan dapat memainkan kuis aplikasi *quizizz* ini dengan

cermat dan tepat sehingga dapat menjawab kuis dengan benar dan memperoleh nilai yang bagus, selain itu juga dapat menambah pengalaman belajar yang menarik agar kegiatan evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan.

3. Bagi peneliti selanjutnya Pengembangan alat evaluasi menerapkan aplikasi *quizizz* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan pokok pembahasan yang lain sesuai dengan analisis kebutuhan siswa serta dengan variasi soal dan materi yang lebih menarik dan variatif sehingga dapat diterapkan secara maksimal untuk meningkatkan pemahaman siswa baik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran maupun kegiatan pembelajaran lainnya dan bagi peneliti selanjutnya disarankan agar tidak menggunakan skor penilaian skala guttman pada angket praktikalitas siswa karena apabila hanya menggunakan 2 pilihan saja tidak dapat menampung aspirasi siswa jika siswa ingin menjawab ragu-ragu siswa bingung harus menjawab ya-tidak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amornchewin, Ratchadaporn. (2018). *The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Language Using Exercises with Quizizz for Students Learning Engagement*. Indonesian Journal of Informatics Education. 2(2).
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Barokah, Rizqi Yanalul. (2021). *Pengembangan Alat Evaluasi menggunakan aplikasi quizizz pada materi segitiga dan segiempat kelas VII di MTS Negeri 5 Kebumen*. (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Imran, Yusida dkk. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Penerbit: sekretariat pengurus PGRI Provinsi Sumatera Barat.
- Mahirah B. (2017). *Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa)*. Jurnal Idaarah, 1(2), 258.
- Ngalim, Purwanto. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Noor, Sugian. (2020). *Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin*. Jurnal Pendidikan Hayati, 6(1), 2.
- Putri, Novia Widyanti dkk. (2020). *Pengembangan alat evaluasi bantuan aplikasi "Quizizz" pada mata pelajaran marketing kelas X jurusan BDP DI SMK Negeri 10 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), 8(3),988.
- Rajagukguk, Warminton. (2015). *Evaluasi Hasila Belajar Matematika*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Ratnawulan, Elis., Rusdiana. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Pertama)*. KENCANA.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- _____. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwinanti, Ma'rufi, Fitrah Al Anshori. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Android pada Pokok Bahasan Sistem Ekskresi di SMP N 2 Bua*. Jurnal Pendidikan Biologi 5(1), 41.
- Syaifulloh, Mohammad. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang*. (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Skripsi UIN Malang.
- Sundayana, H. Rostina. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Susanti., Pratiwi, Vivi. (2016). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator pada Materi Penyusutan Aset Tetap*. Jurnal Pendidikan, 4(1), 2.
- Yanawut, Chaiyo. (2017). *The Effect of Kahoot, Quizizz ang Google Forms on the Student Perception in the Classroom Response Syste*. Journal Chiang Rai College, Thailand.