

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN ONLINE MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Ririn Indah Kusumadewi, Candra Aeni

Pendidikan Ekonomi Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

indharririn01@gmail.com, candraunirow@gmail.com

ABSTRAK

Pada masa pandemi covid 19 membuat kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi terhambat, karena terbatasnya kegiatan pembelajaran dan tatap muka akan sulit jika melakukan sebuah kegiatan evaluasi, maka dari itu peneliti memanfaatkan media sosial sebagai alat evaluasi agar peserta didik tidak merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk, berupa alat evaluasi pembelajaran online menggunakan aplikasi *quizizz*. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan menggunakan model Borg & Gall. Model ini mempunyai 10 tahap pengembangan. Mengingat keterbatasan waktu serta terkendalanya proses belajar mengajar karena adanya covid-19 yang ada di Indonesia, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi 6 langkah pengembangan yaitu Tahap pengumpulan data, Tahap Perencanaan, Tahap Pengembangan Produk, Revisi Produk, Uji Coba, Implementasi. Kemudian jenis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif dengan skala likert, instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi. Dalam hal ini peneliti mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang kemudian diuji oleh tiga Ahli Validasi, yaitu validasi evaluasi, validasi materi, dan validasi Praktisi. Yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan evaluasi pembelajaran tersebut. Hasil penelitian ini diperoleh data sebagai berikut. Data dari validasi Ahli Evaluasi adalah 94, 79% dinyatakan sangat valid. Ahli materi sebesar 96,87% dinyatakan sangat valid. Ahli Praktisi sebesar 92,70% dinyatakan sangat valid, sehingga analisis dari tiga ahli tersebut dicari nilai *intraclass corelation* yaitu dengan hasil 0,52 yang dikatakan cukup reliabel. Mengacu pada kriteria tingkat kevalidan produk menurut Arikunto (2014). Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk alat evaluasi pembelajaran online menggunakan aplikasi *quizizz* adalah layak digunakan untuk pembelajaran/penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: *Alat evaluasi; online; quizizz*

PENDAHULUAN

Mewujudkan pendidikan yang lebih baik dan maju maka diperlukan adanya peningkatan suatu proses pembelajaran dan juga evaluasi pembelajaran yang berkualitas, karena tingkat keberhasilan atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajarannya. Untuk mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang baik guru harus mempunyai alat evaluasi yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Berbicara tentang alat evaluasi pembelajaran yang baik dan berkualitas maka tidak lepas dari penerapan teknologi dan juga ilmu pengetahuan yang semakin berkembang pada saat ini, oleh sebab itu dengan diterapkannya ilmu pengetahuan dan juga pemanfaatan teknologi di dalam dunia pendidikan diharapkan mampu membawa perubahan dalam berbagai

aspek kehidupan manusia agar pendidikan di Indonesia tidak mengalami ketertinggalan dalam perkembangan ilmu teknologi maka perlu adanya pembaharuan salah satunya yaitu tentang alat evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran adalah suatu teknik yang tidak bisa untuk ditinggalkan dalam proses pembelajaran dimana evaluasi sangat penting dilakukan setelah guru telah selesai memberikan pembelajaran karena evaluasi sangat dianjurkan untuk dilakukan dalam dunia pendidikan guna untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menyerap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Begitu juga dengan evaluasi pembelajaran akan berjalan dengan baik dan berhasil apabila seorang pendidik mampu mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi.

Kegiatan evaluasi sendiri harus terencana dan saling berhubungan

dengan faktor penunjang pendidikan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam proses evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru dalam mencapai tujuannya. Adanya pandemi covid 19 dengan keterbatasan suatu kegiatan pembelajaran guru masih sering kali memberikan tes formatif (tes harian) yang bersifat konvensional (menggunakan kertas) karena dalam pelaksanaannya membutuhkan peralatan yang banyak dan guru pun membutuhkan waktu dalam proses penilaian yang dilakukan secara manual dan kemungkinan besar siswa menyontek dalam kegiatan evaluasi pembelajaran tersebut, dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dalam membuat evaluasi pada masa pandemi covid 19 dengan proses pembelajaran dengan tatap muka terbatas yaitu dengan memberikan soal evaluasi yang masih menggunakan kertas atau tes lisan dengan soal yang dibuat oleh guru mata pelajaran terkait, lalu peneliti ingin membuat evaluasi yang lebih menarik dan juga menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan selama kegiatan evaluasi berlangsung yaitu dengan menggunakan soal pilihan ganda dengan tipe HOTS (*higher thinking skills*) yang diberikan peserta didik melalui aplikasi *quizizz* dimana soal HOTS ini siswa diharapkan mampu berpikir tingkat tinggi agar siswa dapat berpikir kritis, inovatif, dan juga kreatif dalam proses evaluasi pembelajaran.

a. Pengertian pengembangan

Undang-undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memiliki tujuan dan memanfaatkan kaidah dan juga teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau yang dapat menghasilkan teknologi baru. Pengembangan yaitu proses membuat

pembelajaran yang logis dan juga sistematis dalam rangka untuk memperhatikan potensi dan kompetensi dari peserta didik.

b. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi adalah suatu proses untuk menentukan suatu kondisi dimana agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 terkait sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat 1, dijelaskan bahwa evaluasi dilakukan untuk pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, diantaranya evaluasi untuk peserta didik, lembaga dan juga program pendidikan.

Evaluasi merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan secara sistematis dan juga terus menerus guna untuk melihat kemampuan siswa yang sedang dievaluasi, yang menjadi suatu kesalahan adalah biasanya kegiatan evaluasi dilakukan pada saat-saat tertentu misalnya evaluasi dilakukan pada saat akhir semester, pertengahan semester seharusnya evaluasi dilakukan secara maksimal dalam suatu kegiatan pembelajaran hal ini dilakukan guna untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan dan juga perkembangan siswa kemudian digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan suatu program yang telah direncanakan.

c. Pengertian alat evaluasi pembelajaran

Secara garis umum alat sering disebut dengan istilah "instrumen" maka dari itu alat evaluasi biasa disebut sebagai instrumen evaluasi. Alat evaluasi dapat mempermudah guru untuk dalam melakukan pekerjaan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih praktis dan efisien. Dalam suatu kegiatan evaluasi pembelajaran fungsi alat evaluasi digunakan untuk memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya yang sesuai dengan rencana yang telah

ditetapkan guru sebelum melakukan kegiatan evaluasi, sehingga hasil yang didapatkan akan sesuai dengan tujuan dan harapan. Pengertian alat evaluasi dalam pengertian umum, alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrumen”. Dengan kata lain, instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran.

d. Pengertian quizizz

Amomchewin *quizizz* merupakan suatu alat atau media pembelajaran yang telah dipercaya guna memberikan motivasi terhadap siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur yang menarik. *Quizizz* juga dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer yang dapat diakses melalui komputer ataupun smartphone untuk menyelesaikan kuis yang diberikan. Menurut Cadieux Danielle disimpulkan bahwa penggunaan *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran mampu menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi lagi dalam suatu proses pembelajaran dengan alat evaluasi baru.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Purba, 2019). Menurut Tedjasaputra (dalam Wijayanto, 2017) game edukasi merupakan *game* yang diciptakan khusus dalam ranah pendidikan. Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *quizizz* antara lain dapat memanfaatkan teknologi yakni penggunaan fitur game edukasi daring secara gratis untuk membantu proses belajar mengajar diruangan kelas menjadi lebih mudah dan menyenangkan, media *quizizz* memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam media *quizizz* memiliki alokasi waktu yang

terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, peserta didik dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan media *quizizz*. Guru atau peserta didik yang ingin menggunakan aplikasi *quizizz* tidak perlu untuk menginstall *software* baik pada komputer maupun pada *smarthphone*, karena aplikasi *quizizz* didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kemudahan bagi pengguna baik guru maupun peserta didik yang dibuat melalui *web base software*. Adapun kekurangan dalam *quizizz* yaitu adanya peraturan sekolah dan juga peserta didik yang tinggal di pondok pesantren sehingga melarang peserta didik untuk tidak membawa *smartphone* di sekolah ataupun di area pondok pesantren, untuk mengatasi hal tersebut guru bisa menggunakan laboratorium komputer yang ada di sekolah, jika pada saat melakukan evaluasi secara *live* kondisi listrik harus selalu tersedia. Pada aplikasi *quizizz* ini juga terdapat banyak tampilan iklan pada saat memainkan kuis sehingga dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dalam menyelesaikan kuis, hal tersebut mampu diatasi dengan cara menonaktifkan iklan pada pengaturan sebelum kuis dimulai.

e. Soal Hots

High order thinking skills adalah suatu proses berfikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang telah dikembangkan dari berbagai konsep dan juga metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti problem solving, taksonomi bloom, pembelajaran, pengajaran, dan penilaian (Saputra, 2016:91). HOTS di dalamnya meliputi kemampuan pemecahan masalah, kemampuan untuk berfikir lebih kreatif, berfikir kritis, kemampuan untuk berargumentasi, dan juga kemampuan untuk mengambil keputusan. Tujuan utama dari HOTS yaitu bagaimana cara untuk meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, yang paling penting adalah kemampuan yang berkaitan untuk

berfikir kritis dalam menerima berbagai jenis informasi yang didapat, dapat berfikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki dan juga mampu membuat keputusan dalam situasi yang kompleks (Saputra, 2016:91-92).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan 6 tahap penelitian meliputi: 1.) Tahap penelitian dan pengumpulan data, 2.) Tahap perencanaan, 3.) Tahap pengembangan produk, 4.) Tahap revisi produk, 5.) Tahap uji coba, 6.) Tahap implementasi.

Evaluasi yang dilakukan yaitu melalui tahap 3 validasi yaitu, validasi ahli evaluasi, validasi ahli materi, dan validasi ahli praktisi.

Uji coba dilakukan pada kelas X di MA Hasyimiyah. uji coba dilakukan dengan cara peneliti mengrahkan peserta didik untuk *join* dan masuk pada aplikasi *quizizz* sebagai *for student* dan langkah selanjutnya yaitu dengan mengisi nama lengkap dan memasukkan kode yang telah diberikan. Kemudian hasil evaluasi yang telah dilakukan akan diuji validitas butir soal, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan efektifitas pengecoh atau distraktor. Sebelumnya peneliti melakukan validitas terhadap 3 ahli yaitu, ahli evaluasi, ahli materi, ahli paraktisi. Skor yang diberikan pada penilaian ini terdiri dari skala 1 sampai 4 yaitu 1: tidak setuju, 2: kurang setuju, 3: setuju, 4: sangat setuju. Seperti pada tabel berikut:

Kriteria	Skor yang diperoleh
Sangat valid	4
Valid	3
Cukup valid	2

Tidak valid	1
-------------	---

Selanjutnya peneliti melihat respon peserta didik terhadap evaluasi yang diberikan melalui aplikasi *quizizz*. Adapun hasil respon seperti pada tabel berikut:

Tabel 2 Presentase hasil respon

Rentang	Keterangan
80%-100%	Sangat Baik
60%-80%	Baik
40%-60%	Cukup Baik
20%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Sangat Tidak Baik

Adapun selanjutnya data yang dicari adalah data tentang kevalidan butir soal. dengan mengacu pada kriteria validitas yang terdapat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 3 Koefisien validitas butir soal

Rentang	Keterangan
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Cukup
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\{N \sum x^2 - (\sum x^2)\} \{N \sum y^2 - (\sum y^2)\}}$$

Keterangan:

Rxy = Koefisiensi korelasi antara variabel x dan variabel y

Y N = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah skor item yang benar

$\sum y$ = Jumlah skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor item

yang benar

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

Data yang dicari selanjutnya yaitu reliabilitas butir soal yang dimana dihitung menggunakan rumus Cronbach Alpha $r_{11} > 0,7$ dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut reliabel. Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{K}{(K-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir

$T\sigma$ = Varian total

K = Banyaknya butir pertanyaan atau banyak soal

Selanjutnya menghitung tingkat kesukaran soal yang mengacu pada tabel berikut:

Tabel 4 Indeks tingkat kesukaran

Interval Koefisien	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Tingkat kesukaran dapat dilakukan dengan menggunakan rumus dari (Arikunto, 2009: 208)

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan

P = Indeks tingkat kesukaran

B = Banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Selanjutnya menghitung daya beda soal yang mengacu pada tabel berikut:

Tabel 5 Klasifikasi daya beda

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00-0,19	Jelek
0,20-0,39	Cukup
0,40-0,69	Baik
0,70-1,00	Baik Sekali

Uji daya pembeda soal dapat dilakukan dengan menggunakan rumus dari (Arikunto, 2009: 213)

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DP= Indeks daya pembeda

BA= Banyak peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB= Banyak peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JA = Banyak peserta tes kelompok atas

JB = Banyak peserta tes kelompok bawah

Dan yang terakhir yaitu efektifitas pengecoh/distraktor dikatakan berfungsi dengan baik jika mempunyai daya tarik besar bagi peserta tes yang sifatnya kurang dalam memahami suatu konsep, adapun suatu pengecoh/distraktor berfungsi dengan baik jika paling sedikit dipilih oleh 5% dari pengikut tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Validasi Ahli Evaluasi

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli evaluasi pembelajaran online menggunakan aplikasi *quizizz* mendapatkan nilai 94,79% dimana bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan.

Adapun komentar dan saran dari ahli evaluasi adalah

No	Komentar dan saran
1	Jumlah soal masing-masing indikator harus seimbang
2	Pengecoh terlalu kelihatan direvisi

2. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli evaluasi pembelajaran online menggunakan aplikasi *quizizz* mendapatkan nilai 96,87% dimana bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan. Adapun komentar dan saran dari ahli materi adalah sebagai berikut:

No	Komentar dan saran
1	Cek kunci jawaban
2	Seimbangkan butir soal dengan masing-masing indikator

3. Hasil Analisis Validasi Ahli Praktisi

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli evaluasi pembelajaran online menggunakan aplikasi *quizizz* mendapatkan nilai 92,70% dimana bahwa produk yang dikembangkan

dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan. Adapun komentar dan saran dari ahli praktisi adalah sebagai berikut.

No	Komentar dan saran
1	Aplikasi yang digunakan sudah efektif, semoga kedepannya menjadi lebih efektif dan efisien

4. Hasil Analisis Validitas Butir Soal

Setelah dilakukan analisis terhadap validitas butir soal maka hasil analisis yang didapat dengan masing-masing kategori tingkat kesukaran yaitu sebagai berikut:

No soal	Tingkat validitas	Keterangan
1	0,68	Tinggi
2	0,58	Cukup
3	9,69	Tinggi
4	0,43	Cukup
5	0,53	Cukup
6	0,67	Tinggi
7	0,41	Cukup
8	0,42	Cukup
9	0,70	Tinggi
10	0,59	Cukup
11	0,42	Cukup
12	0,61	Tinggi
13	0,45	Cukup
14	0,66	Tinggi
15	0,48	Cukup
16	0,48	Cukup
17	0,43	Cukup
18	0,65	Tinggi
19	0,40	Cukup
20	0,45	Cukup
21	0,48	Cukup
22	0,55	Cukup
23	0,63	Tinggi
24	0,72	Tinggi
25	0,56	Cukup
26	0,61	Tinggi

Keterangan:

Sangat tinggi: 0

Tinggi: soal no 1, 3, 6, 9, 12, 14, 18, 23, 24, 26

Cukup: soal no 2, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 25

Rendah: 0

Sangat rendah: 0

5. Hasil Analisis Reliabilitas

Setelah dilakukannya analisis terhadap hasil evaluasi peserta didik diketahui bahwa tingkat reliabilitas butir soal mendapatkan hasil 0,87 dimana hasil tersebut $> 0,7$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat instrumen tersebut reliabel.

6. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

Setelah dilakukan analisis terhadap tingkat kesukaran soal maka hasil analisis yang didapat dengan masing-masing kategori tingkat kesukaran yaitu sebagai berikut:

No soal	Tingkat kesukaran	Keterangan
1	0,5	Sedang
2	0,6	Sedang
3	0,56	Sedang
4	0,69	Sedang
5	0,6	Sedang
6	0,5	Sedang
7	0,7	Sedang
8	0,83	Mudah
9	0,7	Sedang
10	0,6	Sedang
11	0,86	Mudah
12	0,6	Sedang
13	0,86	Mudah
14	0,63	Sedang
15	0,7	Sedang
16	0,86	Mudah
17	0,7	Sedang
18	0,66	Sedang
19	0,7	Sedang
20	0,7	Sedang
21	0,63	Sedang
22	0,7	Sedang
23	0,66	Sedang
24	0,66	Sedang
25	0,6	Sedang
26	0,83	Sedang

Keterangan:

Sukar: 0

Sedang: soal no1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25,

Mudah: soal no 8, 11, 13, 16, 26

7. Hasil Analisis Daya Beda

Setelah dilakukan analisis terhadap daya beda soal maka hasil analisis yang didapat dengan masing-masing kategori tingkat daya beda yaitu sebagai berikut:

No soal	Tingkat daya beda	Keterangan
1	0,6	Baik
2	0,4	Baik
3	0,46	Baik
4	0,39	Cukup
5	0,4	Baik
6	0,46	Baik
7	0,3	Cukup
8	0,3	Cukup
9	0,2	Cukup
10	0,26	Cukup
11	0	Jelek
12	0,2	Cukup
13	0	Jelek
14	0,33	Cukup
15	0,2	Cukup
16	0	Jelek
17	0,3	Cukup
18	0,26	Cukup
19	0,3	Cukup
20	0,3	Cukup
21	0,2	Cukup
22	0,3	Cukup
23	0,4	Baik
24	0,26	Cukup
25	0,26	Cukup
26	0,3	Cukup

Keterangan:

Jelek: 11, 13, 16

Cukup: 4, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26

Baik: 1, 2, 3, 5, 6, 23

Baik sekali: 0

8. Hasil Analisis Efektifitas Pengecoh/distraktor

Yaitu hanya terdapat dua opsi jawaban yang dikatakan tidak layak atau ditolak, karena hanya 3% < dari 5% peserta didik yang menjawab pada opsi tersebut.

9. Hasil Analisis Angket Respon

Setelah melakukan kegiatan evaluasi yang diberikan kepada peserta didik secara online langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi quizzz sebagai alat evaluasi pembelajaran, peneliti mendapatkan hasil respon peserta didik sebanyak 80,16% dalam rentang 80%-100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa

tanggapan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi quizzz sebagai alat evaluasi pembelajaran online sangat baik.

Respon	Jumlah	Skor Maks	%	% Rata2
RES 1	85	100	85	80,16667
RES 2	75	100	75	
RES 3	84	100	84	
RES 4	76	100	76	
RES 5	78	100	78	
RES 6	56	100	56	
RES 7	85	100	85	
RES 8	52	100	52	
RES 9	85	100	85	
RES 10	82	100	82	
RES 11	80	100	80	
RES 12	75	100	75	
RES 13	80	100	80	
RES 14	80	100	80	
RES 15	83	100	83	
RES 16	82	100	82	
RES 17	77	100	77	
RES 18	78	100	78	
RES 19	78	100	78	
RES 20	87	100	87	
RES 21	82	100	82	
RES 22	84	100	84	
RES 23	82	100	82	
RES 24	82	100	82	
RES 25	68	100	68	
RES 26	90	100	90	
RES 27	85	100	85	
RES 28	85	100	85	

RES 29	95	100	95	
RES 30	94	100	94	

KESIMPULAN

Produk hasil penelitian dan pengembangan yang telah divalidasi dan direvisi menghasilkan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran ekonomi kelas X MA Hasyimiyah pada materi “Peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi”.

Produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* ini sudah melalui tahap validasi dari ahli evaluasi, ahli materi, dan ahli praktisi, serta di dukung adanya respon peserta didik kelas X MA Hasyimiyah. Adanya tahap validasi memberikan masukan dan perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan.

produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* ini diharapkan tidak hanya terbatas pada siswa kelas X MA Hasyimiyah saja, namun dapat diterapkan di kelas XI ataupun diterapkan pada kelas XII MA Hasyimiyah, mengingat dengan adanya alat evaluasi berbasis online sangat membantu guru dalam proses penilaian hasil belajar dan membantu kepraktisan pelaksanaan evaluasi pembelajaran masa pandemi covid 19.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Amomchewin, Ratchadapom. 2018. The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Language Using Exercises with Quizizz for Student’ Learning Engagement. Indonesia Journal of Informatics Education. Vol.2, Issue 2, pp 85-90, (online), (<https://www.learntechlib.org/p/208844/>), diakses 7 April 2021.

[2] Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016

[3] Bahar, Ayunara. *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz*. Tersedia pada <https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat->

[kuis-interaktif-kelas-dengan.html](#) (diakses 16 April 2021)

[4] Boulden, Cadieux Danielle, Hurt, June W: and Richard, Mary Kathleen, 2017. Implementing Digital Tolls to Support Student Questioning Abilities: A Collaboratve Action Research Report. Journal Inquiry in Education. Vol.9, Issue 1, article 2. (online), (<https://eric.ed.gov/?=EJ1171738>), diakses 7 April 2021.

[5] Cahya Kurnia Dewi, 1995 *Pengembangan Alat menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Disertasi Tidak Diterbitkan. Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

[6] Isratul Aini, Yulia. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. Jurnal Kependidikan 2. 25 (2019).

[7] Kurnia Dewi Cahya. 2018, Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran matematika kelas X. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung Universitas Negeri Raden Intan Lampung.

[8] Muhammad Gustiawan Iqbal, Wan. 2017. *Pengembangan alat evaluasi berbasis whondershare quiz creator pada materi koloid kelas XI di SMA koperasi Pontianak*. Skripsi tidak diterbitkan. Pontianak: Universitas Muhamadiyah Pontianak.

[9] Novalia. Dan Muhammad Syazali,. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Lampung: Aura, 2014.

[10] Permatasari, Arvynda. 2014. *Pengelolaan Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Secara Online*. Jurnal Manajemen Pendidikan. Vol. 24 No. 3.

[11] Saputra, Hatta. 2016. Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan

Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills). Bandung: SMILE's Publishing.

[12] Sugiono, 2019. *Metode pendidikan: kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfa Beta.

[13] Wahidmumi. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media

[14]Wikipedia.2016.
Ekonomi.Online.Tersedia:
<https://id.wikipedia.org/wiki/ekonomi>.
diakses 15 April 2021