

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**“PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI MELALUI APLIKASI QUIZZZ
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
PERUBAHAN LINGKUNGAN DI SMA NEGERI 2 GORONTALO”**

Oleh

Anis Safitri
NIM: 431417041

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Pembimbing I



Dr. Lilan Dama, S.Pd, M.Pd
NIP: 19770111 200112 2 001

Pembimbing II



Dr. Jusna Ahmad, M.Si
NIP: 19620406 198703 2 003

Mengetahui

Ketua Jurusan Biologi



Dr. Lilan Dama, S.Pd, M.Pd
NIP: 19770111 200112 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

“PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI MELALUI APLIKASI QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN DI SMA NEGERI 2 GORONTALO”

Oleh

ANIS SAFITRI
NIM: 431417041

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji

Hari/Tanggal : Jum'at 08 April 2022
Waktu : 10.30 – 11.45 WITA
Tempat : Ruang Program Studi Biologi

Penguji/Pembimbing

- | | | |
|---|-----------------|--------|
| 1. Prof. Dr. Elya Nusantari, S.Pd., M.Pd | (Penguji I) | 1..... |
| 2. Prof. Dr. Ramli Utina, M.Pd | (Penguji II) | 2..... |
| 3. Dr. Abubakar Sidik Katili, S.Pd., M.Sc | (Penguji III) | 3..... |
| 4. Dr. Lilan Dama, S.Pd., M.Pd | (Pembimbing I) | 4..... |
| 5. Dr. Jusna Ahmad, M.Si | (Pembimbing II) | 5..... |

Gorontalo, 11 April 2022

Mengetahui
Dekan Fakultas Matematika dan IPA
Universitas Negeri Gorontalo



Prof. Dr. Astin Lukum, M.Si
NIP. 19630327 198803 2 002

Abstrak

Anis Safitri, 2022, "Pengembangan Instrumen Evaluasi Melalui Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada materi Perubahan Lingkungan Di SMA Negeri 2 Gorontalo". Program Studi S1 Pendidikan Biologi, Jurusan Biologi, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I : Dr. Lilan Dama, S.Pd, M.Pd. Pembimbing II : Dr. Jusna Ahmad, M.Si.

Penggunaan smartphone dan internet telah seimbang dan dimanfaatkan dengan baik khususnya di dunia pendidikan. Aplikasi *quizizz* adalah aplikasi *multiplayer*, *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multiplayer kedalam group atau ruang kelas dan membuat kelas latihan lebih intraktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji kekefektifan dalam pengembangan instrument evaluasi menggunakan *quizizz* di kelas X SMA. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model *four-D* (4D) dengan beberapa tahapan yaitu (1) pendefinisian (*Define*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba terbatas. Data hasil penelitian meliputi validasi diperoleh penilaian validator (materi 75%, ahli instrumen evaluasi 88%, aplikasi 74% dan guru biologi 77%) dengan kategori layak, sedangkan tingkat kepraktisan hasil aktivitas guru mendapat skor rata-rata 95,31% (sangat baik), aktivitas peserta didik dengan rata-rata 88,7% (sangat baik), hasil respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 82,2% (sangat praktis). Instrument dan angket peserta didik di ujicobakan kepada 10 peserta didik di kelas X. Uji kefektifan berdasarkan hasil analisi N-Gain dengan skor rata-rata 0,60 (sedang). Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran biologi khususnya materi perubahan lingkungan.

Kata Kunci : *Pengembangan, Instrumen Evaluasi, Aplikasi Quizizz*

Abstract

Anis Safitri, 2022, “Development of Evaluation Instruments Through Quizizz Application to Improve Student’s Learning Outcomes on Environmental Change Material at SMA Negeri 2 Gorontalo”. Bachelor’s Degree Program in Biology Education, Department of Biology, Faculty of Mathematics and Natural Science, State University of Gorontalo. The principal supervisor is Dr. Lilan Dama, S.Pd., M.Pd, and the co-supervisor is Dr. Jusna Ahmad, M.Si.

The use of smartphones and the internet has been balanced and utilized properly, especially in the world of education. The Quizizz application is a multiplayer application, it is a game-based educational application which brings multiplayer activities into groups or classrooms and makes practice classes more interactive and fun. This study aims to determine the validity test, practicality test, and effectiveness test in developing an evaluation instrument using Quizizz in grade X of SMA. This research is development research using a Four-D (4D) model with several stages, namely (1) define, (2) design, (3) develop, (4) disseminate. This research is only in the limited trial stage. The research data include the validation obtained by the validator assessment (75% material, 88% expert evaluation instrument, 74% application, and 77% biology teacher) with a decent category, while the practicality level of the teacher activity results gets an average score of 95,31% (very good), the activity of students with an average of 88,7% (very good), the results of student responses obtained an average score of 82,2% (very practical). The instrument and student questionnaire were tested on 10 students in grade X. The effectiveness test was based on the results of the N-Gain analysis with an average score of 0,60 (medium). So it can be concluded that the developed evaluation instrument using the Quizizz application is suitable for use in learning biology, especially on the environmental change topic.

Keywords: Development, Evaluation Instruments, Quizizz App

