



Pengembangan Alat Evaluasi *Quizizz* pada Materi Flora dan Fauna di Kelas XI IPS

Nur Fadilah^{1*}, Nurvita², Exsa Putra³

¹Universitas Tadulako, Palu, Indonesia, nurfadilah221002@gmail.com

²Universitas Tadulako, Palu, Indonesia, vitamombine@gmail.com

³Universitas Tadulako, Palu, Indonesia, putraexsa08@gmail.com

*Corresponding Author: nurfadilah221002@gmail.com

Abstract: Development of an evaluation tool using the Quizizz application on flora and fauna material for class XI IPS at SMA Negeri 3 Palu. In the world of education, teachers must have knowledge about how to choose effective media and evaluation tools. Quizizz is an application that provides various interactive quizzes that can be used as a fun learning and evaluation media. This study aims to produce a valid and effective evaluation tool, using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation and evaluation). The development needs in this study took three stages adjusted to the research needs analysis consisting of analysis, design, and development stages. The technique in collecting data in this study was using a validation sheet, student response questionnaire and documentation. Based on the validation results, trial results and student response questionnaire results, that the evaluation tool using the Quizizz application on the distribution of flora and fauna in Indonesia for class XI IPS at SMA Negeri 3 Palu is included in the valid and effective category.

Keywords: Tools, Evaluation, Quizizz

Abstrak: Pengembangan alat evaluasi aplikasi *quizizz* pada materi flora dan fauna kelas XI Ips di SMA Negeri 3 Palu. Pada dunia pendidikan guru harus memiliki pengetahuan tentang bagaimana memilih media dan alat evaluasi yang efektif. *Quizizz* adalah aplikasi yang menyediakan berbagai macam kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan menghasilkan alat evaluasi yang valid dan efektif, dengan menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Kebutuhan pengembangan dalam penelitian ini mengambil tiga tahapan yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang terdiri dari: tahap analisis, desain dan pengembangan. Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar validasi, angket respon siswa dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi, hasil uji coba dan hasil angket respon siswa, bahwa alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi *quizizz* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI IPS SMA Negeri 3 Palu termasuk dalam kategori valid dan efektif.

Kata Kunci: Alat, Evaluasi, *Quizizz*

PENDAHULUAN

Penelitian pengembangan alat evaluasi quizizz ini, penelitian yang membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin maju. Dengan melihat kurangnya minat dan motivasi belajar, kesulitan dalam memahami materi serta kurangnya akses ke sumber belajar yang beragam. Oleh karena itu pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital. Tujuan penelitian ini ialah bagaimana menghasilkan alat evaluasi quizizz yang valid dan efektif.

Pada era revolusi 4.0, pemanfaatan internet untuk mengakses informasi khususnya dalam bidang pendidikan, menjadi satu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Teknologi informasi berperan penting dalam proses pembelajaran, membantu guru dan siswa dalam mengolah materi pelajaran, menentukan urutan penyampaian, menyelesaikan tugas, mencari informasi, menganalisis kasus-kasus masa kini serta mendukung evaluasi mandiri (Putra E, et. el 2025). Pendidikan, telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Potensi teknologi informasi (TIK), terutama komputer dan internet, yang luar biasa telah memungkinkan informasi, termasuk pesan pembelajaran, dikemas dalam berbagai format media pembelajaran, termasuk teks, audiori, visual, animasi, permainan, simulasi, atau bahkan kombinasi dari semua format tersebut (Chaeruman, 2022).

Teknologi pendidikan merupakan suatu cara yang sistematis dalam mendesain, melaksanakan dan mengevaluasi tujuan belajar yang spesifik. Berdasarkan penelitian dalam teori belajar dan komunikasi pada manusia, teknik pendidikan menggunakan kombinasi sumber belajar manusia dan non-manusia untuk meningkatkan pembelajaran. Setiap aspek kehidupan manusia telah dipengaruhi secara tidak langsung oleh kemajuan teknologi yang berkembang dengan cepat, seperti politik, ekonomi, budaya, dan pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, siswa sekarang berada di dalam lingkungan belajar global yang terhubung melalui jaringan, dengan berbagai sumber belajar dan layanan belajar elektronik di sekitar mereka (Akbar & Noviani, 2019).

Memasuki era teknologi baru, ada banyak teknologi baru yang mampu memberikan lebih banyak informasi. Teknologi ini akan terus berkembang seiring zaman. Dengan penggunaan teknologi *smartphone* di era saat ini, suatu pendekatan pembelajaran yang disebut menggunakan alat *smartphone* atau yang umumnya dikenal sebagai pembelajaran *mobile*. Pembelajaran *mobile* adalah aplikasi teknologi genggam nirkabel yang menggunakan jaringan telepon dan internet untuk memfasilitasi dan mendukung peningkatan jangkauan pendidikan siswa (Ramadhana Agung Pratama et al., 2018).

Pada dunia pendidikan yang modern saat ini, media dan sumber belajar sangat penting. Guru seharusnya memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran yang baik dan mudah digunakan saat pembelajaran di kelas dimulai untuk membantu dalam penyampaian informasi secara efektif dan memungkinkan siswa untuk dengan mudah menyerap informasi (Komalasari, 2019). Untuk memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik di zaman sekarang, guru harus dapat memberikan pengajaran yang menarik dan tidak membosankan. Berbagai inovasi teknologi muncul bersamaan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi yang membantu proses belajar mengajar juga telah banyak dibuat, masing-masing dengan berbagai fitur dan fungsi, kelebihan, dan kelemahan. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran untuk mengajar siswa mereka baik secara langsung maupun secara daring (Indonesia & Rakyat, 2021).

Alat merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Alat evaluasi yang biasa juga dikenal dengan istilah instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu seseorang melakukan pekerjaan atau mencapai tujuan secara lebih efisien dan efektif. Alat evaluasi dianggap baik jika mampu mengevaluasi sesuatu

dengan hasil yang sama seperti keadaan yang dievaluasi. Alat evaluasi adalah alat yang digunakan untuk menilai dan mengevaluasi sejauh mana proses pembelajaran disampaikan kepada siswa. Dengan kata lain, alat evaluasi adalah alat yang digunakan untuk menilai dan mengevaluasi proses pembelajaran dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi (Ma'ruf & Alfurqan, 2022).

Evaluasi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pelajaran, seorang guru bias melakukan evaluasi melalui proses pengamatan saat belajar, pemberian tugas maupun dengan mengajukan pertanyaan secara lisan. Untuk mengetahui keberhasilan dari pembelajaran perlu melakukan evaluasi, dalam melakukan evaluasi diperlukan persiapan alat evaluasi. Alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan guru untuk mencapai suatu tujuan yang efektif dan efisien (Saragih, 2022). (Rovita et al., 2020) mengemukakan bahwa evaluasi adalah suatu kegiatan atau proses penilaian secara sistematis dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui, mengukur, dan menentukan sejauh mana ketercapaian tujuan dalam proses belajar mengajar yang telah dicapai.

Quizizz adalah alat yang mudah digunakan dan kreatif. *Quizizz* adalah game kuis interaktif yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran secara formatif di kelas. Sumber daya yang tersedia secara online mencakup serangkaian pertanyaan pilihan ganda yang dapat digunakan sebagai pekerjaan rumah (PR) atau selama kelas (langsung). Format sumber daya ini sebanding dengan tes online. Karena ada skor kecepatan dan ketepatan waktu. Siswa akan koperatif *Quizizz* akan menilai peserta secara langsung untuk setiap upaya pemecahan masalah, siswa akan berkompetisi. *Quizizz* memiliki desain yang menarik dan memungkinkan Anda memilih untuk mengaktifkan atau menonaktifkan musik latar. Siswa dapat memilih untuk mendengarkan musik atau mematikan musik jika mereka membutuhkan keheningan untuk belajar. Gambar menarik juga akan muncul di program *Quizizz* ketika siswa menjawab dengan benar atau salah (Lestari & Ulfa, 2022).

Quizizz adalah platform pembelajaran daring maupun luring yang bertujuan untuk proses belajar-mengajar lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Guru dapat membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui perangkat pribadi seperti komputer, laptop, tablet, atau ponsel pintar. Fitur-fitur utama aplikasi *Quizizz*, yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara interaktif Halaman utama kuis di antar muka aplikasi ditampilkan, bersama dengan berbagai mode untuk menjalankan atau mendistribusikan kuis, seperti mode langsung, mode pekerjaan rumah, dan mode kertas. Berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, pengurutan (reorder), mencocokkan pasangan (matching), dan isian singkat (fill-in-the-blank), terdapat bukti penyajian fitur yang dipaparkan kepada guru (Sekolah, 2025).

Aplikasi quizizz merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran dikelas. Pembelajaran ini sangat disarankan karena proses pembelajaran adalah media pembelajaran quizizz dengan *smartphone* (Wihartanti et al., 2019). Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga motivasi peserta didik lebih tinggi dan hasil belajar lebih baik. Sehingga peserta didik akan lebih mudah mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan (Wijayanti et al., 2021).

Flora keseluruhan kehidupan jenis tumbuhan disuatu tempat, wilayah, atau strata geologi, sedangkan fauna adalah keseluruhan kehidupan hewan disuatu tempat, wilayah atau strata geologi tertentu. Flora fauna adalah tanaman satwa liar yang tinggal diwilayah geografis yang sering disebut sebagai wilayah flora dan fauna. Flora dan fauna adalah makhluk hidup yang rentang terhadap kepunahan dan kematian. Dengan adanya peralatan *mobile* diharapkan dapat membantu masyarakat khususnya siswa yang kurang mengenal flora dan fauna dalam mencari informasi (Suwarno & Fuadi, 2022).

Kompetensi pada materi persebaran flora dan fauna menuntut siswa untuk memahami konsep dan materi secara kritis. Materi flora dan fauna materi yang membutuhkan visualisasi

atau ditunjukkan secara nyata kepada peserta didik. Stimulus visual lebih baik untuk meningkatkan daya ingat siswa, mengenal, mengingat kembali, dan membuat hubungan antara kata dan ide. Karena jumlah gambar yang tersedia dalam buku teks sangat terbatas, gambar tersebut kurang memengaruhi proses konstruksi berfikir siswa. Dengan menggunakan media interaktif ini, siswa akan dapat lebih mudah menganalisis materi yang berkaitan dengan persebaran flora dan fauna sesuai dengan kemampuan dasar mereka. Pembelajaran interaktif dengan media dapat membuat belajar lebih menyenangkan, lebih jelas, dan lebih fleksibel karena dapat dilakukan di mana saja (Prayoga et al., 2022).

METODE

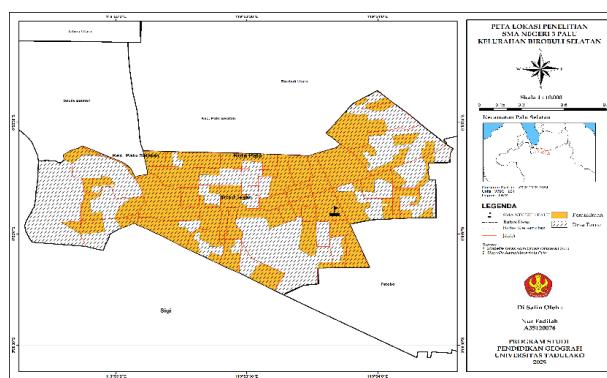
Jenis penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang sering disebut dengan penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu suatu strategi penelitian yang digunakan untuk membuat suatu barang dan mengevaluasi keefektifannya. Dua jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk memeriksa media pembelajaran dan melakukan uji coba untuk memastikan apakah penelitian ini dapat menghasilkan alat evaluasi quizizz yang valid dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap utama: 1) Analitik (Analisis), 2) Desain (Desain), 3) Pengembangan (Pengembangan), 4) Implementasi (Implementasi), dan 5) Evaluasi(Africa, et. el 2011). Namun sesuai dengan kebutuhan penelitian, peneliti hanya menggunakan tiga tahap yaitu menganalisis (*analysis*), mendesain (*design*) dan pengembangan (*development*) karena penelitian ini hanya berfokus kepada kevalidan alat evaluasi pembelajaran. Melalui penelitian ini diharapkan untuk menghasilkan produk yang efektif dan sesuai untuk menghasilkan produk alat evaluasi pembelajaran yang diperoleh melalui penelitian, pengembangan, dan validasi.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas XI yang terdiri dari tiga kelas yaitu: XI IPS C2, XI IPS C3 DAN XI IPS C4 untuk mengembangkan alat evaluasi berbantu aplikasi *Quiziz* yang terdiri dari 3 mode yaitu: mode klasik, mode kertas dan mode soal.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA NEGERI 3 PALU, yang terletak di Jl. Dewi Sartika, Kelurahan Birobuli Selatan, Kecamatan Palu Selatan, Kota Palu. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan juli tahun ajaran 2024/2025.



Gambar 1. Peta lokasi penelitian

Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengukur sesuatu. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dan angket respon siswa. Lembar validasi adalah lembar yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi terkait dengan proses validasi suatu produk. Dalam konteks penelitian dan pengembangan, lembar validasi sering

digunakan untuk mengevaluasi keefektifan atau kecocokan suatu produk atau alat dengan tujuan atau standar tertentu. Sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mengetahui apakah alat yang dikembangkan sudah layak dan efektif digunakan untuk mengukur pencapaian pelajaran. Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diukur.

Maka dari itu instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen berupa lembar validasi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dan angket respon siswa yang. Dalam penelitian ini terdapat tiga tahap validasi yaitu validasi Media, dan Materi, dua validator yang terdiri dari dua orang Dosen Pendidikan Geografi dan siswa kelas XI Ips SMA Negeri 3 Palu.

Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini iyalah berupa tanggapan, masukan tim ahli dan analisis kebutuhan guru dan siswa mengenai pengembangan sumber belajar kelayakan tentang alat evaluasi yang dibuat kemudian dijadikan bahan pertimbangan dan pengembangan produk, sehingga harapannya produk yang dihasilkan bisa valid dan efektif ketika digunakan. Maka dari itu diperlukan lembar validasi untuk mengetahui kevalidan alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan.

Prosedur Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran ADDIE. Dalam penelitian ini menggunakan tiga tahap yaitu, tahap analisis, tahap desain, dan tahap pengembangan. Ketiga teknik tersebut akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Analysis (*Analisis*)

a. *Analysis* Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan suatu cara yang dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik sehingga seorang pendidik mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan melalui langkah-langkah yang tepat.

b. *Analysis* Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan proses mengevaluasi kurikulum untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan, serta untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pendidikan dan kebutuhan siswa.

c. *Analysis* Materi

Analisis materi adalah kegiatan menguraikan materi pembelajaran untuk dipelajari, dipahami secara mendalam, serta memastikan materi tersebut relevan dengan tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design* (*Desain*)

Pembuatan Media Pembelajaran ujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan produk media yang diinginkan, memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan interaktif. Sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini, seluruh komponen telah disiapkan pada tahap desain sebelumnya kemudian dikembangkan dengan menerapkan desain produk yang telah dibuat. Hasil dari tahap ini akan di validasi dan diuji cobakan. Setelah media pembelajaran selesai dalam bentuk produk maka akan dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum dilakukan validasi oleh ahli media. Proses validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media serta mendapat saran dan masukan dari validator, untuk meningkatkan kualitas produk hasil media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada pengguna.

a. Validasi Ahli

Produk awal sudah disetujui oleh dosen pembimbing divalidasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dan dosen ahli Bahasa. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran.

b. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi berbagai saran yang diterima dalam produk mulai dari validasi materi, media dan Bahasa beserta saran dari pembimbing peneliti melakukan revisi prosuk guna untuk melanjutkan ketahap uji coba kelayakan kepada pengguna.

Teknik Analisis

Teknis analisis data dalam penelitian ini yaitu data validasi parah ahli untuk masing-masing perangkat pembelajaran dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi perangkat pembelajaran. Selanjutnya, data akan dianalisis dengan menghitung persentase skor untuk semua item jawaban. Kemudian, peneliti menerapkan rumus yang dirumuskan oleh Akbar dan Sriwyana (2011). Selanjutnya, data akan dianalisis dengan menghitung persentase skor untuk setiap item jawaban.

$$\frac{V}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validitas

Tse : Total skor validasi dari validator

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

100% : Bilangan konstan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian ini yaitu untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mempermudah siswa dalam memahami geografi. Lebih lanjut, pengembangan media ini bertujuan untuk menjaga daya tarik bagi berbagai generasi, memberikan pengalaman baru, serta mengikuti perkembangan teknologi modern. Tujuan pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi quizizz adalah untuk menghasilkan alat evaluasi berbantuan aplikasi *quizizz* yang valid dan efektif.

Mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran memerlukan perencanaan, perancangan yang matang. Dalam menyusun rancangan pembelajaran, perlu diperhatikan materi, tampilan, Bahasa serta tujuan yang ingin dicapai melalui alat evaluasi pembelajaran tersebut. Untuk mengetahui pengembangan alat evaluasi berbantu aplikasi quizizz siswa kelas XI IPS mata pelajaran geografi di SMA Negeri 3 Palu, digunakan instrument lembar validasi materi dan validasi media. Proses penelitian dan pengembangan alat evaluasi berbantu apliasi quizizz kelas XI Ips materi flora dan fauna di Indonesia ini mengacu pada proses model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Namun pada penelitian ini peneliti hanya melakukan 3 tahap yaitu menganalisis (*analysis*), mendesain (*design*) dan pengembangan (*development*) karena penelitian ini hanya berfokus kepada kevalidan alat evaluasi pembelajaran.

1. Analisis (*analysis*)

Pada penelitian ini yang ditemukan yaitu dalam pembelajaran kurikulum merdeka dengan fokus pada projek penguatan profil belajar Pancasila (P5). Kurikulum ini menyusun materi secara seimbang, mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan, namun alat evaluasi pembelajaran yang paling sering digunakan yaitu hanya dilakukan melalui soal pilihan ganda yang terdapat dalam buku paket sehingga siswa

merasa bosan. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengembangkan suatu alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi quizizz karena siswa cenderung lebih suka menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang lebih menarik. Penerapan alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi quizizz. Penerapan alat evaluasi berbantu aplikasi quizizz berbantu aplikasi quizizz dianggap efektif untuk menjaga ketertiban siswa dan mencegah kebosanan di dalam kelas. Dalam pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi quizizz ini, peneliti menyesuaikan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam RPP.

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa kekurangan didalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Metode yang digunakan hanya melibatkan media presentase *power point* dan buku cetak, evaluasi pembelajaran yang masih mengerjakan soal dibuku cetak, sehingga dapat menyebabkan peserta didik merasa jemu dan bosan saat proses belajar mengajar. Dengan kebutuhan pengamatan gaya belajar siswa ditemukan gaya belajar siswa yang bervariasi seperti, menggunakan visual, audio dan audio visual . Berdasarkan hal itu di butuhkan pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi quizizz, karena didalam kebutuhan siswa dengan macam-macam gaya belajar tersebut alat evaluasi ini bisa mencakup visual, audio dan audio visual.

b. Analisis Kurikulum

Berdasarkan analisis kurikulum di SMA Negeri 3 Palu menggunakan kurikulum merdeka yang dirancang untuk memberikan keleluasaan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran, dengan fokus pada materi dan pengembangan karakter. Kurikulum ini menekankan pada pengembangan profil belajar pacasila.

c. Analisis Materi

Kurikulum Merdeka memberikan otonomi kepada guru untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Kurikulum ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu media pembelajaran seperti media visual, audio,dan audio visual dianggap efektif untuk mendukung proses pembelajaran dikelas. Selain menggunakan media pembelajaran juga membutuhkan alat evaluasi. Oleh karena itu dalam penelitian ini menggunakan alat evaluasi berbantu aplikasi quizizz yang di dalamnya terdapat visual, audio, audio visual, teks dan game.

Tabel 1. Materi

Materi pelajaran	Tujuan pelajaran
FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA • Faktor-faktor yang memengaruhi sebaran flora dan fauna. • Persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia. • Pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam.	• Menganalisis faktor-faktor persebaran flora dan fauna di Indonesia. • Menganalisis jenis-jenis flora di Indonesia. • Menganalisis pemanfaatan flora dan fauna di Indonesia.

Sumber: Buku paket

2. Tahap Desain (*design*)

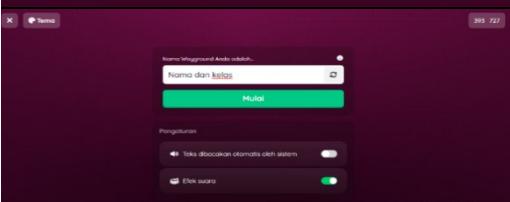
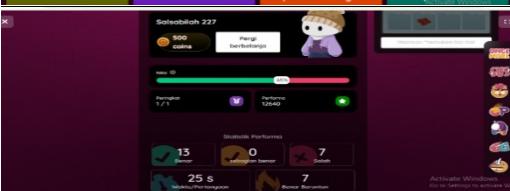
Proses pembuatan alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi quizizz dimulai dengan pengumpulan bahan-bahan desain produk, seperti gambar-gambar yang mendukung desain, serta perlengkapan permainan seperti QR dan materi. Desain ini disesuaikan dengan jenis materi yang dikembangkan, yaitu aplikasi quizizz materi geografi. Semua alat dan gambar telah dikumpulkan dan dimasukan kedalam produk. Proses pembuatan alat evaluasi pembelajaran ini memanfaatkan aplikasi quizizz. Pengumpulan informasi pada topik yang telah ditetapkan sebelumnya mengikuti tahap analisis.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *development* atau pengembangan. Penelitian pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi quizizz pada materi flora dan fauna ini bertujuan untuk menghasilkan alat evaluasi pembelajaran yang valid dan efektif, dapat dijadikan alternatif dalam memilih alat evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi tentang pencapaian hasil belajar siswa dikelas.

Setelah melakukan tahap desain, sehingga menghasilkan suatu produk yang akan dikembangkan. Sebelum melakukan uji coba dikelas terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli materi dan media sebagai berikut:

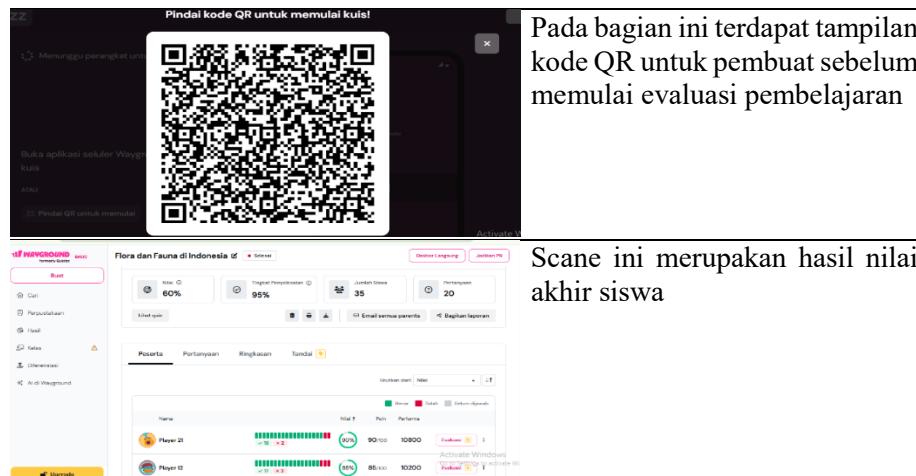
Tabel 2. Produk Yang Di Kembangkan Mode Klasik

Tampilan Produk Yang di Kembangkan	Keterangan
	Tampilan awal, pada tampilan ini siswa diharuskan <i>login</i> terlebih dahulu dengan cara mengisis kode quizizz.
	Pada tampilan ini, siswa diharuskan <i>login</i> dengan cara mengisis nama dan kelas.
	Setelah masuk, akan muncul soal pilihan ganda
	Tampilan ini merupakan hasil nilai akhir

Sumber: Aplikasi Quizizz

Tabel 3. Produk Yang Di Kembangkan Mode Kertas

Tampilan Produk Yang di Kembangkan	Keterangan
	Tampilan awal, pada tampilan ini pembuat memilih mode kertas dan cetang QR untuk siswa.



Sumber: Aplikasi Quizizz

Tabel 4. Produk Yang Di Kembangkan Mode Soal
Tampilan Produk Yang di Kembangkan **Keterangan**

Soal : 1. A. Biotik B. Klimatik C. Edafik D. Mekatronik 2. A. Hidrolik B. Wetter C. Krotifiklora D. Nitrotiklorik	Siswa mengerjakan soal yang telah dibagikan
---	---

Sumber: Aplikasi Quizizz

a. Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi tahap pertama, peneliti melakukan konsultasi dengan ahli materi mengenai materi yang akan di gunakan untuk pengembangan produk alat evaluasi berbantu aplikasi quizizz untuk materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Palu. Produk dikembangkan akan dievaluasi oleh para ahli yang memiliki keahlian dalam bidang materi. Berdasarkan hasil verifikasi terhadap pengembangan alat evaluasi pelajaran berbantu aplikasi quizizz materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Palu. Produk yang diserahkan kepada ahli materi dilakukan pada tanggal 25 juni 2025 oleh Ibu Ika Listiqowati, S.Pd.,M.Pd, Seorang dosen yang berkompeten di bidang materi pembelajaran di Universitas Tadulako

b. Validasi Ahli Media

Pada validasi tahap pertama, peneliti melakukan konsultasi dengan ahli materi mengenai materi yang akan di gunakan untuk pengembangan produk alat evaluasi berbantu aplikasi quizizz untuk materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Palu. Produk yang diserahkan kepada ahli media dilakukan pada tanggal 14 juli 2025 oleh Bapak Exsa Saputra, S.Pd.,M.Pd, Seorang dosen yang berkompeten di bidang media pembelajaran di Universitas Tadulako

Tabel 5. Hasil Validasi

Ahli	Capaian%	Keterangan	Keputusan Uji
Materi	98,18%	Layak/Valid	Tidak perlu revisi
Media	83,92%	Layak/Valid	Tidak perlu revisi

Sumber: Data Lembar Hasil Validasi

Hasil validasi dari ahli media dan materi. menunjukan bahwa materi yang dicantumkan dalam alat evaluasi quizizz sudah sesuai dengan materi yang diajarkan yaitu flora dan fauna. Di dalam alat evaluasi pembelajaran butir soal yang dikembangkan sesuai dengan materi pokok, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dan butir soal sudah sesuai untuk mengukur setiap komponen yang disebutkan dalam tujuan instruksional khusus. Berdasarkan dari hasil validasi diatas dapat diketahui bahwa alat evaluasi *quizizz* layak dan dapat di uji cobakan dikelas untuk mengetahui hasil belajar siswa.



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 2. Proses Pengenalan dan Penjelasan Alat Evaluasi Quizizz Mode Soal di Kelas XI IPS C2



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 3. Pembagian lembar soal



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 4. Siswa mengerjakan soal



Sumber : Hasil Penelitian

Gambar 5. Pengenalan dan Menjelaskan Petunjuk Alat Evaluasi Quizizz Mode Kertas



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 6. Pengerjaan Kuis Mode Kertas



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 7. Papan Peringkat Kuis Mode Kertas



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 8. Pengenalan Alat Evaluasi Mode Klasik



Sumber: Hasil Penelitian
Gambar 9. Pembagian Kode kuis



Sumber : Hasil Penelitian
Gambar 10. Siswa Mengerjakan Soal Kuis

Tabel 6. Hasil Uji Coba

Kelas	Mode Kuis	Capaian%	Keterangan
XI Ips c2	Soal	80,6%	Layak di gunakan
XI Ips c3	Kertas	80,45%	Layak di gunakan
XI Ips c4	Klasik	81,34%	Layak di gunakan

Sumber: Data Hasil Penelitian Uji Coba Di Dalam Kelas

Setelah melewati tiga tahap pengembangan, ada tiga tahap yang berbeda: 1) tahap analisis, di mana kebutuhan siswa untuk proses pembelajaran dievaluasi, kurikulum yang digunakan di sekolah, dan materi pembelajaran yang dikaji, diuraikan, dan dievaluasi secara sistematis. 2) tahap desain, di mana produk dirancang secara sistematis dan siap digunakan. 3) tahap pengembangan, di mana produk sudah siap digunakan. Berdasarkan hasil validasi tahap pertama dari ahli media dan materi masih memerlukan revisi pada bagian gambar, jumlah soal, dan mode kuis yang akan dikembangkan, setelah itu dilakukan validasi tahap kedua yang menghasilkan alat evaluasi yang valid, peneliti melanjutkan uji coba produk dengan meminta siswa untuk mengisi soal evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi quizizz. Mode klasik memperoleh nilai mode klasik 81,34% kelas C4, 80,45% C3 mode kertas dan 80,6% C2 mode soal.

Setelah uji coba, dilakukan pengisian angket respon siswa untuk mengetahui bahwa alat evaluasi yang telah di uji coba apakah praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Angket tersebut terdiri dari 10 pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban, sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS). Sampel dalam penelitian ini melibatkan 3 kelas, kelas XI IPS C2 yang terdiri dari 25 siswa, C3 33 siswa, dan C4 26 siswa.

Tabel 7. Rata-Rata Hasil Respon Siswa XI Ips

Pertanyaan	SS	S	KS	TS
Saya senang belajar geografi menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi quizizz	23	59	2	0
Alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi quizizz mudah digunakan	23	57	3	0
Gambar yang digunakan alat evaluasi aplikasi quizizz menarik	28	56	0	0
Warna dan bagraound yang digunakan dalam alat evaluasi aplikasi quizizz ini sesuai	22	60	1	1
Penyajian materi berbantuan alat evaluasi aplikasi quizizz ini mudah dipaham	25	55	5	0
Alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi quizizz ini bermanfaat dalam pembelajaran	30	53	2	0
Dengan adanya alat evaluasi aplikasi quizizz ini mengerjakan soal lebih mudah	22	54	9	0
Mengerjakan soal evaluasi menggunakan alat evaluasi ini saya lebih bersemangat untuk mengerjakan soal	23	55	6	0
Dengan menggunakan alat evaluasi aplikasi quizizz ini saya dapat memahami materi	19	54	10	0
Saya tidak merasa bosan saat mengerjakan soal jika menggunakan alat evaluasi aplikasi quizizz	25	51	7	1
Jumlah	240	554	45	2

Sumber: Hasil Angket Respon Siswa XI Ips C2, C3, Dan C4

Setelah dilakukan pengisian angket, hasil dari angket respon siswa menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tanggapan siswa terhadap alat evaluasi quizizz yang dikembangkan sangat baik, karena alat evaluasi ini dapat memudahkan dan memberikan motivasi mereka dalam memahami materi dalam proses pembelajaran dan tidak hanya menggunakan buku paket dan PPT dalam pembelajaran geografi. Dengan memperoleh nilai rata-rata 240 jawaban sangat setuju, 554 setuju, 45 kurang setuju, dan 2 tidak setuju. Hal ini sudah menjawab bagaimana respon siswa terhadap alat evaluasi yang telah dikembangkan. Adapun kekurangan dari alat evaluasi quizizz ini yaitu daerah yang memiliki sinyal internet yang kurang bagus tidak dapat mengakses alat evaluasi tersebut.

Untuk menggunakan Quizizz dengan baik, guru dapat memasukkan aktivitas interaktif ke dalam kelas untuk menguji pemahaman siswa, menggunakan fitur gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa, dan membuat soal-soal yang mendorong pemikiran kritis dan partisipasi aktif. Laporan hasil juga dapat digunakan untuk analisis dan umpan balik cepat. Mereka juga dapat dimasukkan ke dalam model pembelajaran yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan berbagai siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat evaluasi yang diciptakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan valid. Hasil validasi ahli, uji coba di kelas, dan respons siswa menunjukkan hal ini. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil model pengembangan ADDIE, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi memiliki efek positif dan signifikan terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa penggunaan teknologi yang memenuhi standar yang telah ditentukan dalam aspek-aspek tersebut akan memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah. Sebaliknya, jika penggunaan teknologi tidak memenuhi standar tersebut, maka proses pembelajaran di sekolah akan menjadi lebih sulit untuk mencapai tujuan dan efektif.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran pendidikan geografi terbukti meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar. Hal ini bisa kita lihat dari meningkatnya

motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Menurut penelitian Syaifulah Mohammad (2021), Penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi baru. Hal ini dapat dikemukakan oleh (Utomo, 2020) (2020), Ketercapaian kompetensi belajar siswa, yang mencakup baik proses maupun hasil belajar, adalah cara terbaik untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila semua atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun sosial, dan menunjukkan kegairahan, semangat, dan rasa percaya diri yang tinggi. Studi yang dilakukan oleh Anwar (2019) Pendidikan merupakan faktor yang menjadi penentu kemajuan dan keberhasilan suatu negara atau bangsa. Pendidikan dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan dan potensi mereka dengan aktif sehingga mereka dapat memperoleh kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh mereka, masyarakat, bangsa, dan negara.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI IPS SMA Negeri 3 Palu, bahwa alat evaluasi yang dikembangkan memiliki kelayakan dengan kategori sangat layak, dan efektif. Dalam mencapai kelayakan dan keefektifan tersebut diperlukan model pengembangan, uji kelayakan kepada ahli materi dan ahli media mengenai aspek materi, aspek Bahasa, aspek kontruksi yang terdapat pada lembar validasi materi, dan aspek keterbacaan, aspek penggunaan, aspek kualitas tampilan, terdapat pada lembar validasi ahli media dan kemudian dilakukan uji coba kepada siswa untuk mengetahui respon siswa yang terdapat aspek penyajian materi, tampilan dan manfaat alat evaluasi yang telah dikembangkan.

REFERENSI

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Anwar, Z. (2019). Hasil belajar mahasiswa PgSD pada masa pandemi covid-19. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PgSD Pada Masa Pandemi Covid-19*, 209–218
- Chaeruman, U. A. (2022). Evaluasi Media Pembelajaran Articulate. *Teknologi Pendidikan*, 1(2), 13–22. <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/1683/1091>
- Indonesia, B., & Rakyat, C. (2021). *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*. 620–631.
- Komalasari, E. (2019). Peran Guru Dalam Medai Dan Sumber Belajar Di Era Dispursi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 439–448.
- Lestari, N. T., & Ulfa, S. W. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 602. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5374>
- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *As-Sabiqun*, 4(5), 1276–1287. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2238>
- Prayoga, T., Suharto, Y., & Taryana, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran literasi digital interaktif pada materi persebaran flora dan fauna. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(9), 816–830. <https://doi.org/10.17977/um063v2i9p816-830>
- Putra, E., Saputra, I. A., Muis, A. A., & Mustafa, M. (2025). *Pendampingan Pemanfaatan Quizizz Paper Sebagai Alat Assessment*. 9(2), 249–258.

- Ramadhana Agung Pratama, Saida Ulfa, & Dedi Kuswandi. (2018). Mobile Learning Berbasis Game Based Learning Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(6), 771–777.
- Rovita, C. A., Zawawi, I., & Huda, S. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Two Tier Multiple Choice Menggunakan Ispring Suite 9. *Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(2), 150. <https://doi.org/10.30587/postulat.v1i2.2094>
- Saragih, J. D. G. (2022). Implementasi Alat Evaluasi Pendidikan Matematika. *Sepren*, 4(01), 63–68. <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i01.757>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Saragih, J. D. G. (2022). Implementasi Alat Evaluasi Pendidikan Matematika. *Sepren*, 4(01), 63–68. <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i01.757>
- Suwarno, J., & Fuadi, A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Flora Dan Fauna Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer*, 05(02), 1–7. <https://www.jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/view/127>
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37–43. <https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.6>
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 362–368.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Kuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>.