

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII DI SMP NEGERI 21 MAKASSAR

THE DEVELOPMENT OF AN EDUCATIONAL GAME-BASED EVALUATION TOOL FOR THE GRADE VIII INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT AT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Diva Aryanti¹, Arnidah², Sella Mawarni³

¹⁻³ Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

E-mail: divaariyanti0606@gmail.com¹, arnidah@unm.ac.id², sella.mawarni@unm.ac.id³, dst

Submitted
22 May 2026

Accepted
25 June 2026

Revised
6 July 2026

Published
31 July 2026

Kata Kunci:

Pengembangan; Alat
Evaluasi; Game
Edukasi; Quizizz;
Addie

Keyword:

Development;
Evaluation Tool;
Educational game;
Quizizz; Addie

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi berbasis game edukasi menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 21 Makassar. Pengembangan dilakukan untuk menjawab kebutuhan guru dan siswa terhadap alat evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan efisien dibandingkan evaluasi konvensional. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas VIII dan guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 21 Makassar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dan guru memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dengan persentase 96,6% dan ahli materi sebesar 96% sehingga termasuk kategori sangat valid. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 91,3% dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase 91,1% yang termasuk kategori sangat praktis. Hasil tanggapan guru juga menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media. Dengan demikian, alat evaluasi berbasis game edukasi menggunakan Quizizz dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 21 Makassar.

Abstract

This study aims to develop an evaluation tool based on educational games using the Quizizz application for the Indonesian language subject in Grade VIII at SMP Negeri 21 Makassar. The main goal of this research is to create an evaluation medium that is not only effective but also engaging and interactive, thereby enhancing student involvement in the assessment process. The focus of the study includes needs analysis, design, development, as well as validity and practicality testing of the developed evaluation tool. Evaluation itself is a crucial part of the learning process, serving as a support tool for teachers in making decisions regarding student learning outcomes. With a practical, efficient, and technology based evaluation tool, the evaluation process is expected to become more optimal and enjoyable. This study employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The initial observation results revealed that conventional evaluation tools are still less engaging and time-consuming. Both students and teachers expressed strong interest in using Quizizz. The validation results indicated that the media is highly feasible to use, with only minor revisions needed in terms of theme and answer options. After implementation, the questionnaire results showed positive responses from both teachers and students, stating that this evaluation tool is very practical, effective, and capable of increasing student motivation, participation, and learning outcomes.

Citation :

Aryanti, D., Arnidah., & Mawarni, S. (2026). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 21 Makassar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 5(3), 329-343. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v5i3.p329-320>

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter, kecerdasan, dan keterampilan peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Dalam proses pendidikan, evaluasi menjadi komponen utama yang mendukung keberhasilan pembelajaran, karena melalui evaluasi, guru dapat mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa praktik evaluasi masih bersifat konvensional, kurang interaktif, dan tidak selalu menggambarkan potensi serta keterlibatan aktif siswa. Hal ini diamati di SMP Negeri 21 Makassar, di mana proses evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan metode tradisional berupa kertas dan pensil, yang memakan waktu dalam penilaian, kurang menarik, dan cenderung menurunkan motivasi belajar siswa.

Fenomena tersebut diperkuat oleh hasil angket yang disebarakan kepada 19 siswa kelas VIII, yang menunjukkan bahwa sebesar 79,41% siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan evaluasi konvensional. Mereka mengungkapkan keinginan untuk mencoba model evaluasi yang lebih menyenangkan dan interaktif, seperti penggunaan media berbasis game edukasi. Selain itu, hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut menunjukkan bahwa belum pernah dilakukan pemanfaatan alat evaluasi berbasis digital seperti Quizizz dalam proses pembelajaran. Guru mengakui bahwa keterbatasan waktu dan minimnya pelatihan teknologi menjadi kendala dalam pengembangan alat evaluasi yang inovatif.

Masalah ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kemajuan teknologi di bidang pendidikan dengan pelaksanaannya di tingkat sekolah menengah. Padahal, dalam dunia pendidikan modern, penggunaan media dan teknologi sudah menjadi tuntutan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Miswandi & Zen (2022), media pembelajaran mampu meningkatkan atensi siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Demikian pula, Ulumudin et al. (2023) menjelaskan bahwa game edukasi dapat merangsang konsentrasi dan daya pikir siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, menjadikannya sebagai alternatif yang efektif dalam pembelajaran dan evaluasi.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan ini adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dan isian singkat. Citra dan Rozy (2020) menyatakan bahwa Quizizz memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, fleksibel, dan mampu mendorong kemandirian siswa. Namun demikian, implementasi Quizizz juga memiliki tantangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet.

Dengan mempertimbangkan kebutuhan nyata di lapangan dan potensi media digital dalam pendidikan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan alat evaluasi berbasis game edukasi menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 21 Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap media evaluasi berbasis game edukasi, (2) merancang desain media yang sesuai dan menarik, serta (3) menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Melalui tahapan analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media evaluasi. Pada tahap desain dan pengembangan, alat evaluasi disusun dengan menyesuaikan materi ajar seperti puisi, teks pidato, dan karya fiksi, yang dikemas dalam bentuk soal interaktif melalui aplikasi Quizizz. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada siswa kelas VIII dan penilaian dari guru serta ahli materi dan

media. Tahap evaluasi melibatkan analisis kepraktisan dan kevalidan media berdasarkan respon yang diperoleh dari angket dan wawancara.

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua: manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik evaluasi berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara praktis, media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam mengelola evaluasi secara lebih efisien, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Bagi siswa, media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar. Bagi peneliti, hasil ini menjadi kontribusi penting dalam pengembangan media berbasis aplikasi edukatif. Dengan demikian, pengembangan alat evaluasi berbasis game edukasi melalui aplikasi Quizizz merupakan inovasi yang selaras dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Media ini mampu menjawab tantangan evaluasi yang tidak hanya sekadar mengukur hasil belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa alat evaluasi berbasis game edukasi menggunakan aplikasi Quizizz. Pendekatan R&D ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk inovatif dalam bidang pendidikan, sekaligus memungkinkan peneliti untuk melakukan validasi, revisi, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 19 orang. Mengingat jumlah populasi relatif sedikit, penelitian ini menggunakan teknik total sampling (sampling jenuh), yaitu teknik penentuan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 19 orang dijadikan sebagai responden dalam penelitian ini. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam suatu penelitian. Karena pengumpulan data merupakan tahap yang sangat penting dalam proses penelitian, maka diperlukan metode yang tepat dalam pelaksanaannya. Peneliti tidak akan mendapatkan data yang valid jika tidak memahami cara pengumpulan data dengan baik. Untuk keperluan pengembangan alat evaluasi berbasis game edukasi, berikut ini adalah instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengumpulkan informasi, yaitu:

1. Angket analisis Kebutuhan

Instrumen ini digunakan untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan alat evaluasi yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen angket analisis kebutuhan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan

NO.	Komponen Penilaian	Indikator	Bobot
1.	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Game edukasi yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran.	20%
2.	Penerimaan Teknologi	Sejauh mana siswa menerima dan merasa nyaman menggunakan game edukasi sebagai alat evaluasi.	10%
3.	Fitur umpan balik	Ketersediaan umpan balik yang berguna dan jelas untuk siswa setelah evaluasi.	5%

4.	Objektivitas Penilaian	Menilai apakah game edukasi memberikan penilaian yang objektif dan adil berdasarkan hasil kinerja siswa.	10%
5.	Kesesuaian Tingkat Kesulitan	Mengukur apakah game edukasi menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan siswa.	10%
6.	Kesesuaian dengan kemampuan siswa	Tingkat kesesuaian game edukasi dengan kemampuan akademik siswa yang berbeda.	10%
7.	Motivasi belajar siswa	Pengaruh game edukasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.	15%
8.	Keamanan dan privasi data	Jaminan keamanan data pribadi siswa dalam game edukasi	5%
9.	Akurasi evaluasi yang diberikan	Sejauh mana game edukasi memberikan hasil evaluasi yang akurat dan dapat diandalkan.	15%
TOTAL			100%

2. Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi atau menyempurnakan materi yang terdapat dalam alat evaluasi materi Teks Observasi dan Teks Berita. Berikut kisi-kisi instrumen ahli materi dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

NO.	Komponen Penilaian	Indikator	Bobot
1.	Kesesuaian dengan Kurikulum	Mengukur apakah materi dalam game edukasi sudah sesuai dengan standar dan tujuan kurikulum Bahasa Indonesia SMP.	20%
2.	Kebenaran Materi	Menilai akurasi dan kebenaran informasi yang disajikan dalam game edukasi.	20%
3.	Keterkaitan dengan Kompetensi Dasar	Mengukur seberapa relevan materi game edukasi dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa di tingkat SMP.	20%
4.	Kelengkapan Materi	Menilai apakah materi yang disajikan dalam game edukasi sudah mencakup semua topik penting dalam pembelajaran.	15%
5.	Kejelasan Penyajian Materi	Mengukur sejauh mana materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa SMP.	15%
6.	Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa	Menilai apakah materi disajikan dengan cara yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SMP.	10%
TOTAL			100%

3. Angket Validasi Ahli Media dan Desain

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dan perbaikan terhadap alat evaluasi yang dikembangkan. Instrumen ini dilakukan untuk menguji kevalidan alat evaluasi yang dilihat dari program media dan aspek tampilannya. Berikut kisi-kisi angket ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

NO.	Komponen Penilaian	Indikator	Bobot
1.	Desain Visual	Menilai apakah desain visual game menarik, sesuai dengan usia dan karakteristik siswa SMP.	15%
2.	Antarmuka Pengguna	Menilai sejauh mana antarmuka game mudah dipahami dan digunakan oleh siswa SMP.	5%
3.	Keterlibatan dan Interaktivitas	Menilai sejauh mana game mampu melibatkan siswa dan mendorong interaksi dalam proses pembelajaran.	15%
4.	Penggunaan Warna	Menilai apakah pemilihan warna dalam game sesuai dan mendukung kenyamanan mata serta tidak membingungkan.	5%
5.	Kualitas Audio	Menilai kualitas suara, musik, dan efek suara dalam game, apakah dapat mendukung pengalaman belajar.	10%
6.	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Menilai apakah elemen media dalam game mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	10%

7.	Kecepatan dan Kinerja Game	Menilai apakah game berjalan dengan lancar, tanpa masalah teknis yang mengganggu penggunaan.	10%
8.	Aksebilitas dan Responsivitas	Menilai apakah game dapat diakses dengan mudah pada berbagai perangkat dan responsif terhadap interaksi pengguna.	10%
9.	Daya Tarik dan Estetika	Menilai apakah game memiliki daya tarik visual dan estetika yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.	10%
10.	Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa	Menilai apakah desain dan media game disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa SMP.	10%
TOTAL			100%

4. Angket Penilaian Kepraktisan Produk

Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi kepraktisan alat evaluasi yang telah dikembangkan. Angket ini disusun untuk memperoleh tanggapan dari guru dan siswa terkait pengalaman mereka dalam menggunakan alat evaluasi tersebut. Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian kepraktisan produk berdasarkan tabel berikut:

1) Angket Respon Siswa

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Produk (respon siswa)

No.	Komponen Penilaian	Indikator	Bobot
1.	Keterlibatan dan Motivasi	Game edukasi meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.	20%
2.	Kemudahan Penggunaan	Game edukasi mudah dipahami dan digunakan oleh Siswa.	15%
3.	Kesesuaian dengan Kurikulum	Game edukasi relevan dengan materi yang diajarkan dalam kurikulum.	15%
4.	Kualitas Konten Pembelajaran	Materi dalam game edukasi berkualitas dan sesuai dengan topik pembelajaran.	20%
5.	Interaktivitas dan Tantangan	Game edukasi memberikan tantangan yang sesuai dan mendukung pembelajaran aktif.	15%
6.	Kualitas Visual dan Audio	Desain visual dan audio dalam game edukasi mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan.	10%
7.	Fitur dan Fungsi	Game edukasi menyediakan fitur yang mendukung pembelajaran, seperti kuis atau evaluasi.	5%
TOTAL			100%

2) Angket Respon Guru

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Produk (respon Guru)

NO.	Komponen Penilaian	Indikator	Bobot
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	Game edukasi ini dirancang untuk memenuhi tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum Bahasa Indonesia tingkat SMP.	20%
2.	Kemudahan Penggunaan	Game edukasi mudah dipahami dan digunakan oleh guru untuk mengelola pembelajaran.	15%
3.	Kualitas Materi Pembelajaran	Game edukasi menyajikan materi yang akurat, relevan, dan mendalam sesuai dengan topik yang diajarkan.	20%
4.	Kemampuan Meningkatkan Keterlibatan Siswa	Game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.	15%
5.	Fitur Penilaian dan Evaluasi	Game edukasi memiliki fitur untuk menilai dan mengevaluasi pemahaman siswa.	10%
6.	Kualitas Visual dan Audio	Game edukasi memiliki desain visual dan audio yang menarik tanpa mengganggu konsentrasi siswa.	10%
7.	Fleksibilitas dalam Penggunaan	Game edukasi dapat digunakan dalam berbagai setting pembelajaran (individu, kelompok, daring, luring).	5%
8.	Keterjangkauan dan Aksebilitas	Game edukasi mudah diakses oleh siswa dengan berbagai perangkat dan koneksi internet.	5%
TOTAL			100%

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media evaluasi yang lebih interaktif. Data dikumpulkan melalui angket kepada siswa dan wawancara dengan guru. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bosan dengan evaluasi konvensional dan lebih tertarik menggunakan media berbasis game edukasi. Guru pun belum memanfaatkan alat evaluasi digital dan mengungkapkan ketertarikan terhadap alternatif evaluasi yang lebih efisien dan menarik. Pada tahap desain mencakup pemilihan materi ajar (karya fiksi, puisi, dan pidato), pembuatan kisi-kisi soal, dan perancangan soal interaktif dalam format Quizizz. Soal dikembangkan dalam bentuk pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dan isian singkat, disesuaikan dengan karakteristik materi dan siswa kelas VIII.

Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh. Persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat kelayakan. Kategori penilaian yang digunakan mengacu pada Riduwan (2019), yaitu persentase 81%-100% termasuk dalam kategori sangat valid, 61%-80% valid, 41%-60% cukup valid, 21%-40% kurang valid, dan 0%-20% tidak valid. Berdasarkan kriteria tersebut, hasil validasi ahli media sebesar 96,6%, validasi ahli materi sebesar 96%, serta hasil uji coba sebesar 91,3% dan 91,1% termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan. Interpretasi hasil persentase validasi dilakukan berdasarkan kategori tingkat kelayakan sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Dasar Kategori

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

Tahap pengembangan, media dievaluasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Umpan balik dari para ahli digunakan untuk merevisi tampilan, pilihan jawaban, dan kelengkapan soal agar media benar-benar valid dan layak digunakan. Lalu tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Makassar. Evaluasi kepraktisan dilakukan dengan melihat keterlibatan siswa dalam penggunaan media serta respon guru terhadap kemudahan penerapannya dalam proses pembelajaran.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan. Evaluasi ini dilakukan dengan menganalisis hasil angket siswa dan guru, serta dokumentasi pelaksanaan uji coba. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini mendapat respon positif dan dinilai mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas proses evaluasi. Dengan metode yang sistematis ini, penelitian berhasil menghasilkan alat evaluasi yang tidak hanya layak dari sisi konten, tetapi juga praktis dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

[Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebuah alat evaluasi berbasis Quizizz, yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VIII. Tujuan utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan utama, yaitu tahap

Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Berikut adalah hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Hasil analisis kebutuhan

Tahap analisis merupakan langkah pertama dalam pengembangan alat evaluasi berbasis game edukasi ini. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap instrumen penilaian yang digunakan untuk mengungkapkan kelemahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari analisis kebutuhan ini adalah untuk menyelidiki sejauh mana tingkat penilaian yang digunakan pada kelas VIII SMP Negeri 21 Makassar agar dapat menjadi acuan dalam pengembangan alat evaluasi ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, menunjukkan bahwa alat evaluasi yang digunakan masih dengan teknik manual, kurang bervariasi, dan masih banyak siswa yang menyontek saat proses evaluasi sehingga menyulitkan guru untuk mengetahui kemampuan asli dan materi yang belum dipahami oleh siswa itu sendiri. Selain itu, guru juga membutuhkan banyak waktu untuk memeriksa hasil pekerjaan siswa satu persatu. Oleh karena itu, hasil tahap analisis ini menjadi landasan dalam pengembangan alat evaluasi berbasis game edukasi yang bertujuan untuk memfasilitasi guru dalam menilai siswa, meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, serta mengoptimalkan efisiensi waktu guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Makassar. Peneliti menyebarkan angket kepada 19 siswa yang berisi 10 pertanyaan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap alat evaluasi berbasis game edukasi dan agar pengembangan alat evaluasi ini sesuai dengan karakteristik siswa.

Tabel 7. Uraian Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu mempunyai handphone?	19	0
2.	Apakah penggunaan handphone diizinkan dilingkungan sekolah?	19	0
3.	Apakah kamu pernah menggunakan game edukasi untuk menilai hasil belajarmu?	1	18
4.	Apakah kamu kesulitan dalam memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia?	17	2
5.	Apakah Bapak/Ibu Guru menggunakan buku paket sebagai alat mengevaluasi siswa?	19	0
6.	Apakah Bapak/Ibu Guru pernah menggunakan media lain selain buku paket untuk mengevaluasi?	0	19
7.	Apakah kamu setuju jika game edukasi digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran di sekolah?	19	0
8.	Apakah kamu merasa lebih termotivasi belajar jika menggunakan game edukasi sebagai alat evaluasi?	19	0
9.	Apakah kamu merasa game edukasi dapat membantu kamu untuk memperbaiki kekurangan dalam belajar?	19	0
10.	Apakah kamu ingin game edukasi ini digunakan dalam semua mata pelajaran di sekolah sebagai alat evaluasi?	19	0
TOTAL		151	39

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada peserta didik, menunjukkan bahwa hasil angket yang diberikan kepada 19 siswa diperoleh total skor 135 untuk jawaban “Ya” dan skor 35 untuk jawaban “Tidak”. Pada hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memiliki akses terhadap handphone dan diizinkan untuk menggunakannya dalam lingkungan sekolah. Pada pertanyaan ketiga menunjukkan hanya 1 siswa yang pernah menggunakan game edukasi, untuk 18 siswa lainnya belum pernah menggunakan game edukasi untuk menilai hasil belajar. Selain itu, terdapat 17 siswa merasa

sulit dalam memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia, ini menunjukkan pendekatan evaluasi yang digunakan oleh pendidik masih bersifat konvensional, yakni terbatas pada penggunaan buku paket. Hasil analisis juga menunjukkan minat serta motivasi yang tinggi terhadap penggunaan game edukasi sebagai alat evaluasi. Mereka percaya bahwa penggunaan aplikasi dapat membantu mereka dalam memahami pembelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Sehingga dari kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti dalam mengembangkan alat evaluasi berbasis game edukasi.

Hasil Rancangan

Pada tahap perancangan, langkah awal yang peneliti lakukan ialah menyusun rancangan awal alat evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Quizizz. Proses ini diawali dengan pemilihan materi pelajaran yang bertujuan untuk mempermudah penyusunan soal-soal evaluasi. karena alat evaluasi ini akan diuji coba pada siswa kelas VIII, maka materi yang dikembangkan menggunakan materi semester ganjil yang terdapat di dalam buku pelajaran, yaitu mengulas karya fiksi, menciptakan puisi, dan menulis teks pidato. Peneliti menyusun instrumen penilaian objektif yang meliputi soal pilihan ganda, menjodohkan, benar salah, isian singkat, menyusun ulang, serta jawaban audio. Setelah materi dipilih, soal dirancang dan dievaluasi oleh guru untuk memastikan kesesuaian konten dan konstruksi teoritis setiap item. Proses ini penting untuk memastikan bahwa soal memenuhi kriteria kelayakan untuk tahap pengembangan selanjutnya dan konsisten dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan. Setelah soal disusun, maka dilanjutkan dengan merancang tampilan visual dan media pendukung, seperti pemilihan gambar atau foto untuk dimasukkan dalam aplikasi. Desain visual yang menarik diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap aplikasi evaluasi ini. Semakin menarik tampilan alat evaluasi, semakin besar pula kemungkinan siswa tertarik untuk mengikuti tes secara aktif.

Hasil Pengembangan

Tahap berikutnya ialah pengembangan produk sesuai dengan desain yang telah disusun. Soal-soal evaluasi dibuat dan dimasukkan kedalam platform Quizizz. Berikut petunjuk penggunaan dari quizizz yang berisi cara pembuatan akun dan langkah-langkah untuk join di quizizz yang didalamnya terdapat link dan kode yang langsung terhubung pada aplikasi. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan dan memudahkan guru maupun siswa dalam menggunakan aplikasi quizizz. Setelah berhasil login, pada tampilan home terdapat ikon pilihan untuk membuat soal dengan menekan ikon "buat". Setelah itu kita akan diarahkan pada pemilihan jenis aktivitas dan pemilihan jenis kuis yang akan dibuat. Setelah memilih jenis kuis, pengguna dapat langsung membuat soal, memilih waktu pengerjaan soal dan jumlah poin yang akan didapatkan dalam 1 soal.

Setelah pembuatan soal, langkah selanjutnya adalah menyusun instrumen penilaian untuk validator ahli media, ahli materi, serta pengguna yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII D. Instrumen ini berfungsi untuk mengonversi fakta di lapangan menjadi data yang dapat di analisis. Jika instrumen yang digunakan memiliki kualitas yang baik dan valid, maka data yang diperoleh akan mencerminkan kondisi nyata di lapangan. Sebaliknya, apabila instrumen yang digunakan tidak dapat atau kurang sesuai dengan kondisi sebenarnya, maka data yang dihasilkan akan keliru.

Peneliti memerlukan keterlibatan ahli materi dan ahli media untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Apabila terdapat saran dari para ahli maupun guru mata pelajaran maka peneliti akan melakukan revisi sampai pada media tersebut layak untuk digunakan. Adapun hasil dari validasi sebagai berikut:

Validasi Ahli Media

Sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran, produk alat evaluasi berbasis game edukasi menggunakan aplikasi quizizz ini di validasi terlebih dahulu oleh ahli media, yaitu Bapak Herawan Hisanan, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Hal yang dinilai oleh validator media yaitu desain tampilan media yang sebaiknya menggunakan warna yang lebih harmonis dan penggunaan vektor simbol pada opsi jawaban.

Tabel 8. Validasi Media

No	Pernyataan	Skala
1	Media mudah digunakan untuk guru dan siswa	5
2	Pemilihan warna dan ikon dalam Quizizz tidak mengganggu kenyamanan belajar	4
3	Tata letak soal dan jawaban tertata rapi dan konsisten	5
4	Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca	5
5	Media dapat digunakan dalam mengevaluasi pengetahuan siswa	5
6	Media berjalan dengan lancar saat digunakan	5
7	Media mudah diakses di handphone maupun PC	5
8	Kejelasan antara teks dan background	4
9	Tombol jawaban merespon dengan baik	5
10	Konsisten dalam penggunaan warna dan ikon	5
11	Kesesuaian latar musik yang digunakan	5
12	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP	5
Jumlah		58

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, diperoleh persentase tingkat keberhasilan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{58}{60} \times 100\% = 96,6\%$$

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa alat evaluasi ini memperoleh tingkat interval 81% - 100% dengan total rata-rata 96,6%, yang masuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, produk ini memenuhi standar kelayakan dan siap untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan. Sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran, produk alat evaluasi berbasis game edukasi menggunakan aplikasi quizizz ini di validasi terlebih dahulu oleh ahli Materi, yaitu Ibu Rostina, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 21 Makassar, untuk memastikan materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Tabel 9. Validasi Materi

No	Pernyataan	Skala
1	Materi yang disajikan telah disusun berdasarkan kompetensi dasar yang relevan	5
2	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia	5
3	Penggunaan bahasa yang jelas di setiap butir soal	4
4	Cakupan materi sesuai dengan Tingkat perkembangan 5 peserta didik	5
5	Jenis soal yang disajikan bervariasi dan menarik	5
6	Kalimat dalam materi disusun secara jelas dan mudah 4 dipahami	4
7	Materi dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas	5
8	Penyajian materi menarik dan mendorong minat belajar 5 siswa	5
9	Setiap subbab disertai variasi bentuk soal atau latihan yang memperkaya pemahaman	5
10	Media dapat diadaptasi pada mata pelajaran lain	5
Jumlah		48

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh persentase tingkat keberhasilan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa alat evaluasi ini memperoleh tingkat interval 81% - 100% dengan jumlah total rata-rata 96%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Dengan demikian, produk ini telah memenuhi standar kelayakan dan siap untuk diterapkan dalam proses pembelajaran tanpa perlu revisi tambahan.

Tahap Penerapan

Tahap implementasi merupakan tahap nyata dalam menerapkan media evaluasi yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan penilaian terhadap proses pengembangan guna menilai sejauh mana media yang dikembangkan telah sesuai dengan model pengembangan yang diterapkan.

Kegiatan implementasi diawali dengan pengenalan media kepada guru dan siswa, termasuk menanyakan apakah mereka sudah familiar dan pernah menggunakan aplikasi Quizizz sebelumnya. Selanjutnya, peneliti memberikan arahan dan penjelasan mengenai cara penggunaan aplikasi tersebut. Setelah itu, siswa diminta untuk mengambil perangkat ponsel masing-masing guna mengerjakan evaluasi, sementara peneliti membagikan panduan penggunaan serta langkah-langkah pengerjaan kuis melalui Quizizz. Aplikasi ini dapat diakses baik di dalam kelas maupun di luar kelas selama perangkat siswa terhubung dengan jaringan internet. Tahap berikutnya adalah melakukan uji coba terhadap media evaluasi yang telah dirancang.

Hasil Penilaian

Tahap kelima dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. pada tahap ini, penilaian terhadap kepraktisan media dapat dinilai melalui angket respon dari peserta didik. Uji coba produk ini dilaksanakan di SMP Negeri 21 Makassar pada kelas VIII D dengan jumlah 6 orang siswa. Adapun hasil pelaksanaan uji coba adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor
1	Mengerjakan soal evaluasi menggunakan media Quizizz terasa menyenangkan	29
2	Media membuat Anda lebih fokus dalam menjawab soal	24
3	Soal yang tercantum sesuai dengan materi yang diajarkan di Sekolah	28
4	Penggunaan media membuat anda lebih mengingat materi pembelajaran	26
5	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	26
6	Media membuat Anda merasa tertantang untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi	29
7	Media membantu Anda untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik	26
8	Tampilan aplikasi menarik	27
9	Penggunaan media mudah dimengerti	30
10	Media membantu meningkatkan kemampuan Anda	29
Jumlah		274
Persentase		91,3%

$$\text{Persentase} = \frac{274}{300} \times 100\% = 91,3\%$$

Hasil penilaian melalui angket respon siswa menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis game edukasi ini memperoleh nilai persentase 91,3%. Dengan perolehan tingkat interval antara 81% - 100%, media ini dinilai sangat praktis dan memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ini siap untuk di uji coba secara langsung kepada seluruh siswa kelas VIII D di SMP Negeri 21 Makassar.

Uji Lapangan

Tahap selanjutnya adalah melaksanakan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan pada 19 siswa kelas VIII D. Dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan alat evaluasi pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan. Adapun hasil uji lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	Skor
1	Mengerjakan soal evaluasi menggunakan media Quizizz terasa menyenangkan	91
2	Media membuat Anda lebih fokus dalam menjawab soal	82
3	Soal yang tercantum sesuai dengan materi yang diajarkan di Sekolah	85
4	Penggunaan media membuat anda lebih mengingat materi pembelajaran	83
5	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	85
6	Media membuat Anda merasa tertantang untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi	89
7	Media membantu Anda untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik	89
8	Tampilan aplikasi menarik	88
9	Penggunaan media mudah dimengerti	86
10	Media membantu meningkatkan kemampuan Anda	88
Jumlah		866
Persentase		91,1%

$$\text{Persentase} = \frac{866}{950} \times 100\% = 91,1\%$$

Hasil uji coba lapangan yang dinilai melalui angket respon siswa menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis game edukasi ini memperoleh nilai persentase 91,1%. Dengan capaian tingkat interval 81% - 100% maka media ini dapat dinyatakan praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 21 Makassar. Dengan menggunakan media ini, diharapkan dapat memperdalam pemahaman siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Tanggapan Guru Bahasa Indonesia

Hasil penilaian yang dilakukan melalui angket respon guru menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis game edukasi menggunakan aplikasi Quizizz memperoleh nilai 100%. berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan media pembelajaran ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan layak dijadikan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 21 Makassar. Guru tersebut juga menilai bahwa penggunaan media ini mampu menyajikan materi secara lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu pemahaman siswa secara lebih valid dan praktis digunakan.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan alat evaluasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VIII D di SMP Negeri 21 Makassar. Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam menentukan sejauh mana dan bagaimana pembelajaran yang telah berjalan agar dapat membuat penilaian dan perbaikan yang dibutuhkan untuk memaksimalkan hasilnya, apabila guru mampu menyediakan alat evaluasi pembelajaran yang valid dan praktis, maka proses evaluasi akan berlangsung secara optimal. Hal tersebut dapat dicapai melalui pemanfaatan peran ilmu pengetahuan dan teknologi didalamnya. Fruchey (1973:5) mengartikan evaluasi sebagai suatu proses yang mencakup pengumpulan data, penetapan standar, pembuatan penilaian dan menarik kesimpulan, serta pemilihan cara untuk memanfaatkan data tersebut. Alat evaluasi berbasis game edukasi Quizizz ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa, serta mengoptimalkan waktu guru dalam

memeriksa hasil evaluasi siswa. Model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) diterapkan dalam penelitian ini untuk mengembangkan alat evaluasi berbasis Quizizz. Pemilihan model ini didasarkan pada pendekatannya yang sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan berkualitas. Dari hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi Bahasa Indonesia akibat dari sistem evaluasi yang masih konvensional. Pembelajaran masih didominasi oleh buku teks tanpa dukungan visual yang memadai. Menurut Erri Wahyu Puspitarini (2016) mengatakan, Game edukasi ini dirancang khusus untuk mengajarkan materi tertentu kepada pemain, membantu mereka memahami konsep, melatih keterampilan, dan mendorong partisipasi aktif dalam bermain. Baik anak-anak maupun orang dewasa dapat mempelajari berbagai hal dengan cepat dan mudah melalui game edukasi. Namun, pendidikan di sekolah konvensional sering dianggap lambat dan membosankan. Alat evaluasi berbasis game edukasi Quizizz ini dikembangkan untuk menyampaikan materi Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menarik, sehingga siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Menurut Miswandi & Zen (2022:663) mengatakan, penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan kemauan dan atensi peserta didik, memberikan dorongan serta merangsang peserta didik dalam pembelajaran. Jadi, dapat dikatakan media pembelajaran adalah alat bantu sebagai sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah menunjang kegiatan penilaian pembelajaran.

Alat evaluasi berbasis game edukasi ini dirancang untuk menyajikan materi Bahasa Indonesia dalam format yang lebih menarik, yang dimana setiap materi menggunakan bentuk soal yang bervariasi. Bentuk soal terdiri atas pilihan ganda, esai, isian singkat, serta menjodohkan. Wulandari, Saputro, dan Mulyani (2020) menyatakan bahwa variasi bentuk soal dalam evaluasi dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman konseptual.

Dalam penelitian ini Guru berperan sebagai informan ahli yang memberikan masukan terkait kebutuhan evaluasi pembelajaran. Pada tahap analisis kebutuhan, guru membantu peneliti memperoleh informasi mengenai kesulitan yang dialami selama menggunakan bentuk evaluasi konvensional. Selain itu, guru juga memiliki peran sebagai pengamat dalam menilai respon dan antusias siswa. Observasi guru terhadap perilaku belajar, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa saat menggunakan Quizizz menjadi data pendukung yang bernilai penting dalam pembahasan hasil penelitian. Sementara itu, peran siswa dalam penelitian ini yaitu sebagai responden utama yang menjadi pengguna langsung pada media yang dikembangkan. Siswa juga berperan dalam pemberi umpan balik yang dapat membantu peneliti dalam memahami perspektif penggunaan secara lebih mendalam. Dengan demikian, guru dan siswa sama-sama memiliki kontribusi yang signifikan. Keterlibatan aktif kedua pihak memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis, kontekstual, dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Setelah media selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kualitas serta kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi media menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran dengan revisi yang diberikan. Alat evaluasi ini juga di validasi oleh ahli materi yang juga menunjukkan bahwa materi sudah sesuai dan valid untuk digunakan. Materi yang terdapat dalam alat evaluasi sudah sesuai dengan kurikulum yang diajarkan. Lalu, setelah media di perbaiki berdasarkan revisi yang diberikan, media ini di uji coba dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Sebelum diuji cobakan, media ini terlebih dahulu di jelaskan mengenai cara penggunaannya kepada guru dan pada siswa, setelah itu dilakukan uji coba kelompok kecil yang

diujikan kepada 6 siswa di kelas VIII D. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media tersebut menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan hasil tersebut media kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar kepada 19 siswa di kelas VIII D, pada tahap ini siswa diarahkan oleh guru untuk uji coba. Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa media ini layak digunakan, valid dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Setelah uji coba peneliti memberikan apresiasi kepada tiga siswa yang mendapat nilai tertinggi agar mereka lebih bersemangat dalam belajar.

Peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa yang berisi penilaian terhadap media yang telah di uji cobakan. Hasil angket menunjukkan bahwa Mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka lebih bersemangat mengerjakan soal melalui media ini. Dan menurut guru Bahasa Indonesia kelas VIII D alat evaluasi menggunakan Quizizz ini cukup mudah digunakan serta dapat membantu guru dalam mengevaluasi siswa serta dapat mempersingkat waktu proses penilaian. Menurut Gall, et al. (2013) mengatakan bahwa evaluasi tidak terlepas dari tujuan evaluasi itu sendiri yaitu untuk menilai sejauh mana program yang telah dilaksanakan berhasil disampaikan kepada peserta sesuai dengan tujuan atau target yang telah ditetapkan.

Meskipun alat evaluasi berbasis Quizizz ini memiliki banyak keunggulan, masih terdapat tantangan dalam penerapannya. Para siswa baru mengenal alat evaluasi berbasis game edukasi, sehingga mereka sedikit kebingungan saat mengoperasikannya di awal jika tidak memiliki panduan. Selain itu, guru juga memerlukan pelatihan tambahan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Tidak semua guru memiliki literasi digital yang memadai untuk mengoperasikan aplikasi evaluasi berbasis game secara optimal. Namun, walaupun terdapat hambatan selama uji coba, hasil penelitian menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis game edukasi Quizizz ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka. Oleh karena itu, diharapkan alat evaluasi ini dapat menjadi inovasi yang signifikan dalam meningkatkan standar pengajaran Bahasa Indonesia dan dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran lain di SMP Negeri 21 Makassar. |

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan alat evaluasi berbasis aplikasi Quizizz dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, menunjukkan bahwa siswa dan guru kelas VIII di SMP Negeri 21 Makassar memerlukan alat evaluasi berbasis game edukasi ini, dan setuju untuk menggunakan media tersebut sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran dikelas. Desain pengembangan alat evaluasi ini diawali dengan pemilihan materi pelajaran yang bertujuan untuk mempermudah penyusunan soal-soal evaluasi. karena alat evaluasi ini akan diuji coba pada siswa kelas VIII, maka materi yang dikembangkan menggunakan materi semester ganjil, yaitu mengulas karya fiksi, menciptakan puisi, dan menulis teks pidato. Peneliti menyusun instrumen penilaian objektif yang meliputi soal pilihan ganda, menjodohkan, benar salah, isian singkat, menyusun ulang, serta jawaban audio. Setelah soal disusun sesuai dengan kisi-kisi yang ditetapkan, maka dilanjutkan dengan merancang tampilan visual dan media pendukung, seperti pemilihan gambar atau foto untuk dimasukkan dalam aplikasi. Setelah materi siap, dilanjutkan dengan pemilihan tema yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Desain visual yang menarik diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap aplikasi evaluasi ini. Semakin menarik tampilan alat evaluasi, semakin besar pula kemungkinan siswa tertarik untuk mengikuti tes secara aktif. Penelitian dan pengembangan ini telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, serta guru mata pelajaran, dan memperoleh dukungan melalui respon yang baik dari peserta didik. Hasil validasi media berada pada kategori “sangat valid”

dan praktis digunakan. Selain itu, hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan minat partisipasi, serta motivasi belajar siswa dalam mengikuti evaluasi. Dan menurut guru Bahasa Indonesia kelas VIII D alat evaluasi menggunakan Quizizz ini cukup mudah digunakan serta dapat membantu guru dalam mengevaluasi siswa serta dapat mempersingkat waktu proses penilaian. |

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi ke-3). Bumi Aksara.
- Bahri, S., Adnan, & Jannah, F. (2021). Implementasi game Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring yang menyenangkan pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(2).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 261–272.
- Diharjo, W. (2020). Game edukasi Bahasa Indonesia menggunakan metode Fisher–Yates shuffle pada genre puzzle game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35.
- Irwan, Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektivitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Isyanti, S. (2021). Pengembangan game edukatif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini. *ASGHAR: Journal of Children Studies*, 1(1), 81–91.
- Mahdalena, E. D. S., Putri, S., & Kurnia, B. (2024). Prinsip dan alat evaluasi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(1), 1–5.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as game-based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208–212.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad ke-21*. Yayasan Kita Menulis.
- Ningsih, M. A., Kusumawardani, S., Widodo, S. T., & Wahyuni, N. I. (2023). Penerapan media pembelajaran AI Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 1 Karangtengah. *Edutainment*, 11(2), 80–84.
- Novalinda, R., Ambiyar, & Rizal, F. (2020). Pendekatan evaluasi program Tyler: Goal-oriented. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 137–146.
- Pertiwi, R. E. (2023). *Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi berbantuan QuizWhizzer pada mata pelajaran informatika di SMP* [Disertasi doctoral, Universitas Negeri Padang].
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen penilaian hasil pembelajaran kognitif pada tes uraian dan tes objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2).

- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi COVID-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Sofyan, A., & Acong, A. P. (2021). Evaluasi program peningkatan sumber daya aparatur pada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Provinsi Papua. *Papua Review: Jurnal Ilmu Administrasi dan Ilmu Pemerintahan*, 5(1), 379–386.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan: Research and development*. Alfabeta.
- Ulumudin, F. N., & Sujatmiko, B. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi Running Maze untuk meningkatkan kompetensi memprogram siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 8(3), 1–8.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi peran guru Pendidikan Agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79–96.
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan media Quizizz dalam evaluasi pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123–139.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.