



Article History:

Submitted:

12-03-2025

Accepted:

17-03-2025

Published:

25-03-2025

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN
PADA MATERI PUISI MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZZZ
DI KELAS X-1 SMA NEGERI 1 JOMBANG**

**LEARNING EVALUATION DEVELOPMENT ON POETRY MATERIAL
USING QUIZZZ APPLICATION IN CLASS X-1 OF SMA NEGERI 1
JOMBANG**

Dyah Tara Dewi¹, Dra. Mindaudah, M.Pd.²

Universitas PGRI Jombang^{1,2}

Jl. Pattimura III No.20, Sengon, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang,
Jawa Timur 61418

Email: itstaraa297@gmail.com¹, mindaudah.stkipjb@gmail.com²

URL:

DOI:

Abstract

This study analyzes how learning evaluation can be conducted using test method through the Quizizz application. There are several benefits of using the Quizizz application in developing learning assessment on poetry writing. Firstly, this application allows students to learn independently and interactively through features such as multiple-choice questions, break times, and leaderboards. Secondly, the use of Quizizz can enhance students' motivation and interest in learning due to its fun game elements and competitive aspects. Thus, students receive a more varied learning model using increasingly advanced technology. The aim of this study is to develop the evaluation of poetry writing skills learning using Quizizz application in a more comprehensive and complete manner. This assessment will cover various aspects such as understanding poetry texts, interpretation of poetry, and comprehension of the material presented. It is expected that with the development of this assessment, the learning evaluation process through the application can be more effective and provide more accurate results in measuring students' abilities. The research method employs the ADDIE model with five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Moreover, the subjects involved in the learning evaluation process using Quizizz application are the students of X-1 class. There are two testing phases that are a small-scale pilot involving 10 students and a large-scale pilot involving 33



students. The results of this study show that the process carried out by the X-1 students of SMA Negeri 1 Jombang ran smoothly. As for effectiveness and attractiveness, the pre-test achieved an average percentage of 60.33%, categorized as "Good" in terms of effectiveness and "Fairly Interesting" in attractiveness. The post-test achieved an average percentage of 78.93%, categorized as "Very Good" in effectiveness and "Very Interesting" in attractiveness.

Keyword: *Development, Learning Evaluation, Quizizz Application.*

Abstrak

Penelitian ini menganalisis bagaimana pembelajaran evaluasi terlaksana dengan metode tes menggunakan aplikasi quizizz. Manfaat penggunaan aplikasi Quizizz ada beberapa manfaat untuk mengembangkan penilaian pembelajaran pada materi menulis puisi. Pertama, aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan interaktif melalui fitur-fitur seperti pertanyaan pilihan ganda, waktu istirahat, dan papan peringkat. Kedua, penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena memiliki unsur fun game dan kompetisi. Dengan begitu siswa akan mendapatkan model pembelajaran yang lebih variatif menggunakan teknologi yang semakin berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran keterampilan menulis puisi dengan menggunakan aplikasi Quizizz secara lebih komprehensif dan lengkap. Penilaian ini akan mencakup berbagai aspek, seperti pemahaman teks puisi, interpretasi puisi, serta pemahaman materi yang telah disampaikan. Diharapkan dengan berkembangnya penilaian ini, proses evaluasi pembelajaran melalui aplikasi dapat lebih efektif dan memberikan hasil yang lebih akurat dalam mengukur kemampuan siswa. Metode penelitian ini yakni menggunakan ADDIE dengan 5 tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Selain itu Proses evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz yakni melibatkan siswa kelas X-1 sebagai subjek. Terdapat 2 tahap uji coba yakni uji coba skala kecil berjumlah 10 siswa dan uji coba skala besar berjumlah 33 siswa. Hasil dari penelitian ini adalah bagaimana proses yang telah dilaksanakan siswa X-1 SMA Negeri 1 Jombang berjalan dengan lancar. Sedangkan untuk hasil Efektivitas dan kemenarikan yaitu, Pree-test mendapat presentase rata-rata sebesar 60,33% yang artinya mendapat kategori dalam efektivitas yakni "Baik" sedangkan untuk kemenarikan yakni "Cukup Menarik" dan Post-test mendapat presentase rata-rata sebesar 78,93% yang artinya mendapat kategori dalam efektivitas yakni "Sangat Baik" sedangkan untuk kemenarikan yakni "Sangat Menarik"

Kata kunci: *Pengembangan, Evaluasi Pembelajaran, Aplikasi Quizizz*

Introduction/Pendahuluan (Sub judul 1, Cambria 12 pt)

Evaluasi merupakan suatu ukuran yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan suatu program pendidikan, pembinaan, atau pelatihan yang telah dilaksanakan. Lebih lanjut mengenai pengujian, Gronlund (1993) menyatakan bahwa pengujian hasil belajar adalah suatu prosedur sistematis untuk mengukur pola perilaku representatif yang berkaitan dengan tugas belajar siswa. Secara umum evaluasi adalah salah satu rangkaian kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu, kinerja, atau produktivitas suatu lembaga pendidikan dalam melaksanakan suatu program. Tujuan penilaian adalah untuk melihat dan memahami proses-proses yang terjadi selama proses pembelajaran.

Sistem pembelajaran adalah kombinasi organisasi dari unsur manusia, fasilitas fisik, peralatan, dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Unsur manusia dalam suatu sistem pembelajaran terdiri dari orang-orang yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran, antara lain siswa, guru atau pelatih, dan pustakawan. Materi adalah berbagai bahan pembelajaran seperti buku, film, slide audio, foto, CD, dan lain-lain yang dapat disajikan sebagai sumber belajar. Sarana dan perlengkapan yang kami maksud adalah segala sesuatu yang dapat menunjang proses pembelajaran, seperti ruang kelas, penerangan, peralatan komputer audiovisual, dan lain-lain.

Cronbach (1963) menjelaskan "*evaluation used to improved the course while it is still luid contributes more to improvement of education than evaluation used to appraise a product already on the market*". Cronbach sepertinya menekankan fungsi evaluasi untuk perbaikan, namun Scriven (1967) mengklasifikasikan fungsi evaluasi menjadi dua jenis: fungsi formasi dan fungsi penjumlahan. Fungsi formatif terpenuhi apabila hasil kegiatan evaluasi ditujukan untuk memperbaiki sebagian atau sebagian besar kurikulum yang dikembangkan.

Menurut Slamet (2008), keterampilan menulis lebih dari sekedar kemampuan menulis simbol-simbol grafis berupa kata-kata dan menyusun kata-kata tersebut menjadi kalimat menurut kaidah tertentu; mereka juga kemampuan mengungkapkan pikiran dalam bahasa tertulis melalui kalimat. Kalimat yang disusun secara tuntas, menyeluruh, dan jelas agar dapat menyampaikan konsep dengan baik kepada pembaca.

Pengertian puisi menurut Wiryojosoedarmo (1984) yang dikutip oleh Pradopo (1987) dalam Kajian Puisi menyatakan bahwa puisi adalah karangan yang diikat oleh: (1) suku kata), (2) Setiap baris mengandung

banyak kata, (3) Setiap baris mempunyai banyak suku kata, (4) Sajak, (5) Irama. Altendernd (1970) Pradopo (1987) mengartikan puisi sebagai dramatisasi pengalaman penafsiran dalam bahasa berirama (bermetrum) (sebagai dramatisasi penafsiran pengalaman dalam bahasa prosodik). Pendapat lain yang dikemukakan Hartani (2015), puisi adalah salah satu jenis karya sastra yang bentuknya dipilih dan disusun secara cermat sehingga dapat membangkitkan kesadaran akan pengalaman seseorang dan membangkitkan tanggapan melalui bunyi, ritme, dan makna.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi atau *platform* yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. *Platform* ini dapat memberikan pembelajaran secara kolaboratif dan menyenangkan. Selain memberikan kesempatan belajar melalui bermain, media ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa. Media ini cocok untuk pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Menurut Tedjasaputra (dalam Wijayanto, 2017), permainan edukatif adalah permainan yang dirancang khusus untuk bidang pendidikan. Keunggulan aplikasi Quizizz antara lain adalah kemampuan memanfaatkan teknologi yaitu penggunaan fitur permainan edukasi online gratis sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Di zaman digital yang semakin maju, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sudah menjadi kebutuhan. Quizizz merupakan aplikasi yang umum digunakan dalam belajar. Aplikasi ini memudahkan untuk membuat dan mengelola penilaian pembelajaran interaktif. "Quizizz" merupakan platform yang bisa diakses gratis dalam bentuk aplikasi maupun web yang digunakan untuk menyusun permainan tes interaktif dan bisa digunakan untuk melakukan penilaian hasil belajar peserta didik (Rusmana & Martha, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan penilaian pembelajaran keterampilan menulis puisi dengan menggunakan aplikasi Quizizz secara lebih komprehensif dan lengkap. Penilaian ini akan mencakup berbagai aspek, seperti pemahaman teks puisi, interpretasi puisi, serta keindahan dan ekspresi membaca puisi. Diharapkan dengan berkembangnya penilaian ini, proses latihan keterampilan membaca puisi dapat lebih efektif dan memberikan hasil yang lebih akurat dalam mengukur kemampuan siswa. Materi puisi termasuk dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, karena melalui puisi siswa dapat berlatih menyampaikan ide pikirannya atau perasaannya melalui kata-kata. Dalam pembelajaran puisi juga dapat diterapkan penciptaan puisi, pelaksanaan musikalisasi puisi maupun visualisasi puisi untuk melatih kreativitas siswa.

Dari latar belakang penelitian diatas, terlihat bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran keterampilan membaca puisi memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan siswa. Banyak penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Selain itu, menggunakan aplikasi Quizizz juga dapat memberikan variasi dalam metode pembelajaran. Dengan adanya interaktifitas dan elemen permainan dalam Quizizz, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa hasil penelitian sebelumnya tidak secara langsung mengkaitkan penggunaan Quizizz dengan kemampuan membaca puisi siswa. Oleh karena itu, penelitian dapat menjadi kontribusi yang berharga dalam mengisi celah pengetahuan ini. Dengan melakukan penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz di kelas X-1, peneliti dapat mengetahui secara lebih jelas apakah penggunaan aplikasi tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca puisi siswa. Hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi kepada guru dan pengembang kurikulum mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran keterampilan membaca puisi.

Research Methods

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (RnD), berdasarkan teori pengembangan Robert Miribe Branch (2009) mengembangkan Instructional Desing (Desain Pembelajaran) dengan tahap penelitian *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Atau biasa dikenal dengan istilah ADDIE. Jenis penelitian dengan tipe ADDIE digunakan oleh peneliti karena memiliki langkah yang kompleks dan sesuai untuk membuat aplikasi quizizz sebagai salah satu rancangan desain pembelajaran.

Peneliti menggunakan tipe desain *Pre-Experimental Designs*, dengan bentuk *One-Group Pre test and Post test*. *Design* adalah suatu kelompok tes diberikan satu perlakuan yang sama sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan tertentu. Penelitian ini peneliti bermaksud mengembangkan sebuah evaluasi pembelajaran pada keterampilan menulis puisi menggunakan aplikasi quizizz pada siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Jombang.

Subyek uji coba dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pada Materi Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Aplikasi Quizizz adalah siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Jombang. Penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan, laporan

kuantitatif dipadukan dengan data kualitatif kualitatif berupa penilaian, masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan melalui pertanyaan angket terbuka, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui pertanyaan angket tertutup yang disusun dengan memberikan pilihan jawaban mengenai penilaian produk dan hasil pencapaian di lapangan. Instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang dapat diamati. Instrumen yang dipergunakan oleh peneliti, yaitu: Pedoman wawancara, Angket atau Kuesioner, Tes. Setelah data didapatkan oleh peneliti melalui angket yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, dan juga peserta didik. Pada tahapan teknik analisis data dalam penelitian ini guna untuk mengetahui kelayakan produk yang peneliti kembangkan. Data dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Analisis ini didapatkan melalui kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli dan juga peserta didik yang peneliti butuhkan untuk memperbaiki produk. Analisis data kuantitatif untuk menghitung kelayakan produk. Teknik analisis dan validasi kelayakan produk dan kepraktisan peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang didapatkan peneliti dikumpulkan dan akan dihitung menggunakan rumus perhitungan data kelompok.

Results and Discussion/Hasil dan Pembahasan

Desain Awal Produk (Gambar dan Penjelasan)

Produk awal media pengembangan berupa pembuatan soal lalu pemilihan tema pada aplikasi quizizz serta pemilihan *textual style* dan pemilihan waktu dalam pengerjaan, Pengembangan pembelajaran ini disusun dengan tampilan yang menarik, disertai powerpoint sebagai penjelas, berwarna dan kualitas powerpoint pada quizizz yang baik. Produk nantinya tersedia dalam bentuk softfile, softfile ini dibuat sebagai media evaluasi pembelajaran bagi siswa serta dapat diterapkan pada setiap kali proses pembelajaran.

Hasil Design (Desain)



Gambar 1. Logo Quizizz

Quizizz adalah aplikasi yang digunakan untuk presentasi interaktif dan kuis. Quizizz memiliki logo yang menarik yakni dengan kombinasi warna ungu yang berdominan dan didukung dengan warna tambahan putih ditengah tengah.



Gambar 2. Tampilan Awal pemilihan Masuk Quizizz

Aplikasi quizizz memiliki pilihan menggunakan gmail, nomor handpone, email atau lainnya yang digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi quizizz.

Hasil Developmen (Pengembangan)

Validasi media quizizz dilakukan oleh Ibu Dr. Fitri Resti Wahyuniarti, M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Kegiatan validasi media quizizz pertama dilakukan pada tanggal 13 Mei - 16 mei 2024. Kegiatan validasi yang dilakukan yakni mengisi lembar penilaian pada angket validasi ahli bidang media. Hasil dari validasi yang dilakukan setelah itu aplikasi quizizz yang dikembangkan menurut ahli media.

Validasi ahli materi Puisi dilakukan oleh Ibu Dr. Eva Eri Dia, M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia UNIVERSITAS PGRI Jombang. Kegiatan Validasi Evaluasi Materi Puisi dilakukan pada tanggal 16 Mei 2024 di ruang Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Kegiatan validasi yang dilakukan yakni mengisi lembar penilaian pada angket validasi ahli bidang materi evaluasi materi puisi.

Validasi Keterampilan Menulis Puisi dilakukan oleh Bapak Dr. Mu'minin, S.Pd., M.A. dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia UNIVERSITAS PGRI Jombang. Kegiatan Validasi Evaluasi Materi Puisi dilakukan pada tanggal 21 Mei

2024 di ruang Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Kegiatan validasi yang dilakukan yakni mengisi lembar penilaian pada angket validasi ahli bidang materi evaluasi Keterampilan Menulis Puisi.

Hasil Implementasi

Pada tahap implementasi terdapat dua kegiatan utama yang dilakukan oleh peneliti, yakni uji coba kelompok kecil dan dilanjutkan pada uji coba kelompok besar.

Tabel 1. Tahap Implementasi

NO	Waktu	Alokasi Waktu	Kegiatan
1.	Selasa, 14 Mei 2024	1x45 menit	Melaksanakan Pre-test
2.	Selasa, 21 Mei 2024	1x45 Menit (Jam pertama)	Pelaksanaan uji coba kelompok kecil
3.	Selasa, 21 Mei 2024	1x45 Menit (Jam kedua)	Pelaksanaan uji coba kelompok besar

Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti pada tahap implementasi adalah uji coba aplikasi quizizz pada kelompok kecil. Kelompok kecil ini terdiri dari 10 siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Jombang. pelaksanaan uji coba kelompok kecil hanya dilaksanakan selama 1 jam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tanggal 14 Mei 2024 di kelas X-1. Setelah mengetahui kekurangan produk seperti catatan di atas pada tahap uji coba kelompok kecil peneliti kemudian merevisi lama waktu dalam pengerjaan di aplikasi quizizz. Setelah selesai melakukan sedikit revisi pada aplikasi kemudian peneliti melanjutkan kegiatan implementasi produk pada kelompok besar.

Pada tahap uji coba kelompok besar, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di kelas selama dua kali pertemuan untuk penerapan pembelajaran materi puisi menggunakan aplikasi quizizz. Pembelajaran terhadap

aplikasi quizizz di ajurkan secara tuntas pada tahap uji kelompok besar. Dengan alokasi waktu 2 jam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan ketentuan pertemuan pertama belajar kegiatan belajar satu secara tuntas, dan pertemuan kedua belajar pada bagian kegiatan belajar dua secara tuntas juga. Hasil dari dua hari pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz di kelas X-1 dengan jumlah 33 peserta didik.

Hasil *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, yang dilihat adalah pada aspek kemenarikan. Aspek kemenarikan penggunaan aplikasi quizizz dapat dilihat dari angket respon siswa dan angket respon guru. pengisian angket respon siswa dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 di kelas X dan di ikuti oleh 33 siswa. Sedangkan, pengisian angket respon guru dilakukan oleh Ibu Hesty Ayuningtyas I.P pada tanggal 25 Mei 2024. Berikut adalah hasil pemaparan pada tahap evaluasi.

Berdasarkan kedua data hasil rekapitulasi angket respon siswa dan guru, menunjukkan bahwa angket respon siswa mendapat skor presentase sebesar 46,272% yang artinya memiliki kriteria "Cukup" Mulai dari desain, Tingkat kesulitan soal hingga pemahaman materi, sedangkan angket respon guru memiliki Tingkat presentase skor 89% yang artinya aplikasi quizizz yang dikembangkan peneliti memiliki tingkat kemenarikan "Sangat Menarik" yang tinggi dan layak digunakan sebagai aplikasi penunjang untuk evaluasi pembelajaran.

Hasil Analisis Keefektifan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quiziz

Untuk mengetahui keefektifan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quiziz ini dapat dilihat dari hasil belajar setelah menggunakan aplikasi quizizz. berikut ini, adalah penjelasan dari hasil belajar setelah siswa menggunakan aplikasi quizizz.

Tabel 2. keefektifan Evaluasi Pembelajaran

No.	Jenis Test	Total Nilai	Total Nilai Maksimal	Rata - Rata	Presentase Rata - Rata
1.	Pree test	1991	3.300	60,33	60,33%
2.	Post test	2605	3.300	78,93	78,93%
Keterangan: terdapat kenaikan hasil test sebesar (NR) 78,93%					

Dari data tabel hasil tes menunjukkan bahwa hasil dari keefektifan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz yakni:

- a. Pree-test mendapat presentase rata-rata sebesar 60,33% yang artinya mendapat kategori dalam efektivitas yakni *"Baik"* sedangkan untuk kemenarikan yakni *"Cukup Menarik"*
- b. Post-test mendapat presentase rata-rata sebesar 78,93% yang artinya mendapat kategori dalam efektivitas yakni *"Sangat Baik"* sedangkan untuk kemenarikan yakni *"Sangat Menarik"*

Hasil Analisis Kepraktisan evaluasi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quiziz

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon siswa dan guru terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz, menunjukkan bahwa seluruh pernyataan angket memiliki nilai rata-rata nilai di atas 3 atau sama dengan 3 yang menyatakan produk memiliki tingkat kepraktisan "Baik atau Sangat Baik". Sehingga, evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz dapat dinyatakan sebagai salah satu aplikasi yang praktis digunakan.

Analisis Kevalidan evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz

keterampilan menulis puisi menilai dari aspek menulis, ahli evaluasi pembelajaran dan ahli media aplikasi memberi penilaian terhadap seluruh desain aplikasi. Hasil penilaian yang didapat sebagai berikut

No	Penilai	Nilai Validasi 1	Nilai Validasi 2
1	Validator Evaluasi Pembelajaran	72%	84%
2	Validator Keterampilan menulis Puisi	70%	84%
3	Validator Ahli Media	76%	90%
Rata-rata Penilaian Validasi		73%	86%

Dari hasil penilaian akhir validator, evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz yang sedang dikembangkan memiliki presentase yakni:

1. Validator Evaluasi Pembelajaran Validasi pertama mendapat presentase skor 72% artinya "*Cukup Valid*" sedangkan validasi kedua mendapatkan presentase skor 84% artinya "*Sangat Valid*"
2. Validator Keterampilan menulis Puisi Pembelajaran Validasi pertama mendapat presentase skor 70% "*Cukup Valid*" sedangkan validasi kedua mendapatkan presentase skor 84% "*Sangat Valid*"
3. Validator Ahli Aplikasi Quizizz Validasi pertama mendapat presentase skor 73% "*Cukup Valid*" sedangkan validasi kedua mendapatkan presentase skor 86% "*Sangat Valid*".

Conclusion

Proses evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz yakni melibatkan siswa kelas X-1 sebagai subjek penelitian dan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa wawancara dengan 11 pertanyaan serta 20 pertanyaan angket yang ditujukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni Ibu Hesty Ayuningtyas I.P, Angket respon siswa dengan 20 pertanyaan ditujukan kepada 33 siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Jombang. Dalam proses desain aplikasi terdapat 1 kali revisi serta 2 kali validasi terhadap validator ahli, serta 2 tahap uji coba yakni uji coba skala kecil berjumlah 10 siswa dan uji coba skala besar berjumlah 33 siswa. Desain

soal pada aplikasi quizizz memerlukan waktu kurang lebih 4-8 hari karena mulai dari tema dan soal terdapat sedikit revisi dari pihak validator ahli. Untuk proses keterampilan menulis puisi di desain semenarik mungkin oleh siswa lalu diunggah ke aplikasi quiz. Hasil Efektivitas Evaluasi pembelajaran melalui aplikasi quizizz yakni: Pree-test mendapat presentase rata-rata sebesar 60,33% yang artinya mendapat kategori dalam efektivitas yakni "Baik" sedangkan untuk kemenarikan yakni "Cukup Menarik", dan Post-test mendapat presentase rata-rata sebesar 78,93% yang artinya mendapat kategori dalam efektivitas yakni "Sangat Baik" sedangkan untuk kemenarikan yakni "Sangat Menarik". Dari hasil penilaian akhir validator, evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz yang sedang dikembangkan memiliki presentase yakni: Validator Evaluasi Pembelajaran Validasi pertama mendapat presentase skor 72% artinya "Cukup Valid" sedangkan validasi kedua mendapatkan presentase skor 84% artinya "Sangat Valid". Validator Keterampilan menulis Puisi Pembelajaran Validasi pertama mendapat presentase skor 70% "Cukup Valid" sedangkan validasi kedua mendapatkan presentase skor 84% "Sangat Valid". Validator Ahli Aplikasi Quizizz Validasi pertama mendapat presentase skor 73% "Cukup Valid" sedangkan validasi kedua mendapatkan presentase skor 86% "Sangat Valid". Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dapat dikatakan berhasil dengan adanya peningkatan mulai dari angket, kemenarikan produk, efektivitas, serta hasil validitas dari validator ahli.

References

- Amaliyah, S. K. X. S. N., & Morawa, T. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android Melalui Aplikasi Quizizz pada Materi Puisi. *Jurnal Sintaks: jurnal bahasa dan sastra Indonesia*, 1(2), 5-11.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran* (Vol. 8). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prayitno, H. W. (2013). Peningkatan keterampilan menulis puisi menggunakan teknik inkuiri dan latihan terbimbing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2).
- Dewi, L. U. (2020). *Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK IIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Edi, F. R. S. (2016). *teori wawancara Psikodignostik*. Penerbit LeutikaPrio.

- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi "Quizizz". *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105-124.
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8.
- Ismail, M. I. (2019). *Asesmen dan evaluasi pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Ismail, M. I. (2019). *Asesmen dan evaluasi pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Kusumadewi, R. I., & Aeni, C. (2022). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN ONLINE MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN EKONOMI. *OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan dan Koperasi*, 3(01), 17-25.
- Maulidah, T. (2020). Peningkatan keterampilan menulis puisi dengan media gambar. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*, 2(01), 64-70.
- Nurhalimah, D. (2021). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz dan Efektivitas Pemanfaatan Pada Mata Pelajaran PAI (Studi di SMAN 1 Ciomas)* (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).
- Putri, N. W., & Dwijayanti, R. (2020). Pengembangan alat evaluasi bantuan aplikasi "quizizz" pada mata pelajaran marketing kelas X jurusan BDP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 985-991.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca*. Penerbit K-Media.
- 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/ JIITUJ*, 4(2), 163-173.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60-69.
- Sudarma, P. (2020). *Mengupas Puisi*. CV Media Educations.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.
- Tarigan. Henry Guntur, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: CV Angkasa, 2015

- WITRIANI, W. (2023). *PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 5 PALOPO* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Yani, R. (2022). *PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MELALUI APLIKASI QUIZIZZ PADA MATERI PUISI SISWA KELAS X SMA NURUL AMALIYAH TANJUNG MORAWA* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).