

Perancangan Aplikasi Kuis sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran TIK di SMP Al- Azhar 39 Bukittinggi

M. Ali Akbar¹, Khairuddin², Supriadi³, Riri Okra⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: maliakbar559@gmail.com¹, khairuddin@uinbukittinggi.ac.id², supriadi@uinbukittinggi.ac.id³, ririokra@uinbukittinggi.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelaksanaan evaluasi pembelajaran berupa kuis di kelas VIII SMP Al-Azhar 39 Bukittinggi pada mata pelajaran TIK masih menggunakan kertas atau dikenal juga dengan istilah paper and pencil test, dimana cara ini dipandang kurang menarik bagi peserta didik, ini berdasarkan obsevasi dan wawancara peneliti dengan beberapa peserta didik, mereka cenderung bosan dengan pelaksanaan kuis seperti ini serta menganggap kuis sebagai sesuatu yang menakutkan untuk dikerjakan. Peneliti bertujuan untuk merancang aplikasi kuis menggunakan appery.io sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP Al-Azhar 39 Bukittinggi yang dapat membuat pelaksanaan kuis lebih menarik bagi siswa, serta alat yang pakai valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) dengan metode 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), Disseminate (Penyebaran). Data diolah berbentuk deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa: Dalam melakukan 3 tahap uji produk yang peneliti lakukan. Hasil uji validitas dari 3 orang ahli dengan diperoleh nilai 0,77 yang termasuk kategori valid, uji praktikalitas dari 6 responden praktikalator diperoleh nilai 0,78 yang termasuk kategori tinggi, dan uji efektivitas dari 16 responden diperoleh nilai 0,54 yang termasuk kategori efektif, jadi alat evaluasi pembelajaran sudah valid, praktis dan efektif

Kata Kunci: *Kuis, Appery.io, Alat Evaluasi, Research and Development*

Abstract

This research is motivated by the implementation of learning evaluations in the form of quizzes in class VIII of SMP Al-Azhar 39 Bukittinggi in ICT subjects which still use paper or also known as paper and pencil tests, where this method is considered less interesting for students, this is based on observations and interviews researchers with several students, they tend to get bored with carrying out quizzes like this and consider quizzes to be something scary to do. The researcher aims to design a quiz application using appery.io as a learning evaluation tool in class VIII ICT subjects at SMP Al-Azhar 39 Bukittinggi which can make quizzes more interesting for students, and the tools used are valid, practical and effective. This research uses research and development methods with the 4D method which consists of four stages, namely: Define, Design, Develop, Disseminate. The data is processed in quantitative descriptive form. The results of this research indicate that: In carrying out the 3 stages of product testing that the researchers carried out. The results of the validity test from 3 experts obtained a value of 0.77 which was included in the valid category, the practicality test from 6 practicum respondents obtained a value of 0.78 which was included in the high category, and the effectiveness test from 16 respondents obtained a value of 0.54 which was included in the effective category, So the learning evaluation tool is valid, practical and effective

Keywords: Quiz, Appery.io, Evaluation Tool, Research and Development



PENDAHULUAN

Saat ini, dunia teknologi dan informasi mengalami perkembangan pesat yang membawa banyak perubahan dalam kehidupan dan memberikan manfaat bagi berbagai sektor pekerjaan, membuatnya lebih efisien. Sebelum adanya komputer, pelaksanaan berbagai aktivitas terasa lambat dan memakan banyak waktu. Salah satu sektor yang sangat dipengaruhi dalam perkembangan teknologi ini ialah sektor pendidikan.

Pendidikan merupakan upaya penting dalam membimbing generasi penerus bangsa agar memiliki disiplin ilmu yang baik sehingga dapat bertahan dengan perkembangan teknologi yang pesat, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan bermasyarakat. Kualitas pembelajaran memainkan peran krusial dalam menentukan tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik[1].

Kemajuan zaman digital saat ini memiliki *impact* yang menakjubkan salah satunya pada sektor belajar mengajar. Oleh karena itu, dalam proses pendidikan sekarang, penting untuk mengadopsi cara pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengikuti perkembangan teknologi terkini. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, serta memberikan dukungan bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka dalam proses pembelajaran[2]. Memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu alat bantu bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan antusiasme peserta didik, dan meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran[3].

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor internal seperti kemampuan dan sikap percaya diri siswa. Selain itu, faktor eksternal seperti karakteristik mata pelajaran dan kompetensi atau kreativitas guru juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Sebagai salah satu metode pengajaran, guru menggunakan media pembelajaran berupa kuis untuk mendukung proses pembelajaran.

Kuis interaktif merupakan cara pembelajaran yang mengikutsertakan antusias siswa pada saat pembelajaran yang menggabungkan prosedur pengerjaan tugas, dan tanya jawab yang dikemas dalam sebuah permainan kuis, biasanya kuis dapat dilakukan secara manual oleh guru dengan memberikan soal secara langsung kepada siswa atau melalui lembar jawaban yang telah disediakan. Namun, metode ini dapat mengabdikan jam pembelajaran yang cukup lama dalam menyusun soal dan melakukan koreksi terhadap jawaban siswa. Selain itu, cara ini juga terbatas dalam memberikan variasi soal dan tidak dapat memberikan *feedback* secara langsung kepada siswa, yang dimaksud dengan *feedback* disini ialah peserta didik dapat melihat langsung hasil dan pembahasan atas soal yang telah dijawab yang didapat setelah pelaksanaan kuis tersebut.

Alternatif lainnya adalah menggunakan buku kuis atau bank soal yang dapat dibeli di toko buku atau dibuat sendiri oleh guru. Namun, cara ini juga memiliki kelemahan yang sama seperti penyusunan soal yang memakan waktu.

Secara umum, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyediakan variasi soal yang lebih banyak dan menarik, memudahkan dalam pengoreksian, serta memberikan umpan balik nilai yang didapat secara langsung kepada siswa. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menghibur, karna melibatkan penggunaan teknologi. Salah satunya dengan cara merancang sebuah aplikasi menggunakan *Appery.io*

Appery.io adalah sebuah platform pengembangan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk merancang, mengembangkan, dan menguji aplikasi seluler dan web dengan cepat dan mudah, tanpa harus memiliki pengetahuan khusus dalam pemrograman. *Appery.io* menawarkan berbagai fitur dan fungsi, termasuk drag-and-drop interface, integrasi dengan layanan cloud, dan kemampuan untuk membuat aplikasi cross-platform untuk IOS, Android, dan web. Pengguna dapat mengakses platform ini melalui browser web dan memanfaatkan berbagai alat pengembangan, seperti visual editor, database builder, dan integrasi layanan pihak ketiga. Dengan *Appery.io*, pengguna dapat

membuat aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan bisnis atau proyek pribadi mereka dengan cepat dan mudah.

Berdasarkan observasi peneliti di SMP Al-Azhar 39 Bukittinggi, aktivitas pembelajaran menggunakan media kuis pelaksanaan masih dengan cara lama yaitu menggunakan pena dan kertas. Di sini, peserta didik cenderung kurang antusias dalam mengerjakan kuis berbentuk pena dan kertas, yang menyebabkan masalah dalam pelaksanaan kuis. Peneliti juga mewawancarai Guru TIK mengenai pelaksanaan kuis di kelas, peneliti menyimpulkan banyak diantara mereka yang tidak aktif dan tidak tertarik dengan metode kuis ini yang disebabkan oleh faktor ketidak efisienannya beberapa hal, antara lain: karna peserta didik akan diminta untuk menyiapkan kertas satu lembar untuk melaksanakan kuis dan para siswa memiliki kecenderungan tidak ingin merobek bukunya, dan disebabkan peserta didik sudah bosan dengan cara manual yang diterapkan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti berencana untuk melakukan penelitian untuk merancang sebuah aplikasi kuis yang bisa digunakan oleh peserta didik dan pengajar untuk mendukung pembelajarannya. Maka peneliti ingin mengangkat judul penelitian **“Perancangan Aplikasi Kuis Menggunakan Appery.io Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran TIK Untuk Siswa SMP Al-Azhar 39 Bukittinggi”**.

METODE

Metode Penelitian

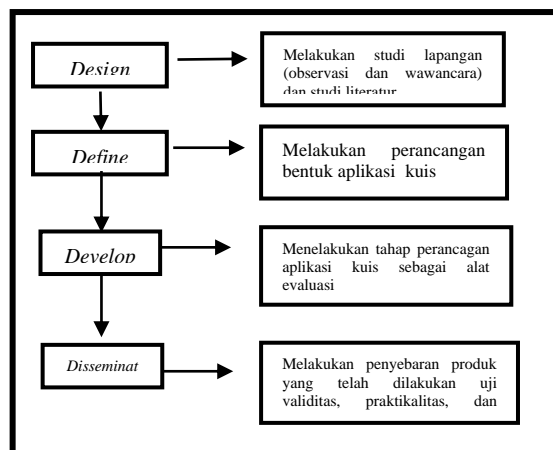
Penelitian ini menerapkan metode penelitian Research and Development (R&D), yang didefinisikan sebagai metode penelitian yang menghasilkan produk atau barang tertentu dan menguji keefektifan metodenya.. Dan dalam bidang pendidikan metode R&D ini dipakai untuk pengecekan produk yang dipakai untuk keperluan pendidikan dan pembelajaran[4].

Tahapan pada penelitian ini akan menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model ini mencakup empat bagian atau tahapan yaitu *Define, Design, Development, dan Disseminete*.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model 4D

Tahap Penelitian



Gambar 2 Tahapan Penelitian

Dari penjelasan diatas maka urutan tahapan penelitian yang akan peneliti laksanakan ialah sebagai berikut[5].

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap ini, penulis melaksanakan eksplorasi ke sekolah (observasi dan wawancara) dan kajian literatur. Eksplorasi lapangan dilaksanakan untuk memperoleh data tentang media yang digunakan oleh guru, serta mengidentifikasi tantangan yang

terdapat di lokasi penelitian. Studi literatur dilakukan dengan mencari sumber-sumber baik dari buku, jurnal-jurnal maupun dari internet (Browsing)

a. Studi Lapangan

Pada tahapan studi lapangan ini penulis melakukan observasi langsung di lapangan (sekolah), yang mana penulis mencari informasi tentang apa yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah terkait. Pengumpulan data yang dilakukan penulis yaitu dengan cara observasi, wawancara.

b. Studi Literatur

Pada tahapan studi literatur ini dilaksanakan penulis dengan, mencari sumber-sumber baik dengan menelaah buku, mencari jurnal-jurnal yang terkait maupun Referensi yang diperoleh dari internet (dengan cara mencari informasi secara daring). Teori dan konsep yang dikaji terkait dengan perancangan media aplikasi kuis

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada langkah ini, pembuat konten melakukan perencanaan untuk mengembangkan bentuk keseluruhan dari media pembelajaran, dengan fokus pada kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna. Untuk membuat rancangan bentuk umum media pembelajaran kuis, penulis menggunakan hasil dari studi lapangan dan studi literatur. Pada tahap ini juga dibuat tampilan rancangan kegiatan pembelajaran dan tahap pembelajaran, yang mana media pembelajaran kuis yang dibuat akan digunakan oleh pendidika dan peserta didik.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Penulis melakukan pengembangan (development) merupakan tahap yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengujinya secara validitas kepada para ahli dalam bidang terkait. Setelah aplikasi kuis dikembangkan sesuai dengan tahap desain, produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, media, dan evaluasi untuk mendapatkan masukan guna melakukan perbaikan atau revisi untuk meningkatkan kualitas produk. Oleh karena itu, pada tahap pengembangan, aplikasi kuis dihasilkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang cocok untuk diuji coba oleh siswa kelas VIII di SMP Islam Al-Azhar 39 Bukittinggi.

4. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap ini merupakan tahap pembagian produk, dimana yang telah dilaksanakan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas dengan memberikan link *download* aplikasi kuis kepada guru bidang studi TIK dan siswa kelas VIII di SMP Al- Azhar 39 Bukittinggi.

Uji Produk

1. Uji Validitas

Guna menciptakan produk yang bermutu serta siap tes sehingga butuh terdapatnya tes validitas yang diuji oleh sebagian pakar (*expert*). Pengetesan dicoba dengan menyamakan hasil angket evaluasi produk [6]. Rumus statistik Aiken's V :

$$V = \frac{\sum s}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan :

- s : r – lo
- lo : Angka penilaian validitas terendah
- c : Angka penilaian validitas tertinggi
- r : Angka yang diberikan oleh validator

Setelah hasil perhitungan Aiken's V, dilakukan pengelompokkan kriteria kelayakan media dapat dilihat pada tabel 1 :

Tabel 1. Kriteria Penentuan Validitas Aiken's

Persentase	Kriteria
0,6<	Tidak Valid
>= 0,6	Valid

2. Uji Praktikalitas

Proses pengujian aplikasi kuis yang telah dirancang dan dikembangkan menggunakan *Appery.io*, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi kuis tersebut dapat digunakan dalam keadaan praktis dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Uji praktikalitas dilakukan setelah aplikasi kuis selesai dikembangkan, dengan melibatkan sekelompok siswa sebagai responden. Uji praktikalitas dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari responden melalui metode kuesioner, observasi, atau wawancara, untuk mengetahui seberapa efektif dan efisien aplikasi kuis tersebut.

Untuk menilai kepraktisan media, penilaian didasarkan pada tanggapan guru media terhadap pertanyaan dalam angket. Uji praktikalitas dilakukan dengan menganalisis hasil menggunakan moment kappa, seperti yang dijelaskan berikut[7]:

Keterangan :

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

K : Moment kappa yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk

p : Proposi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal

pe : Proposi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dan dibagi jumlah nilai maksimal

Skor hasil analisis terhadap kepraktisan oleh guru dan siswa dikelompokkan dalam kategori yang disajikan pada Tabel 2:

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81- 1,00	Sangat tinggi
0,61- 0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,01-0,20	Sangat Rendah
≤ 0,00	Tidak Praktis

3. Uji Efektivitas

Analisis efektivitas dari media ini ditentukan dengan penilaian anket yang diisi oleh guru bidang studi dan siswa yang mengacu pada rumus statistik Ricard R. Hake[8]:

$$\langle g \rangle = \frac{(\% < Sf \rangle - \% < Si \rangle)}{(100 - \% < Si \rangle)}$$

Keterangan:

<g> : G- Score

<Sf> : Score Akhir

<Si> : Score Awal

Parameter setiap indikator dari lembar uji :

- “High-g” efektifitas tinggi, jika $\langle g \rangle > 0,7$
- “Medium-g” efektifitas sedang, jika $0,7 > \langle g \rangle > 0,3$
- “Low-g” efektifitas rendah jika $\langle g \rangle > 0,3$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat suatu produk berupa aplikais kuis pada mata pelajaran TIK. Adapun tahap penelitian yang peneliti laksanakan yaitu metodde R&D versi 4D (Define, Design, Develop, Disseminate).

Tahap *Define*

1. Studi Literatur

Sumber pustaka yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada literatur berupa buku dan jurnal yang relevan dengan pokok penelitian. Lalu, juga akan diteliti sumber referensi, teori, dan konsep yang terkait dengan perancangan aplikasi kuis dalam bidang TIK.

2. Studi Lapangan

Dalam penelitian ini, dilakukan observasi dan wawancara. Pedoman observasi disiapkan agar peneliti dapat melakukan pengamatan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman observasi ini disusun berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru dan siswa di SMP Islam Al-Azhar 39 Bukittinggi.

Berdasarkan observasi peneliti di SMP Al-Azhar 39 Bukittinggi, aktivitas pembelajaran menggunakan media kuis ini praktek masih dilakukan dengan cara manual yaitu menggunakan media pena dan kertas selebar, yang dimana peserta didik cenderung malas mengerjakan kuis yang berbentuk pena dan kertas.

Dalam merancang aplikasi ini peneliti menggunakan *appery.io* sebagai platform utama pembangun aplikasi dan didukung beberapa software lain seperti Canva sebagai software pengolah gambar device yang digunakan untuk merancang aplikasi menggunakan Laptop Asus VivoBook 14 Serta *handphone* Samsung A54 2023.

Tahap *Design*

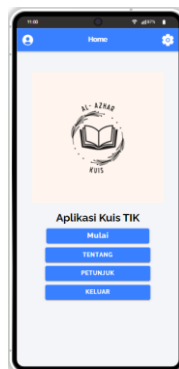
Pada tahap *design* atau perancangan ini, peneliti melakukan perancangan alat evaluasi mata pelajaran tik pada semester genap Berbentuk kumpulan pertanyaan pilihan ganda, dimulai dengan menyusun Merumuskan soal dimulai dengan menyusun kerangka soal yang mencakup pemilihan materi yang relevan dan berhubungan dengan kompetensi dasar yang dipilih. Selanjutnya, saat merumuskan indikator soal, pemilihan kata operasional disesuaikan dengan tingkat kognitif yang lebih tinggi. Setelah itu, langkah berikutnya adalah menentukan stimulus dan menyediakan berbagai gambar pendukung. Akhirnya, butir-butir soal disusun dalam bentuk pilihan ganda sesuai dengan kerangka soal yang telah dibuat. Untuk perancangan aplikasinya sendiri akan menggunakan *template* yang sudah tersedia di *appery.io* namun dilakukan pengembangan dengan tampilan dan fitur yang dibutuhkan

Tahap *Develop*

Pada tahap *develop* ini peneliti memanfaatkan fitur *template* yang tersedia di *Appery.io* untuk merancang aplikasi Kuis berbasis android lalu mengembangkannya dengan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam aplikasi kuis ini menggunakan *tools* yang ada pada *app builder appery.io*

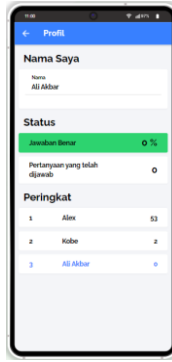
1. Tampilan Awal Aplikasi

Untuk bentuk tampilan awal pada antar muka aplikasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Tampilan Awal Aplikasi

2. Tampilan Halaman Profil



Gambar 4. Tampilan Halaman Profil

Halaman dimana siswa dapat mengisi data diri mereka, dan pada halaman ini siswa dapat melihat peringkat mereka setelah pelaksanaan kuis.

3. Tampilan Halaman Untuk Membuat Soal



Gambar 5. Halaman Atur Pertanyaan

Pada halaman ini guru dapat mengatur pertanyaan yang ingin diinputkan kedalam aplikasi kuis, serta menambahkan pesan jika pertanyaan yang dijawab siswa benar atau salah.

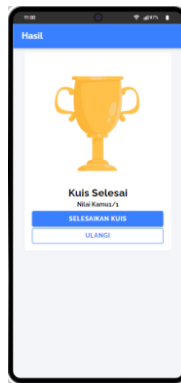
4. Tampilan Halaman Kuis



Gambar 6. Tampilan Halaman Kuis

5. Tampilan Halaman Setelah Menyelesaikan Kuis

6.



Gambar 7. Halaman Selesai Kuis

Pada halaman ini siswa dapat melihat hasil dari kuis yang telah mereka kerjakan.

Tahap *Dessiminate*

Untuk tahap penyebaran ini media aplikasi kuis TIK hanya diujikan kepada guru mata pelajaran TIK dan kelas VIII SMP Islam Al-Azhar 39 Bukittinggi. Dalam prosesnya, Aplikasi Kuis ini akan mengalami banyak perbaikan berdasarkan masukan dan saran dari berbagai pihak terkait, termasuk dosen, guru bidang studi kelas SMP Islam Al-Azhar 39 Bukittinggi, serta para ahli yang telah menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari media pembelajaran TIK

Uji Produk

Hasil uji produk yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Pengujian validitas bertujuan untuk menciptakan produk berkualitas yang siap diuji dan divalidasi. Dalam proses validasi ini, angket diisi oleh para ahli dalam konstruk, bahasa, dan bidang studi (konten) untuk mencapai hasil yang optimal. yaitu Bapak Dr. Supratman Zakir dengan nilai 0,75; Bapak Ryan Amanda, M.Pd.T dengan nilai 0,77 dan Ibu Julisna, S.Pd dengan nilai 0,72, yang dihitung dengan rumus statistik Aiken's V. Setelah uji validitas dengan tiga ahli dapat diperoleh hasilnya yaitu 0,77.

2. Uji Praktikalitas

Hasil uji kepraktisan produk penelitian ditujukan kepada 1 orang guru mata pelajaran TIK, dan 5 orang siswa. Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktisan dari guru mata pelajaran TIK yaitu Ibu Widya Wahyuni, S.Pd., M.Kom dengan nilai 0.75 dan 5 orang siswa yaitu Nadine Safitri dengan nilai 0.94; Arsa Prayata Wijaya dengan nilai 0,85; Fikri Trianda dengan nilai 0,57; Nayla Qudsi dengan nilai 0,91, dan M. Rafi Yandri dengan nilai 0,70, didapatkan 0,78 setelah diterapkan menggunakan moment kappa nilai kepraktisan tersebut berada pada interval 0,61 – 0,80 dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi kuis yang dirancang menggunakan *appery.io* pada pembelajaran TIK yang penulis rancang termasuk tinggi.

3. Uji Efektifitas

Tingkat efektivitas suatu produk dapat dilihat dari sikap dan motivasi dan ketertarikan siswa dalam menggunakan media. Uji efektivitas produk ini dilakukan dengan menggunakan angket yang ditujukan kepada 16 orang siswa kelas VII SMP Islam Al-Azhar Bukittinggi. Yaitu pada table berikut :

Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Efektifitas Produk

No	Responden	Sebelum (Si)	Sesudah (Sf)	Gain Skor (G)
1	Nazilla Nazafarin	52	80	0.58
2	Nadine Safitri	68	96	0.87
3	M. Rafi Yandri	68	80	0.37

4	Novrina Azali	68	96	0.87
5	Aifi Queenshira A	68	92	0.75
6	Raudhatul Hidayah	80	88	0.40
7	Nayla Qudsi	80	92	0.60
8	Hany Aghniya Azka	76	92	0.66
9	Fikri Trianda	56	72	0.36
10	Hany Aghniya Azka	76	92	0.66
11	Dicky Masyari	76	80	0.16
12	Nayla Oktri Andari	72	88	0.57
13	Mahdalena	60	80	0.50
14	Arta Lintang M	60	72	0.30
15	Hafizh Arziki Setiadi	56	72	0.36
16	Shalwa Aqila	56	88	0.72
Jumlah		1072	1360	8.01
Rata- Rata		67	85	0.54

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa aplikasi kuis pembelajaran TIK yang dirancang menggunakan appery.io sebagai media evaluasi telah bisa digunakan. Dengan adanya media atau aplikasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan kuis dalam pembelajarannya, serta dapat membuat siswa lebih semangat dalam pelaksanaan kuis di dalam kelas, dan juga dapat menarik minat siswa untuk belajar TIK. Berdasarkan uji produk yang telah penulis lakukan dihasilkan uji validitas produk dari 3 orang ahli dengan nilai 0,77 kategori valid, uji praktikalitas produk dari 6 orang praktikalator dengan nilai 0,78 kategori tinggi, dan uji efektivitas produk dari 16 orang penilai dengan nilai 0,54 kategori medium

DAFTAR PUSTAKA

- D. Arwudarachman, W. Setiadarma, and Marsudi, "Pengembangan media pembelajaran Audio Visual untuk meningkatkan prestasi belajar menggambar bentuk siswa kelas XI," *J.Pend.SeniRupa*, vol. 3, no. 3, pp. 237–243, 2015.
- M. F. Adiwisastro, "PERANCANGAN GAME KUIS INTERAKTIF SEBAGAI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DRILL AND PRACTICE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA," *J. Inform.*, vol. 2, no. 1, 2015, doi: 10.31294/JI.V2I1.67.
- T. Tafano, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J.Komunikasi Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 103–114, 2018.
- M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *ejournal-binainsani.ac.id*, vol. 5, no. 1, pp. 15–24, 2020, Accessed: Apr. 05, 2023. [Online]. Available: <http://www.ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/1411>
- W. P. Sari and R. Okra, "Perancangan Aplikasi Mobile Penyetoran Ayat Untuk Mahasiswa Komprehensif di IAIN Bukittinggi Berbasis Android," *journal.ibrahimy.ac.id*, vol. 5, no. 2, pp. 157–167, 2020, doi: 10.35316/jimi.v5i2.957.
- S. Afrianti and H. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang," *J. Inform.*, vol. 6, no. No.2, pp. 22–27, 2020.
- S. Oktaviana and R. Okra, "Perancangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Android di SMA Negeri 1 Kapur IX," *irje.org*, vol. 3, no. 1, pp. 403–414, Oct. 2022.
- M. Ikhbal and H. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *J.Informatik mangement*, vol. 5, no. 1, pp. 15–24, 2020.