

ABSTRAK

Arif Irvan Wahyudi: Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Otomotif Kelas X SMK Negeri 1 Stabat. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2024.

Dalam melakukan evaluasi pada mata pelajaran gambar teknik, guru mengalami kesulitan antara lain waktu pengoreksian yang lama. Kesulitan menjaga kerahasiaan soal, kecendrungan siswa mencontek, dan banyak siswa yang jenuh dengan ujian tertulis. Maka dari itu penelitian melakukan pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Tujuan dari penelitian ini adalah : untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif, Untuk mengetahui bagaimana kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz, untuk mengetahui keefektifan alat evaluasi pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif, Untuk Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Stabat dengan melibatkan siswa kelas X TBSM sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan model *Research & Depelopment (R&D)*.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran yang tinggi berdasarkan penilaian ahli. Ahli media memberikan nilai rata-rata 82% dan ahli materi 94%, semuanya dalam kategori "Sangat Layak". Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar juga mendapatkan nilai "Sangat Menarik" dengan rata-rata 87,7% dan 87,7%. Total nilai rata-rata keseluruhan adalah 84%, menunjukkan bahwa alat evaluasi menggunakan Quizizz ini sangat layak digunakan dalam menunjang proses evaluasi.

Kata Kunci: Evaluasi pembelajaran, Aplikasi, Quizizz, Kelayakan, Efektivitas.

ABSTRACT

Arif Irvan Wahyudi: *Development of Evaluation Tool Using Quizizz Application in Automotive Engineering Drawing Subject for Grade X Students at SMK Negeri 1 Stabat. Thesis. Faculty of Engineering, Universitas Negeri Medan. 2024.*

In evaluating technical drawing subjects, teachers face challenges such as lengthy grading times, maintaining question confidentiality, students' tendency to cheat, and boredom with traditional written exams. Therefore, this research developed an evaluation tool using the Quizizz application.

The objectives of this study were: to determine the development process of an evaluation tool using Quizizz in Automotive Engineering Drawing subjects, to assess the feasibility of the evaluation tool using Quizizz, to evaluate the effectiveness of the evaluation tool in Automotive Engineering Drawing subjects. The research was conducted at SMK Negeri 1 Stabat involving Grade X TBSM students as participants, utilizing the Research & Development (R&D) model.

Results showed high feasibility ratings from educational experts, with media experts giving an average score of 82% and content experts 94%, all categorized as "Highly Feasible." Small and large group trials also yielded "Very Interesting" ratings with an average of 87.7%. The overall average score of 84% indicates that the Quizizz-based evaluation tool is highly suitable for supporting the evaluation process.

Keywords: *Learning evaluation, Application, Quizizz, Feasibility, Effectiveness.*