

ABSTRAK

Clara Ayu Mia Permata, 2020. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui *Kahoot!* dan *Quizizz* pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) proses pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi melalui *Kahoot!* dan *Quizizz* pada materi turunan fungsi aljabar sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa, (2) kualitas dari evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi melalui *Kahoot!* dan *Quizizz* pada materi turunan fungsi aljabar sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono. Langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi: menentukan potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan ujicoba produk. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA dan XI IPS SMA BOPKRI Banguntapan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah validasi perangkat pembelajaran, penyebaran kuesioner, dan mengujicoba soal-soal pada *Kahoot!* dan *Quizizz*.

Hasil penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berbasis gamifikasi melalui *Kahoot!* dan *Quizizz* pada materi turunan fungsi aljabar memiliki kualitas yang baik. Hal ini didasari oleh tiga alat ukur, yaitu (1) hasil validasi oleh para ahli menunjukkan semua perangkat pembelajaran yang dibuat sudah “sangat valid”, (2) hasil kuesioner minat belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan 3,3% sesudah melakukan ujicoba menggunakan *Kahoot!* dan *Quizizz*, (3) hasil dari tingkat kesukaran soal yang telah diujicoba menunjukkan pada tingkat kesukaran dengan kategori sedang.

Kata Kunci: *Research and Development*, Evaluasi Pembelajaran, Gamifikasi, *Kahoot!*, *Quizizz*, Minat Belajar, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Clara Ayu Mia Permata, 2020. The Development of The Learning Evaluation Based on Gamification Using Kahoot! and Quizizz on Derivatives of Algebraic Function Topic as an Effort to Increase Student's Interest and Learning Result. Undergraduate Thesis. Mathematics Education Study Program, Departement of Mathematics and Natural Sciences Education, Teaching and Science Faculty, Sanata Dharma University, Yogyakarta.

The purpose of this research are to know (1) the development of the learning evaluation based on gamification using Kahoot! and Quizizz on derivatives of algebraic function topic to increase student's interest and learning result, (2) the quality of learning evaluation based on gamification using Kahoot! and Quizizz on derivatives of algebraic function topic to increase student's interest and learning result.

The research methodology used was Reasearch and Development (R&D) methods developed by Sugiyono. There were several steps that were done in this research such as: determining potentials and problems, collecting the data, designing the product, validating the product, revising the product, and product trail. The subject of this research is the student of grade XI IPA and XI IPS SMA BOPKRI Banguntapan. The collecting technique used in this research were validating of learning tools, spreading of questionnaire, and trailing test on Kahoot! and Quizizz.

The result of this research proved that the development of the learning evaluation based on gamification using Kahoot! and Quizizz on derivatives of algebraic function topic has good quality. This was proved by three aspects, namely(1) the result of validation by experts showed that all of learning tools already "Valid", (2) the result of the questionnaire learning interest showed an increase 3,3% after trail using Kahoot! and Quizizz, (3) The result of level hardship test showed level with medium category.

Keywords: Research and Development, Learning evaluation, Gamification, Kahoot!, Quizizz, Learning Interest, Learning Result.