

## **ABSTRACT**

**Deni Saputra, 2021. *Development of Project-Based Quiz Creator Media Evaluation on Computer and Basic Network Subjects at SMK Negeri 2 Lubuk Basung.***

*In connection with the absence of student learning completeness in Computer and Basic Network (KJD) subjects, students are less active in participating in the learning process, learning is still teacher-centered, the evaluation media used are still conventional, do not have evaluation media that get validity, practicality, and effectiveness, so to overcome this, the researchers developed a media for evaluating creator quizzes with project-based learning on KJD subjects at SMK Negeri 2 Lubuk Basung. The research objective is to describe the media for evaluating the quiz creator in project-based learning that is valid, practical, and effective.*

*This study uses the Research and Development method with a 4D development model (define, design, develop, and designate). The data analysis technique used is descriptive analysis technique to describe the value of validity, practicality, and effectiveness of the media creator quiz evaluation. The results obtained by the media validator: 0.88 with the valid category, from the RPP validator: 0.92 with the valid category, and the material validator: 0.89 with a valid category. The practicality level assessed from the practitioner's response is 89 in the practical category with a positive statement of 85.12 in the practical category and 84.17 for negative statements with the category of strongly disagree, which means that students are very interested in using the media for evaluating the creator quiz. From the effectiveness test by testing for normality, homogeneity, t-test and the effectiveness of the evaluation media, it was found that the pretest average score was 64.86 and the students' posttest score was 80.56 and declared effective.*

*According to the research conducted, it was concluded that the media quiz creator evaluation in project-based learning could improve student learning outcomes in KJD subjects in class X SMK Negeri 2 Lubuk Basung, declared valid, practical, and effective.*

**Keyword:** *Quiz Creator, 4D (four-D), Project Based Learning.*

## ABSTRAK

**Deni Saputra, 2021. Pengembangan Media Evaluasi *Quiz Creator* Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di SMK Negeri 2 Lubuk Basung. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.**

Sehubungan belum adanya ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar (KJD), siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru, media evaluasi yang digunakan masih bersifat konvensional, belum memiliki media evaluasi yang mendapatkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, maka untuk mengatasi hal tersebut peneliti melakukan pengembangan media evaluasi *quiz creator* dengan pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran KJD di SMK Negeri 2 Lubuk Basung. Tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan media evaluasi *quiz creator* dalam pembelajaran berbasis proyek yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif untuk mendeskripsikan nilai validitas, praktikalitas, efektifitas media evaluasi *quiz creator*. Hasil yang diperoleh validator media: 0,88 dengan kategori valid, dari validator RPP: 0,92 dengan kategori valid, dan validator materi: 0,89 dengan kategori valid. Untuk tingkat kepraktisan yang dinilai dari respon praktisi sebesar 89 berkategori praktis dengan pernyataan positif sebesar 85,12 berkategori praktis dan pernyataan negatif sebesar 84,17 dengan kategori sangat tidak setuju, yang berarti bahwa siswa sangat tertarik untuk menggunakan media evaluasi *quiz creator*. Dari uji efektivitas dengan pengujian normalitas, homogenitas, uji-t dan keefektifan media evaluasi, didapatkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 64,86 dan *posstest* siswa sebesar 80,56 dan dinyatakan efektif.

Sesuai penelitian yang dilakukan, mendapatkan kesimpulan bahwa media evaluasi *quiz creator* dalam pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran KJD di kelas X SMK Negeri 2 Lubuk Basung, dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

**Kata kunci:** *Quiz Creator*, 4D (*four-D*), Pembelajaran Berbasis Proyek.