

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN MENGGUNAKAN QUIZIZZ PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA PERISTIWA MENGISI KEMERDEKAAN

Anita Nuryana¹, Yuli Mulyawati², Tatang Muhajang³

¹PGSD FKIP Universitas Pakuan

²PGSD FKIP Universitas Pakuan

³PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹anitanuryana4@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to find out how to develop an assessment instrument using quizizz on the environmental theme of our friend, the sub-theme of humans and the environment in class V SDN Cipambuan Bogor Regency, as well as find out the feasibility of an assessment instrument using quizizz in the learning process. The method used in this research is the ADDIE method (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research began with collecting information on needs and problems in elementary schools, designing assessment instruments, validating products with experts, revising the products, and after that conducting trials of assessment instruments on students. The results of testing the feasibility of the assessment instrument using Quizizz show that this product is very suitable for use in learning. This is evidenced by the results of the evaluation expert validator response questionnaire, media, linguist, and material expert who obtained an average percentage of 96,67%, as well as student response questionnaires which obtained an average percentage of 97,8%.

Keyword: development, assessment instrument, quizizz, humans and the Environment

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dalam mengembangkan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan pada kelas V SDN Cipambuan Kabupaten Bogor, serta mengetahui kelayakan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini diawali dengan mengumpulkan informasi kebutuhan dan masalah yang ada di sekolah dasar, membuat desain instrumen penilaian, melakukan validasi produk kepada ahli, merevisi produk, dan setelah itu melakukan uji coba instrumen penilaian kepada peserta didik. Hasil uji coba kelayakan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* menunjukkan bahwa produk ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari hasil angket respon validator ahli evaluasi, media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan memperoleh

rata-rata persentase sebesar 96,67%, serta angket respon peserta didik yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 97,8%.

Kata Kunci: pengembangan, instrumen penilaian, *quizizz*, subtema manusia dan lingkungan

A. Pendahuluan

Evaluasi hasil belajar berfungsi untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi melalui penilaian, seperti nilai ujian. Guru menggunakan alat penilaian untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran, yang disusun berdasarkan indikator kompetensi yang harus dicapai. Proses evaluasi yang tepat akan memberikan data akurat tentang kemampuan dan kesulitan siswa, serta meningkatkan hasil belajar jika disertai penilaian yang sesuai.

Penggunaan alat penilaian berbasis teknologi informasi dan komunikasi membuat proses evaluasi lebih kreatif dan menarik, meningkatkan antusiasme siswa serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Penilaian merupakan tahap akhir pembelajaran yang penting sebagai dasar keberhasilan dan rencana pembelajaran selanjutnya.

Quizizz adalah aplikasi TIK yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan fitur permainan seperti avatar, tema, dan musik,

sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Quizizz memungkinkan tes dilakukan secara serentak dengan hasil yang dapat dilihat langsung oleh guru dan siswa.

Hasil observasi dan wawancara di kelas V SDN Cipambuan menunjukkan bahwa alat penilaian digital seperti Quizizz belum digunakan, mengakibatkan siswa kurang antusias dalam menjawab soal. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi melalui pengembangan alat penilaian menggunakan aplikasi Quizizz.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu metode yang bertujuan menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk. Penelitian dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengguna, sementara pengembangan dilakukan guna menghasilkan instrumen penilaian pembelajaran. Model pengembangan yang

digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena prosedurnya sistematis dan setiap langkah saling berkaitan untuk menghasilkan produk yang efektif. Penelitian dilaksanakan di SDN Cipambuan, Jl. H. Abu Bakar No. 01, Desa Cipambuan, Babakanmadang, Bogor, Jawa Barat, pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Tahapan penelitian meliputi penyusunan proposal, seminar, perbaikan, pengembangan media pembelajaran Quizizz, validasi ahli, uji coba, pengolahan data, hingga pelaporan. Subjek penelitian terdiri dari 20 peserta didik kelas V dan empat validator: tiga dosen sebagai ahli evaluasi, bahasa, dan media, serta satu guru kelas sebagai ahli materi. Teknik pengumpulan data pra-penelitian dilakukan melalui observasi dan wawancara, sedangkan saat proses penelitian menggunakan angket untuk mengukur respon terhadap instrumen penilaian Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, daftar pertanyaan wawancara, angket validasi, dan angket respon peserta

didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan observasi kelas dan wawancara langsung untuk memperoleh informasi mengenai kondisi, kebutuhan peserta didik, serta permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Cipambuan Kabupaten Bogor. Hasilnya menunjukkan adanya kebutuhan terhadap penggunaan instrumen penilaian berbasis teknologi, karena guru masih menggunakan lembar soal tertulis untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

b. Analisis kurikulum

SDN Cipambuan telah menerapkan Kurikulum 2013 secara bertahap sejak tahun 2013 dengan sumber belajar berupa buku tematik terpadu. Penelitian ini mengambil Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS, serta disertai Kompetensi Dasar

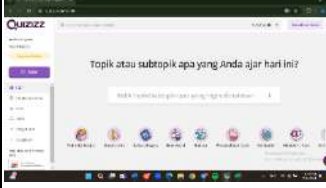
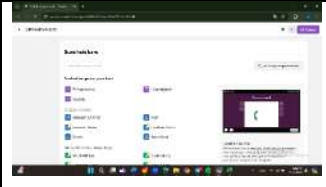
(KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) untuk Tema 7 Subtema 1.

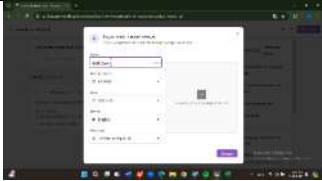
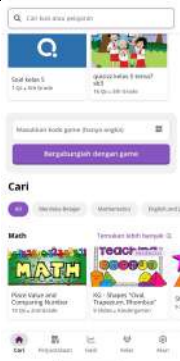
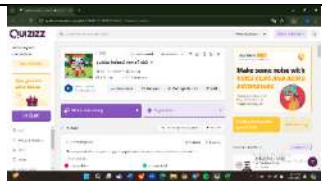
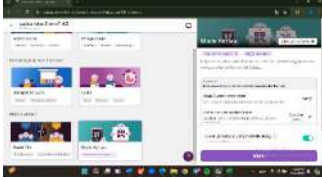
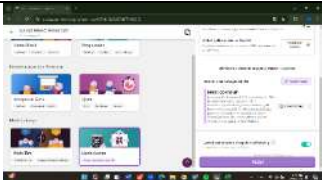
Tahap Design (Perancangan)

Perancangan isi konten materi berupa soal disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Instrumen penilaian menggunakan Quizizz dipilih karena sesuai dengan perkembangan teknologi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan praktis. Instrumen ini dapat diakses melalui internet menggunakan smartphone, laptop, atau komputer, sehingga diharapkan lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran. Setelah perancangan awal selesai, instrumen penilaian ini divalidasi oleh ahli evaluasi, materi, media, dan bahasa.

Tabel 1 Storyboard Design Instrumen Penilaian

No	Tahapan	Deskripsi
1.		Masuk ke halaman utama <i>quizizz</i> dengan mengklik link https://quizizz.com/?lng=en
2.		Kemudian masuk dengan akun yang sudah terdaftar atau masuk dengan

		akun google, email, atau facebook.
3.		Setelah masuk, klik tanda (+) Buat yang terdapat di pinggir kiri untuk membuat soal game.
4.		Selanjutnya pilih salah satu ingin membuat dalam bentuk quiz atau presentasi.
5.		Kemudian ketika kita memilih quiz akan diberikan pilihan kembali untuk kategori soal yang akan dijawab.
6.		Selanjutnya, ketika sudah klik dan memilih kategori soal akan muncul tampilan seperti ini dan bisa langsung membuat soal dan jawabannya.
7.		Setelah itu ketika selesai membuat soal dan jawaban klik pojok kanan atas untuk

		menyimpan .			
8.		Selanjutnya , ketika sudah semua dibuatkan soal dan jawaban akan ada tampilan untuk mengisi judul quiz.	14.		Selanjutnya untuk mengscan klik gambar titik empat yang ada di sebelah kiri.
9.		Selanjutnya , klik “Mulai sekarang” untuk memulai mengisi soal.	15.		Selanjutnya , aka nada tampilan seperti ini dan klik memindai respons untuk mengetahui jawaban peserta didik.
10.		Setelah itu, memilih metode cara menjawab soal nya.	16.		Setelah itu, peserta didik menjawab dengan barcode dengan kertas.
11.		Selanjutnya , ketika memilih salah satu metode (mode kertas) masukan nama-nama peserta didik yang ingin menjaawab soal.	17.		Selanjutnya , ketika semua peserta didik menjawab akan muncul jawaban peserta didik yang benar dan salah beserta nilai nya.
12.		Selanjutnya , klik mulai untuk memulai quiz.			
13.		Setelah itu akan muncul barcode untuk disambung ke ponsel admin yang membuat soal.			

Tahap *Development*

(Pengembangan)

Ahli Materi

Tabel 2 Revisi Produk oleh Ahli Materi

Sebelum di Revisi	Sesudah di Revisi
-------------------	-------------------

	
Balon yang ditiup akan mengembang lebih besar, hal ini menandakan bahwa benda gas.... a. Tidak dapat berubah bentuk b. Hanya bisa berada dalam balon c. Dapat menempati ruang d. Bertambah banyak jika ditiup	Berdasarkan gambar diatas balon yang ditiup akan mengembang lebih besar, hal ini menandakan bahwa benda gas a. Tidak dapat berubah bentuk b. Hanya bisa berada dalam balon c. Dapat menempati ruang d. Bertambah banyak jika ditiup
Menambahkan keterangan gambar pada soal	
Penulisan kalimat penutup surat yang tepat adalah a. Karena begitu pentingnya acara, kami sangat mengucapkan terima kasih. b. Demikian surat ini kami buat, atas kerja samanya kami ucapkan banyak sekali terima kasih. c. Demikian, atas kehadiran Bapak/Ibu orang tua/wali siswa sebelumnya kami ucapkan terima kasih. d. Besar sekali harapan kami atas kehadiran Sudra pada acara hari kami.	Penulisan kalimat penutup surat yang tepat adalah a. Demikian surat undangan kami, atas perhatian saudara disampaikan terima kasih. b. Atas perhatian dan partisipasi Saudara kami sampaikan terima kasih. c. Atas perhatian dan partisipasi Saudara, kami haturkan terima kasih. d. Atas perhatian dan partisipasi Saudara, kami mengucapkan terima kasih.
Sesuaikan paragraf pilihan jawaban harus terstruktur	
Berikut ini yang termasuk contoh kalimat pembuka pada surat resmi	Berikut ini yang termasuk contoh kalimat pembuka pada surat resmi

adalah... a. Salam kangen dari aku b. Dengan hormat, c. Teriring doa dariku, d. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih	adalah... a. Salam kangen dari aku b. Dengan hormat, c. Teriring doa dariku, d. Atas perhatiannya terima kasih
Menyeimbangkan pilihan jawaban dengan sesuai	

Tabel 3 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Materi

Nomor Soal	Aspek yang di nilai				Total
	1	2	3	4	
1.	4	4	3	4	16
2.	3	4	4	4	14
3.	4	4	4	4	14
4.	4	4	4	4	16
5.	4	4	4	4	16
6.	4	4	4	4	16
7.	4	4	4	4	16
8.	4	4	4	4	16
9.	3	4	4	4	15
10.	4	4	4	4	16
11.	4	4	3	4	15
12.	4	4	4	4	16
13.	3	4	4	4	15
14.	4	4	4	4	16
15.	4	4	4	3	15
16.	4	4	4	4	16
17.	4	4	3	4	15
18.	4	3	4	4	15
19.	4	4	4	4	16
20.	4	4	4	4	16
Total Penilaian					310
Skor Maksimal					320
Presentase					X 100
Rata-Rata total validitas					97

Penilaian kedua pada produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini berada pada kualifikasi “Layak untuk diimplementasikan/uji coba” dengan nilai antara 75%-89%.

Ahli Materi kedua

Tabel 4 Revisi Produk oleh ahli materi

Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
-------------------	-------------------

		mengucapkan terima kasih. b. Demikian surat ini kami buat, atas kerja samanya kami ucapkan banyak sekali terima kasih. c. Demikian, atas kehadiran Bapak/Ibu orang tua/wali siswa sebelumnya kami ucapkan terima kasih. d. Besar sekali harapan kami atas kehadiran Saudara pada acara hari kami.	saudara disampaikan terima kasih. b. Atas perhatian dan partisipasi Saudara kami sampaikan terima kasih. c. Atas perhatian dan partisipasi Saudara, kami haturkan terima kasih. d. Atas perhatian dan partisipasi Saudara, kami mengucapkan terima kasih.
balon yang ditiup akan mengembang lebih besar, hal ini menandakan bahwa benda gas a. Tidak dapat berubah bentuk b. Hanya bisa berada dalam balon c. Dapat menempati ruang d. Bertambah banyak jika ditiup		Berdasarkan gambar di atas balon yang ditiup akan mengembang lebih besar, hal ini menandakan bahwa benda gas a. Tidak dapat berubah bentuk b. Hanya bisa berada dalam balon c. Dapat menempati ruang d. Bertambah banyak jika ditiup	
Pemberian petunjuk gambar pada soal Surat undangan ulang tahun merupakan salah satu jenis surat.... a. Undangan resmi b. Undangan tidak resmi c. Undangan sahabat d. Undangan khusus			
Dengan hormat, Kami Panitia Pentas Seni SD Negeri 01 Bandung, bermaksud menyelenggarakan pementasan drama oleh siswa-siswi. Acara tersebut akan diselenggarakan pada: hari/tanggal: Selasa, 16 Oktober 2024 pukul: 10.00 s.d. 14.00 WIB tempat : Ruang Aula SD Negeri 4 Bandung Kutipan surat undangan di atas merupakan bagian.... a. kepala surat b. pembuka surat c. isi surat d. penutup surat			
Komponen pertanyaan sama dengan soal nomor lain.			
Penulisan kalimat penutup surat yang tepat adalah a. Karena begitu pentingnya acara, kami sangat	Penulisan kalimat penutup surat yang tepat adalah a. Demikian surat undangan kami, atas perhatian		

Tabel 5 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Materi					
Nomor Soal	Aspek yang dinilai				Total
	1	2	3	4	
1.	4	4	4	4	16
2.	3	4	4	3	14
3.	4	4	4	4	16
4.	4	4	3	4	15
5.	4	4	4	4	16
6.	4	4	4	4	16
7.	4	4	4	4	16
8.	4	4	4	4	16
9.	4	4	4	4	16
10.	3	4	4	4	15
11.	4	4	3	3	14
12.	4	4	4	4	16
13.	4	4	4	4	16
14.	4	4	4	4	16
15.	4	4	4	4	16
16.	3	3	3	4	13
17.	4	4	4	4	16
18.	4	4	4	4	16
19.	4	4	4	4	16
20.	4	4	4	4	16
Total Penilaian				311	
Skor Maksimal				320	
Presentase				X 100	
Rata-Rata total validitas				97,18%	

Penilaian kedua pada produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini berada pada

Tabel 5 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Materi

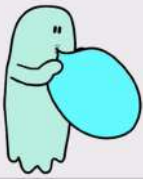
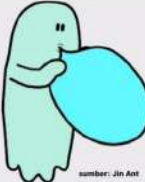
Nomor Soal	Aspek yang dinilai				Total
	1	2	3	4	
1.	4	4	4	4	16
2.	3	4	4	3	14
3.	4	4	4	4	16
4.	4	4	3	4	15
5.	4	4	4	4	16
6.	4	4	4	4	16
7.	4	4	4	4	16
8.	4	4	4	4	16
9.	4	4	4	4	16
10.	3	4	4	4	15
11.	4	4	3	3	14
12.	4	4	4	4	16
13.	4	4	4	4	16
14.	4	4	4	4	16
15.	4	4	4	4	16
16.	3	3	3	4	13
17.	4	4	4	4	16
18.	4	4	4	4	16
19.	4	4	4	4	16
20.	4	4	4	4	16
Total Penilaian				311	
Skor Maksimal				320	
Presentase				X 100	
Rata-Rata total validitas				97,18%	

Penilaian kedua pada produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini berada pada

kualifikasi “Sangat layak untuk diimpelIntasikan/uji coba tanpa revisi” dengan nilai antara 90%-100%.

Ahli Media

Tabel 6 Revisi Produk oleh Ahli Media

Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
	
Gunakan tema yang cerah dan berwarna agar lebih menarik	
	
Cantumkan sumber gambar pada soal	

Tabel 7 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
1.	Tampilan pada instrument penilaian	5
2.	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	5
3.	Tingkat kepraktisan penggunaan	5
4.	Pemilihan warna yang ditampilkan	4
5.	Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	4
6.	Kesesuaian video pada opsi jawaban dengan butir soal	5
7.	Suara audio dan video yang digunakan jelas.	5
8.	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	4
Total penilaian		37
Skor maksimal		40
Persentase		X 100

Penilaian kedua pada produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini berada pada kualifikasi “Sangat layak untuk diimpelIntasikan/uji coba tanpa revisi” dengan nilai antara 90%-100%.

Ahli bahasa

Tabel 8 Revisi Produk Oleh Ahli Bahasa

Sebelum revisi	Setelah revisi
Berikut ini merupakan contoh peristiwa mencair dalam kehidupan sehari-hari adalah a. kamper yang diletakkan di dalam lemari lama kelamaan akan habis b. es krim yang dibiarkan di tempat terbuka akan berubah menjadi air c. coklat cair yang didiamkan akan menjadi padat d. adanya titik-titik air pada daun tumbuhan di pagi hari	Berikut ini merupakan contoh peristiwa mencair dalam kehidupan sehari-hari adalah a. K amper yang diletakkan di dalam lemari lama kelamaan akan habis. b. E s krim yang dibiarkan di tempat terbuka akan berubah menjadi air. c. C oklat cair yang didiamkan akan menjadi padat. d. A danya titik-titik air pada daun tumbuhan di pagi hari.
Huruf besar dan tanda baca titik di akhir kalimat	
Perhatikan peristiwa perubahan wujud zat berikut ini! [1] mencair [2] mengkristal [3] menguap [4] membeku Peristiwa yang melepaskan kalor atau mengalami penurunan suhu ditunjukkan pada nomor	Perhatikan peristiwa perubahan wujud zat berikut ini! [1] mencair [2] mengkristal [3] menguap [4] membeku Peristiwa pelepasan kalor atau kondisi penurunan suhu ditunjukkan pada nomor
Mengubah kata pada kalimat soal agar lebih terlihat efektif	
Perhatikan peristiwa berikut ini!	Perhatikan peristiwa berikut ini!

[1] Es mencair jika diletakkan di tempat terbuka.	[1] Es mencair jika diletakkan di tempat terbuka.
[2] Lilin akan meleleh jika dibakar.	[2] Lilin akan meleleh jika dibakar.
[3] Coklat batangan akan meleleh jika dipanaskan.	[3] Coklat batangan akan meleleh jika dipanaskan.
[4] Air jika diletakkan di dalam freezer akan berubah menjadi es.	[4] Air jika diletakkan di dalam freezer akan berubah menjadi es.
Memberi font miring pada kata yang berbahasa asing	
Contoh tindakan yang tepat sebagai siswa yang bisa kita lakukan untuk mendukung pembangunan nasional adalah a. Selalu ikut bekerja membangun jembatan b. Menjaga ketertiban dan kedamaian di sekolah dan masyarakat c. Suka mengikuti perkelahian antar sekolah bersama teman-teman d. Memberikan semua uang saku untuk pembangunan sekolah	Contoh tindakan yang tepat sebagai siswa yang bisa kita lakukan untuk mendukung pembangunan nasional adalah a. membangun jembatan b. menjaga ketertiban dan kedamaian di sekolah dan masyarakat c. mengikuti perkelahian antar sekolah bersama teman-teman d. memberikan semua uang saku untuk pembangunan sekolah
Mengefektifkan kalimat pada pilihan jawaban	

Tabel 9 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Nilai
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan yang disempurnakan (EYD).	5
2.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.	5
3.	Konsistensi dalam penggunaan istilah.	5
4.	Konsistensi dalam penggunaan tanda baca.	5
5.	Penggunaan ukuran huruf yang konsisten.	5

6.	Penggunaan Bahasa pada soal memberikan kemudahan dalam mengerjakan soal.	5
7.	Bahasa yang digunakan pada setiap petunjuk mengerjakan soal mudah dipahami.	5
8.	Isi soal menarik	5
9.	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.	5
10.	Spasi antar baris susunan teks normal.	5
Total penilaian		50
Skor maksimal		50
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		100

Penilaian kedua pada pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini berada pada kualifikasi “sangat layak, tidak perlu revisi” dengan nilai anatar 90%-100%, artinya produk ini dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, tanpa revisi.

Setelah memperoleh penilaian dari ahli maka data yang diperoleh dari nilai rata-rata validitas akan dikonversi untuk mendapat kesimpulan mengenai validitas instrumen penilaian menggunakan *quizizz* berdasarkan pedoman konversi ideal berdasarkan pada tabel berikut

Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli

Validator	Rata-rata total validitas
Ahli Materi 1	97%
Ahli Materi 2	97,18%
Ahli Media	92,5%
Ahli Bahasa	100%
Rata-rata total	96,67%

Tabel 11 Interpretasi Penilaian Angket Validasi Ahli

Validator	Penilaian Instrumen Penilaian
-----------	-------------------------------

	Menggunakan Quizizz Secara Keseluruhan
Ahli Materi 1	Sangat Layak
Ahli Materi 2	Sangat Layak
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak

Kesimpulan dari tabel di atas mengenai hasil keseluruhan validasi kedua oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata persentasi dengan total sebesar 96,67% dengan kriteria “sangat layak, tidak perlu revisi” yang artinya instrumen penilaian sangat layak untuk dilakukan uji coba di sekolah dasar.

Tahap Implementation (Implementasi)

Produk ini diuji coba kepada 20 peserta didik kelas V SDN Cipambuan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan instrumen penilaian menggunakan Quizizz melalui angket berisi 10 pertanyaan. Respon peserta didik dianalisis menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana dengan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100$$

Tabel 12 Rekapitulasi Respon Peserta Didik Pada Penggunaan Penilaian Menggunakan Quizizz.

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	50	50	100	

2	50	50	100
3	50	50	100
4	50	50	100
5	50	50	100
6	50	50	100
7	50	50	100
8	47	50	94
9	50	50	100
10	48	50	96
11	50	50	100
12	50	50	100
13	45	50	100
14	45	50	100
15	48	50	100
16	48	50	100
17	47	50	94
18	50	50	100
19	50	50	100
20	50	50	100
97,8			

Berdasarkan rekapitulasi pada data penilaian tabel di atas, maka instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan yang digunakan 20 peserta didik kelas V memperoleh nilai respon. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik yaitu sebesar 97,8%. Jumlah yang diperoleh berada diantara 80%-100%, artinya penggunaan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini dinyatakan sangat baik (layak) digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 peristiwa mengisi kemerdekaan dan secara umum instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini tidak diperlukan adanya revisi.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melaksanakan tahap implementasi yaitu dengan melakukan uji coba kepada peserta didik, maka akan diperoleh hasil data kuantitatif yang diperoleh dari siswa kemudian dianalisis menggunakan uji coba validitas soal, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda yang akan dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 13 Tabel Hasil Analisis Validitas Butir Soal

Kategori	Jumlah	Persentase	Nomor Soal
Valid	16	80%	2,3,4,5,6,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,20
Tidak Valid	4	20%	1,7,18,19
Jumlah	20		

Tabel 4.16 Hasil Realibilitas Menggunakan Excel

Nilai cronbach's alpha	0.897724
------------------------	----------

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan, maka dapat terlihat bahwa validitas butir soal yang valid berjumlah 16 soal, yang tidak valid berjumlah 4 soal. Selanjutnya yaitu uji reliabilitas butir soal mendapatkan hasil koefisien reliabilitas sebesar 0.89, sehingga soal dapat dipercaya.

Tabel 14 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal

Kesukaran Butir Soal			
Tingkat Kesukaran		Nilai	
Sukar		0,00 – 0,25	
Sedang		0,26 – 0,75	
Mudah		0,76 – 1,00	
Tingkat Kesukaran	Jumlah	Persentase	Nomor Soal

Mudah	3	15%	12,14,15
Sedang	16	80%	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,13,16,17,18,20
Sukar	1	5%	19

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, maka dapat terlihat bahwa tingkat kesukaran pada butir soal terbagi menjadi tiga yaitu mudah dengan jumlah soal sebanyak 3 butir soal, sedang dengan jumlah sebanyak 16 butir soal, dan sukar dengan jumlah soal sebanyak 1 butir soal.

Tabel 15 Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal

Kategori		Daya	Nilai
Beda			
Baik			0,40 – 1,00
Sedang (tidak perlu direvisi)			0,30 – 0,39
Perlu direvisi			0,20 – 0,29
Tidak baik			-1,00 – 0,19
Tingkat Kesugkaran	Jumlah	Presentase	Nomor Soal
Baik	15	75%	2,3,4,5,6,7,8,10,12,13,14,15,16,17,20
Sedang	4	20%	1,9,11,18
Perlu direvisi	-	-	-
Tidak baik	1	5%	19

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat terlihat bahwa hasil analisis daya pembeda menunjukkan ada 15 soal yang dinyatakan baik, soal dinyatakan sedang ada 4 soal, dan 1 soal dinyatakan tidak baik. Penentuan kriteria N-Gain disajikan sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

Tabel 16 Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria Interpretasi
> 0,7	Tinggi
0,3 – 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

Adapun Kategori tafsiran efektifitas N-Gain dalam bentuk persen (%) sebagai berikut:

Tabel 17 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Persentase (%)

Persentase	Kriteria Interpretasi
> 40	Tidak Efektif
40 – 50	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
< 76	Efektif

Sebelum pembelajaran dimulai siswa diarahkan untuk mengerjakan soal *pretest* dengan tujuan dapat mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa. Soal yang diberikan dari materi tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kemudian diakhiri dengan mengerjakan soal *posttest*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi materi oleh 2 validator terhadap instrumen penilaian menggunakan Quizizz pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan subtema Peristiwa Mengisi Kemerdekaan kelas V, diperoleh persentase rata-rata 97% dan 97,18% dengan kriteria “layak” digunakan. Saran perbaikan mencakup: 1) penggunaan kata dalam kalimat, 2) akhiran titik, 3) struktur pilihan jawaban, dan 4) logika jawaban.

Validasi media oleh 1 validator menghasilkan persentase 92,5% dengan kriteria “sangat layak”, dengan saran: 1) ubah tampilan tema menjadi lebih berwarna, dan 2) tambahkan sumber referensi gambar.

Validasi bahasa oleh 1 validator menunjukkan persentase 100% dengan kriteria “sangat layak”, dengan saran: 1) perbaiki kalimat tidak efektif, dan 2) perbaiki penggunaan tanda baca serta kata di-.

Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi materi, media, dan bahasa adalah 96,67%, sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan. Setelah melewati tahap validasi, produk diuji coba kepada 20 peserta didik kelas V. Berdasarkan angket, respon peserta didik terhadap penggunaan Quizizz sangat baik, dengan persentase rata-rata 97,8% dan termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

D. Kesimpulan

Hasil pengembangan instrument penilaian menggunakan *quizizz* pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan dengan model pengembangan ADDIE (*analysis* (analisis), *desain* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi)). Dalam prosesnya telah melewati tahap validasi ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Kemudian melalui tahap validasi instrument dengan mengukur validitas, reabilitas, tingkat kesungkaran dan daya pembeda soal. Dan melakukan uji coba produk kepada kelas V SDN Cipambuan

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi maka persentase yang diperoleh yaitu ahli media %, ahli Bahasa %, ahli materi dosen %, dan ahli materi guru %. keempatnya dapat diartikan bahwa produk instrument penilaian menggunakan *quizizz* termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk diimplementasikan. Adapun hasil Validasi instrument dari 20 butir soal diperoleh 80% dikatakan valid dengan 0,897 realibel. Tingkat kesungkaran soal dinyatakan mudah sebesar 15%,

sedang 80% dan sukar 5%. Daya pembeda soal 75% dinyatakan baik. Kemudian respon dari peserta didik terhadap kelayakan produk mendapatkan rata-rata persentase 97,8% dan peserta didik meraskan senang belajar menggunakan aplikasi *quizizz*. Hasil perhitungan N-Gain pretest dan posttest mendapatkan rata-rata sebesar 0,6 termasuk kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amry, Z., & Badriah, L. (2018). Pembelajaran Tematik Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 6(2), 254–270.
- Bahriah, E. S., Dewi, L. U., & Irwandi, D. (2021). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 11(1), 19–26. <https://doi.org/10.21009/jrpk.111.04>
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran

- Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Karerina, N., Pitoewas, B., & Devi Sutrisno Putri. (2020). Pengaruh Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill) terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMA Negeri 1 Pagelaran Tahun Pelajaran 2020/2021. *Journal of Social Science Education*, 1(1), 69–76. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2587584&val=24348&title=](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2587584&val=24348&title=Pengaruh%20Instrumen%20Penilaian%20Kognitif%20Berbasis%20Hots%20Higher%20Order%20Thinking%20Skill%20Terhadap%20Keterampilan%20Pemecahan%20Masalah%20Peserta%20Didik%20Pada%20Mata%20Pelajaran%20Ppkn%20Di%20Sma%20Negeri) Pengaruh Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Hots Higher Order Thinking Skill Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sma Negeri
- Lestari, D. B., HS, A. K., & Tryanasari, D. (2022). *Quizizz sebagaialternatif media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar*. 1, 595–599.
- Linda, I., & Sukmawarti. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Memuat Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran Matematika. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.229>
- Lusiani. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mariyah, S. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Instrumen Penilaian Hasil Belajar Melalui Supervisi Akademik Teknik Kelompok. *Jurnal Ideguru*, 4(1), 1–9.
- Mudhakiyah, Z., Wijayati, N., Haryani, S., & Nurhayati, S. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Aspek Psikomotorik Peserta Didik pada Praktikum Pembelajaran Kimia Materi Laju Reaksi. *Chemistry in Education*, 11(2), 166–172.
- Mundia Sari, K., & Setiawan, H. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 900–912. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.478>
- Noor, H., & Rizal Rifa'i, M. (2021). Karakteristik penilaian pembelajaran pada kurikulum 2013 di MI. *Aawalayah: Jurnal PGMI*, 4(1), 10–16. <https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/sapren/article/view/364>

- Pahlefi, M. R. (2022). Kajian Teoritis Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Menyimak (Mahārah al - Istima') dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Arabic Studies*, 2(2), 68–84.
- Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 45–50.
- Rodiana, S., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Mata Pelajaran Kearsipan Jurusan OTKP Di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 82–95. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p82-95>
- 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. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sattar, M., Amin, F. H., & Nawir, H. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. ... *Pembelajaran*, 3(3), 95–102. [http://www.ejournal-
ip3.com/index.php/Pendidikan/artic
le/view/116](http://www.ejournal-
ip3.com/index.php/Pendidikan/artic
le/view/116)
- Silitonga, H. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 2(2), 144–150. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i2.7082>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Wiranti, O. D., Cahyaningtyas, A. P., & Jupriyanto. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Menggambar dan Mewarnai Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(1), 11–22. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i1.8767>
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Zainal, N. F. (2020). Pengukuran, Assessment dan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 8–26. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.310>