

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN  
MEDIA QUIZIZZ BERBASIS PAPERMODE  
DI SDN TUNDAGAN**

Igra Tanjil Magistra<sup>1</sup>, Nunu Nurfirdaus<sup>2</sup>, Nana Sutarna<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kuningan

[lgratanjilmagistra22@gmail.com](mailto:lgratanjilmagistra22@gmail.com), [nunu@upmk.ac.id](mailto:nunu@upmk.ac.id), [nana@upmk.ac.id](mailto:nana@upmk.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study was intended to make an evaluation tool using Quizizz based on Papermode to improve the motivation and learning outcomes of fourth-grade students in IPAS at SDN Tundagan. The issues addressed include the limited variety of evaluation methods and student engagement in learning, with the expectation of providing an effective solution. This study employs the Research and Development (R&D) methodology with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were gathered from interviews, questionnaires, and observations of students and teachers. Validation was conducted by experts in media, content, and technology to ensure the suitability and effectiveness of the evaluation tool that was developed. The findings showed that the evaluation tool using the Quizizz-based Papermode media was deemed highly suitable, with a validation percentage of 96.67% by media experts, 94.00% by technology experts, and 92.00% by content experts. Students gave a positive response with a score of 91.63%, indicating an enhancement in motivation and engagement in IPAS learning in the fourth grade at SDN Tundagan. By this research, it is identified that the Quizizz-based Papermode evaluation tool effectively enhances student motivation and learning outcomes in the fourth grade for the IPAS subject. It is recommended that teachers utilize this media regularly and incorporate visual elements to capture students' attention, as well as provide training to optimize the use of technology in learning.*

**Keywords:** *evaluation tool, IPAS, quizizz media*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan alat evaluasi menggunakan media Quizizz berbasis Papermode guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN Tundagan. Permasalahan yang dimaksud meliputi kurangnya variasi metode evaluasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan

observasi terhadap siswa dan guru. Validasi dijalankan oleh ahli media, materi, serta teknologi untuk memastikan kelayakan dan efektivitas alat evaluasi yang dikembangkan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa alat evaluasi menggunakan media *Quizizz* berbasis *Papermode* dinyatakan sangat layak dengan persentase validasi 96,67% oleh ahli media, 94,00% oleh ahli teknologi, serta 92,00% oleh ahli materi. Siswa memberikan respon positif dengan nilai 91,63%, menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Tundagan. Melalui penelitian ini, diidentifikasi bahwa alat evaluasi *Quizizz* berbasis *Papermode* efektif meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Disarankan agar guru memanfaatkan media ini secara rutin dan menambahkan elemen visual untuk menarik perhatian siswa, serta menyediakan pelatihan agar penggunaan teknologi dalam pembelajaran lebih optimal.

**Kata Kunci:** alat evaluasi, IPAS, media quizizz

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi menghasilkan peluang signifikan dalam lingkup pendidikan, termasuk pada proses evaluasi pembelajaran. Sebagaimana tercantum pada UU RI Nomor 14 Tahun 2005 terkait Guru dan Dosen, guru berkewajiban untuk menyusun alat evaluasi hasil belajar yang berkelanjutan dan berorientasi pada masa depan. Tetapi, kondisi nyata memperlihatkan sejumlah guru yang masih menghadapi kendala dalam pelaksanaan evaluasi yang efektif, terutama dalam penerapan evaluasi autentik dan pemanfaatan teknologi yang tepat guna.

Sebagai contoh, evaluasi pembelajaran ialah salah satu bagian penting dari proses pendidikan yang digunakan untuk mengevaluasi

seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dicapai. Dalam situasi ini, evaluasi tidak hanya menilai hasil belajar tetapi juga melakukan analisis menyeluruh terhadap proses pembelajaran. Adam & Syastra (2015), menyatakan bahwa evaluasi pendidikan dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang memberikan arti, nilai, dan makna terhadap hasil penilaian pendidikan sebagaimana ketetapan parameter.

Tetapi, sejumlah guru masih mengalami kesulitan dalam menerapkan evaluasi autentik ini karena kurangnya pemahaman tentang standar kompetensi yang ditetapkan. Teknologi telah merevolusi cara kita melakukan evaluasi pembelajaran. Dulu, evaluasi seringkali terbatas pada tes tertulis

konvensional. Namun, dengan adanya teknologi, evaluasi kini menjadi lebih dinamis dan beragam.

Quizizz Papermode memiliki banyak keuntungan bagi guru. Guru dengan mudah mampu melacak kemajuan tiap siswanya dengan lembar jawaban yang dihimpun, yang memungkinkan guru mampu menyampaikan tanggapan langsung serta menyelaraskan pengajarannya sesuai kebutuhan pribadi siswa. Kemudian, mode ini menghasilkan opsi alternatif bagi siswa yang kemungkinan tidak mempunyai akses terhadap teknologi Fauziah & Sofian Hadi (2023). Hal ini sangat relevan dengan kondisi sekolah di Indonesia, terutama di daerah yang belum memiliki akses internet memadai atau keterbatasan perangkat elektronik di kalangan siswa.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Haromaini dalam Nurhusni Dkk (2024) menekankan pentingnya alat evaluasi yang valid dan relevan untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Sejalan dengan temuan tersebut, Azizah Dkk, (2023) dalam penelitiannya berjudul "Penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode dalam peningkatan motivasi belajar PAI Kelas VII"

menggarisbawahi bahwa aplikasi Quizizz dapat menghasilkan peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa aplikasi tersebut mampu menggaet perhatian siswa dan mencegah rasa bosan.

Lebih lanjut, Witriani, (2023) juga mendukung temuan sebelumnya dengan penelitian berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz". Kajian ini memperlihatkan aplikasi Quizizz efektif dalam menghasilkan pembelajaran lebih menarik serta interaktif bagi siswa. Dengan demikian, ketiga penelitian ini secara komprehensif menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam evaluasi pembelajaran, melalui aplikasi Quizizz, berkontribusi positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar.

Hasil observasi serta wawancara yang dilaksanakan di SDN Tundagan memperlihatkan bahwa guru masih terbatas dalam variasi penggunaan media pembelajaran dan evaluasi. Pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah dan tes tulis, yang menyebabkan siswa cepat merasa jenuh. Padahal sebagian besar siswa telah akrab

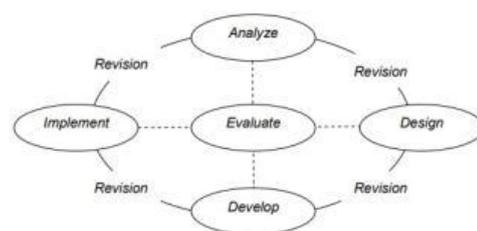
dengan penggunaan perangkat digital seperti smartphone dan menunjukkan minat tinggi terhadap metode pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, pemanfaatan teknologi oleh guru masih bersifat otodidak dan belum optimal, terutama penyusunan alat evaluasi yang menarik serta selaras dengan karakteristik siswa.

Merujuk pada kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media evaluasi yang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa, serta memberikan kemudahan bagi guru dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran sehingga peneliti menjalankan penelitian berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Media Quizizz Berbasis Papermode Untuk Mata Pelajaran Ips Di Kelas IV SDN Tundagan”.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang dimanfaatkan ialah metode “penelitian dan pengembangan” atau “*Research and Development*”. Metode ini dimanfaatkan guna membuat rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang tersedia, hingga mengembangkannya serta menghasilkan produk baru.

Model pengembangan yang diimplementasikan ialah model ADDIE. Dick and Carry (1996) menyebutkan bahwa model ini terdiri atas 5 tahapan, mencakup Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), serta Evaluasi (*evaluation*). Sugiyono (2019:394) menjelaskan bahwa tahapan ini membutuhkan revisi pada tiap tahapnya, maka model ini sesuai untuk dimanfaatkan pengembangan media Quizizz menggunakan fitur papermode sehingga menghasilkan produk praktis, valid, serta efektif. Prosedur serta tahapan model pengembangan ADDIE menurut Branch (2009) dalam Endah, (2020 : 20) sebagai berikut:



**Gambar 1 Tahapan Model ADDIE**

Pada studi ini, pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode. Pertama, wawancara terstruktur dengan guru wali kelas IV SDN Tundagan untuk menggali informasi kondisi pembelajaran dan

tantangan yang dihadapi. Kedua, angket digunakan untuk mengumpulkan respons siswa dan guru mengenai efektivitas media evaluasi Quizizz, menggunakan skala *Likert* untuk penilaian. Observasi juga dilaksanakan guna mengamati interaksi siswa dan dinamika kelas sepanjang pemanfaatan alat evaluasi. Selain itu, dokumentasi dikumpulkan terkait materi ajar dan silabus yang relevan. Terakhir, uji validasi oleh ahli materi, media, dan teknologi memastikan kualitas alat evaluasi dikembangkan. Metode beragam ini memberikan informasi komprehensif tentang efektivitas penggunaan media Quizizz berbasis papermode dalam pembelajaran IPAS.

Penilaian validasi alat evaluasi menggunakan media quizizz berbasis papermode dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Tundagan dijalankan oleh tiga ahli validator, mencakup ahli materi, ahli bahasa, serta ahli media, yang semuanya ialah dosen yang berkompeten di bidang tersebut.

**Tabel 1 Nama Dosen validator**

No	Nama	Keterangan
1	Nana Sutarna, M.Pd.	Dosen PGSD UM Kuningan, sebagai ahli media
2	Atang Sutisna, M.Pd	Dosen PGSD UM Kuningan, sebagai ahli materi

3	Asep Mahpudin, M.Kom	Dosen PTIK UM Kuningan, sebagai ahli teknologi
---	----------------------	--

Lembar kuisisioner/angket validator ahli materi, ahli media, serta ahli teknologi ini disusun berdasarkan skala likker dengan lima alternatif jawaban, yakni: sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), serta sangat kurang (SK). Perolehan hasil nantinya dapat dimanfaatkan dengan sedikit ataupun tanpa revisi. Skala yang dimanfaatkan dalam mengukur validasi uji kelayakan ialah:

**Tabel 2 Skala Validasi Media, Materi, dan Teknologi**

Skala Aspek	Angka
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Data kuantitatif yang didapatkan kemudian dikoversikan ke dalam data kualitatif berbentuk interval dengan rumus:

$$P = \sum \frac{x}{x_1} x 100 \%$$

Keterangan:

$P$  = Presentasi validasi

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban pada tiap item

$\sum x_1$  = Jumlah keseluruhan jawaban ideal pada tiap item

Hasil dari setiap penghitungan dapat dimanfaatkan guna menetapkan kelayakan media yang dimanfaatkan. Berikut ialah rentang kategori kelayakan media, materi, teknologi, dan soal yaitu:

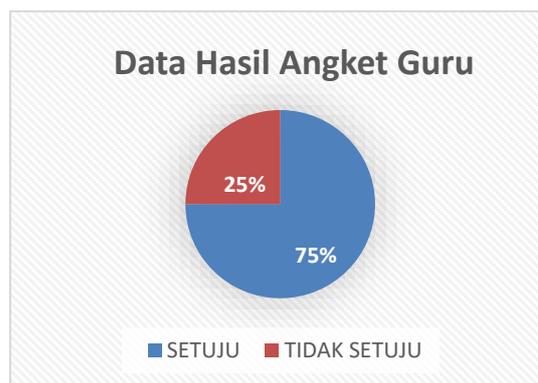
**Tabel 3 Kriteria Data Angket Validasi**

No	Kriteria Penilaian	Keterangan
1	81%-100%	Sangat Layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	21%-40%	Tidak Layak
5	≤20%	Sangat Tidak Layak

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1. Tahap Analisis

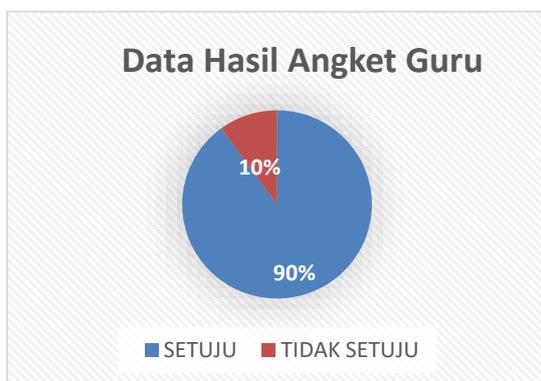
Tahapan analisis dimaksudkan guna mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan media evaluasi. Wawancara dan angket menunjukkan bahwa guru dan siswa mendukung penggunaan media digital, meskipun masih ada kendala teknis dan akses internet. Metode evaluasi tradisional dianggap kurang menarik, sementara media seperti Quizizz dinilai lebih interaktif dan memotivasi. Temuan ini menjadi dasar pengembangan alat evaluasi berbasis Quizizz Papermode, dengan hasil analisis ditunjukkan sebagai berikut:



**Diagram 1 Hasil Angket Penggunaan Media Alat Evaluasi Guru dan Siswa**

Berdasarkan diagram 1 hasil angket, guru dan siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media digital dalam evaluasi pembelajaran. Guru mendukung pemanfaatan teknologi seperti Quizizz, meskipun menghadapi kendala fasilitas dan kebutuhan pelatihan. Siswa juga antusias terhadap evaluasi berbasis teknologi yang dianggap lebih menarik dan membantu pemahaman, meskipun akses internet masih menjadi hambatan.

Dalam pembelajaran IPAS, guru dan siswa sama-sama menghadapi tantangan: guru terbatas pada sumber dan waktu, siswa kesulitan memahami materi kompleks. Metode praktis seperti eksperimen dan diskusi terbukti membantu, namun pendekatan yang lebih variatif tetap dibutuhkan. Oleh karena itu, pengembangan alat evaluasi berbasis Quizizz Papermode dinilai relevan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Hasil analisis selengkapnya ditunjukkan sebagai berikut:



**Diagram 2 Hasil Angket Pembelajaran IPAS Guru dan Siswa**

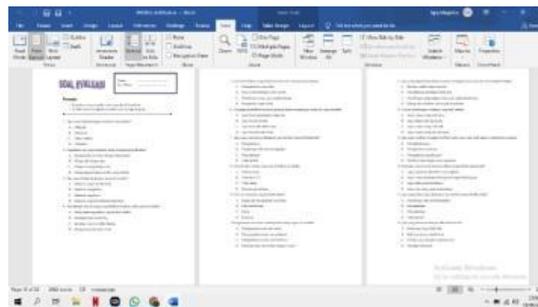
Berdasarkan diagram 2 hasil angket serta wawancara bersama guru maupun siswa kelas IV SDN Tundagan, ditemukan bahwa proses pelajaran IPAS didominasi metode konvensional dan menghadapi berbagai kendala seperti keterbatasan media pembelajaran, keterbatasan waktu, dan variasi kemampuan siswa. Guru menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan media digital, meskipun terkendala infrastruktur dan pelatihan. Siswa juga menyatakan minat tinggi terhadap media pembelajaran interaktif seperti video dan aplikasi edukatif, serta berharap pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan alat evaluasi berbasis Quizizz Papermode dipilih sebagai solusi. Materi difokuskan pada bidang studi IPAS kelas IV, dengan tujuan guna menghasilkan media evaluasi yang interaktif, menarik, serta selaras dengan kurikulum. Identifikasi karakteristik siswa menunjukkan tingginya ketertarikan terhadap media digital, sehingga pengembangan diarahkan agar sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Sumber pengembangan diperoleh dari kurikulum, buku ajar, serta konten

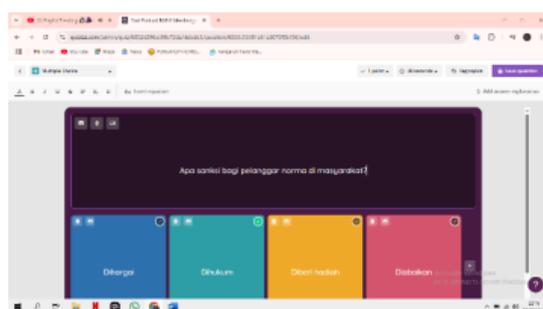
digital. Perangkat yang digunakan meliputi laptop, proyektor, dan smartphone. Perencanaan dilakukan melalui penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan soal pilihan ganda berbasis multimedia, uji coba, serta evaluasi hasil guna perbaikan berkelanjutan. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.

## 2. Tahap Desain

Tahap desain merupakan kelanjutan dari tahap analisis, dengan fokus pada perancangan awal media evaluasi. Pada tahap ini, peneliti memilih *Quizizz* sebagai media utama karena dapat menampilkan soal secara interaktif sekaligus dalam format *Papermode*. Materi disusun dari buku IPAS, serta dilengkapi gambar dan video pendukung yang relevan dari berbagai sumber daring. Rancangan awal disusun dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman siswa, desain visual yang menarik, dan penyusunan elemen soal yang sesuai. Hasil rancangan ditunjukkan sebagai berikut:



**Gambar 2 Rancangan Awal Soal Evaluasi**



**Gambar 3 Rancangan Awal Soal Evaluasi pada Media Quizizz**

## 3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli untuk memperoleh masukan dan penilaian terhadap kelayakan produk. Validasi dilakukan dengan mengisi lembar penilaian dan memberikan komentar sebagai bahan perbaikan. Salah satu validasi dilakukan oleh ahli media dari Universitas Muhammadiyah Kuningan, yang menilai aspek desain serta komunikasi visual dari media *Quizizz* berbasis *Papermode*. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4 Validasi Ahli Media**

Validator	Skor	Skor maksimal
Ahli Media	29	30

**Tabel 5 Validasi Ahli Materi**

Validator	Skor	Skor maksimal
Ahli Materi	47	50

**Tabel 6 Validasi Ahli Teknologi**

Validator	Skor	Skor maksimal
Ahli Teknologi	69	75

**Tabel 4 Rata-rata Validasi**

Validator	Rata-rata	Kategori
Ahli Media	96,67	Sangat Layak
Ahli Materi	94	Sangat Layak
Ahli Teknologi	92	Sangat Layak

$$P = \sum \frac{29}{30} \times 100 \%$$

$$P = 96,67\%$$

$$P = \sum \frac{47}{50} \times 100 \%$$

$$P = 94,00\%$$

$$P = \sum \frac{69}{75} \times 100 \%$$

$$P = 92,00\%$$

Nilai validitas alat evaluasi berbasis media Quizizz Papermode secara keseluruhan dianalisis dengan menjumlahkan nilai akhir dari ketiga

validator. Data diperoleh dari rumus sebagai berikut:

$$P = \sum \frac{96,67+94+92}{300} \times 100 \%$$

$$P = 94,22\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas oleh ketiga ahli terdapat jumlah rata rata akhir yang diperoleh adalah 94,22% menunjukkan bahwa hasil kriteria “sangat layak”. Dari penilaian validator dan nilai rata-rata yang didapatkan menunjukkan bahwa alat evaluasi menggunakan media *quizizz* berbasis *papermode* sangat layak digunakan dan diimplementasikan.

#### 4. Tahap Implementasi

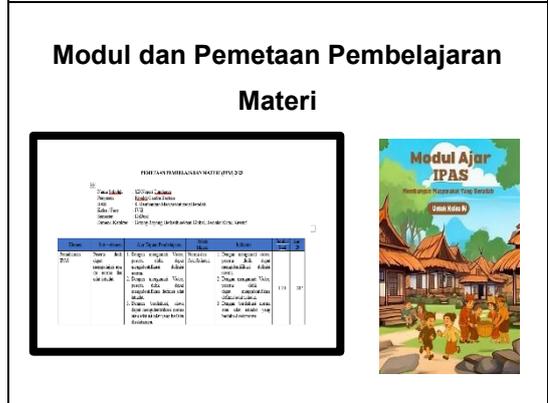
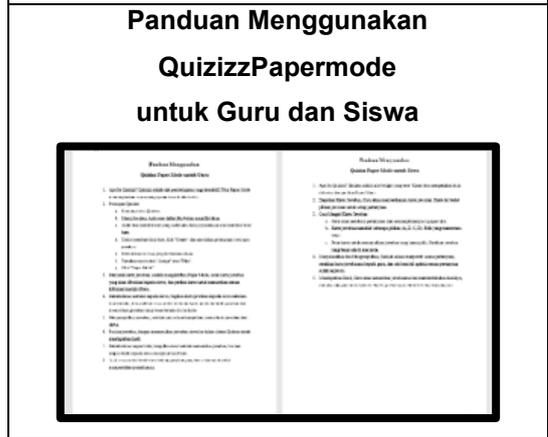
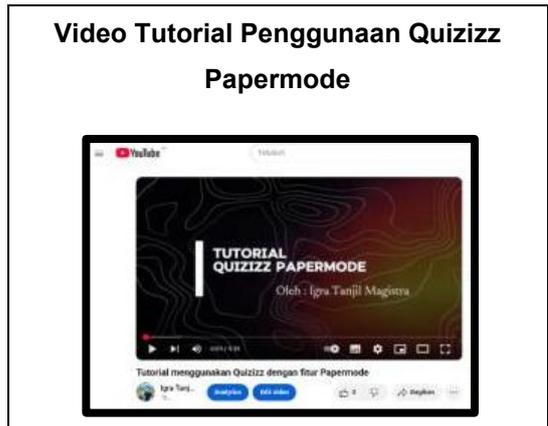
Pada tahap implementasi, produk alat evaluasi menggunakan media Quizizz berbasis papermode diterapkan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari implementasi ini adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan siswa dengan mempersiapkan pendidik untuk menggunakan alat evaluasi tersebut.

Analisis dari implementasi menunjukkan rata-rata akurasi kelas sebesar 72%, mencerminkan pemahaman yang baik meskipun masih ada ruang untuk perbaikan. Siswa dengan akurasi tertinggi



dalam soal untuk meningkatkan pemahaman mereka. Guru juga mendukung penggunaan media ini, berharap agar setiap soal dilengkapi dengan gambar untuk memperkaya pengalaman belajar.

Secara keseluruhan, masukan yang diterima menunjukkan perlunya penyempurnaan media pembelajaran agar lebih efektif dan menarik bagi siswa. Hasil akhir dari pengembangan alat evaluasi dapat dilihat dalam tabel berikut :



**Tabel 5 Hasil Media Quizizz Papermode**

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat evaluasi menggunakan media *Quizizz* berbasis *Papermode* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV

SDN Tundagan. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang mencakup lima tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa alat evaluasi berbasis web yang dapat diakses melalui QR-code dan dirancang untuk digunakan dalam format cetak (*Papermode*).

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai “sangat layak” oleh ketiga ahli, yaitu ahli media (96,67%), ahli teknologi (94,00%), dan ahli materi (92,00%). Sementara itu, hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz Papermode* mampu meningkatkan semangat, antusiasme, dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, *Quizizz Papermode* dapat dijadikan sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran yang menarik, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan dan kondisi sekolah dasar, khususnya dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa

Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.

Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300.

<https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>

Endah, S. N. (2020). *Pengembangan Handout Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMR) Untuk Memfasilitasi Siswa Dalam Membuat Model Matematika Pada Materi Program Linier*. Universitas Muhammadiyah Metro.

Fauziah, R., & Sofian Hadi, M. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>

Nurhusni, F. A., Tarsono, T., & Nugraha, M. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode sebagai Media Alternatif Evaluasi Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Tsanawiyah. *Islamika*, 6(1), 191–203.

<https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4218>

- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D* ((Dr. Ir. Sutopo (ed.)) (ed.)). ALFABETA,cv.
- Witriani. (2023). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Palopo Sekolah Menengah Pertama.*