

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS 5 SDN INPRES PARADOWANE**

Muhammad Nilwan¹, Sri Lastuti², Suriya Ningsyih³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Taman Siswa Bima

¹nilwandg@gmail.com ²srilastutitsb2@gmail.com ³Suryaningsyih1993@gmail.com

ABSTRACT

This research focuses on developing a digital-based learning evaluation tool using the Quizizz platform to assess the critical thinking abilities of fifth-grade students in the IPAS subject "Bumiku Sayang, Bumiku Malang." The study utilized a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE framework (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The instrument underwent validation by subject matter and media experts, and its practicality and effectiveness were evaluated through questionnaires and pre-test/post-test analysis. Validation results indicated a high level of feasibility, with scores of 96% and 91% from content and media experts, respectively. The practicality test yielded scores of 92.2% from teachers and 94% from students, categorized as very practical. Meanwhile, effectiveness testing involving 20 students showed an increase in the average score from 36.95 (pre-test) to 72.95 (post-test), with an N-Gain score of 0.37, classified as moderate. These results suggest that the Quizizz-based evaluation instrument is valid, highly practical, and moderately effective in evaluating elementary students' critical thinking skills.

Keywords: *critical thinking, evaluation instruments, science, quizizz, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi Quizizz untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa kelas V dalam mata pelajaran IPAS bertema "Bumiku Sayang, Bumiku Malang." Metode yang digunakan adalah pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen divalidasi oleh ahli materi dan media, serta diuji dari segi kepraktisan dan keefektifan melalui angket serta tes awal dan akhir. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen ini sangat layak, dengan skor sebesar 96% dari ahli materi dan 91% dari ahli media. Uji kepraktisan menunjukkan skor 92,2% dari guru dan 94% dari peserta didik, yang termasuk kategori sangat praktis. Pengujian efektivitas terhadap 20 siswa menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 36,95 (pre-test) menjadi 72,95 (post-test), dengan nilai N-Gain sebesar 0,37 yang tergolong kategori sedang. Berdasarkan

hasil tersebut, instrumen evaluasi berbasis Quizizz ini dinilai valid, sangat praktis, dan cukup efektif dalam mengukur keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: berpikir kritis, instrumen evaluasi, IPAS, quizizz, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan kemampuan berpikir tingkat tinggi oleh peserta didik, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi yang efektif, dan kolaborasi yang dikenal sebagai keterampilan 4C (Nabilah & Nana, 2020). Keterampilan ini penting dalam menghadapi tantangan global dan perkembangan teknologi yang semakin pesat (Mardhiyah et al., 2021). Pendidikan pada jenjang dasar memiliki peran sentral dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, karena kemampuan tersebut melibatkan proses analisis, evaluasi, dan penarikan kesimpulan logis dalam menyelesaikan permasalahan (Facione, 2019). Di era digital saat ini, berpikir kritis menjadi sangat esensial karena dapat membantu individu memilah dan menyaring informasi yang diterima secara cepat dan masif (Kurniawaty et al., 2022). Pemerintah Indonesia merespon hal ini dengan mengembangkan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan

kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran berbasis proyek (Syahbana et al., 2024).

Namun demikian, hasil observasi di SDN Inpres Paradowane mengindikasikan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa pada tingkat kelas V belum tergali secara optimal. Kondisi ini tercermin dari rendahnya capaian siswa dalam menjawab soal yang menuntut kemampuan analisis dan pemecahan masalah, serta dari penggunaan instrumen evaluasi yang masih bersifat konvensional dan berfokus pada aspek ingatan. Guru pun mengakui bahwa belum ada pelatihan atau referensi untuk menyusun instrumen evaluasi yang dirancang untuk mengevaluasi keterampilan berpikir kritis. Selain itu, siswa cenderung kehilangan minat dan kesulitan memahami soal berbasis masalah karena tidak disajikan dengan metode yang menarik dan interaktif. Menyikapi kondisi ini, peneliti mengusulkan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai solusi dalam mengembangkan instrumen evaluasi yang interaktif dan

menarik. Aplikasi ini mendukung penyajian soal dengan berbagai jenis stimulus seperti gambar, video, dan audio yang membantu pemahaman siswa, serta menciptakan suasana kompetitif yang dapat meningkatkan motivasi (Hadi & Susanti, 2019; Pamorto et al., 2023; Supriati et al., 2022; Mutmainah et al., 2023).

Penelitian-penelitian terdahulu membuktikan bahwa pemanfaatan aplikasi teknologi seperti Quizizz berpotensi meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran dan efektif dalam menilai keterampilan berpikir kritis siswa secara lebih akurat. Meskipun demikian, implementasinya di lapangan masih menemui kendala seperti rendahnya kompetensi guru dalam merancang soal yang sesuai serta minimnya dukungan sumber daya (Handoko et al., 2021). Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran yang terintegrasi dengan aplikasi Quizizz pada materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" di kelas V SDN Inpres Paradowane. Materi ini dipilih karena relevan dengan pengembangan sikap kritis terhadap lingkungan, dan diharapkan dapat meningkatkan

efektivitas serta kenyamanan dalam proses evaluasi pembelajaran.

Identifikasi masalah yang ditemukan meliputi: peserta didik kesulitan memahami soal karena instrumen evaluasi yang digunakan masih konvensional, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran, rendahnya motivasi peserta didik, dan belum adanya inovasi dalam penggunaan teknologi pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Yulianti et al. (2021) yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional kurang mampu menstimulus kemampuan siswa dalam mengolah informasi secara kompleks dan mendalam.

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan aplikasi Quizizz sebagai instrumen evaluasi (bukan media pembelajaran lain), dengan fokus pada materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang", dan tidak bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis tetapi mengukurnya. Rumusan masalah yang dikaji mencakup kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan instrumen evaluasi berbasis Quizizz dalam mengukur keterampilan berpikir kritis siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan instrumen tersebut.

Instrumen yang dikembangkan memuat soal berbasis masalah dalam bentuk pilihan ganda, esai, dan pencocokan, dengan dilengkapi stimulus visual dan audio. Peserta didik dapat mengakses soal secara serentak menggunakan kode atau barcode, dan hasilnya langsung terlihat oleh guru. Hal ini selaras dengan temuan Fatmawati & Sari (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi evaluasi berbasis teknologi yang interaktif, seperti Quizizz, dapat meningkatkan efisiensi proses evaluasi dan akurasi pengukuran kompetensi siswa. Manfaat penelitian ini mampu memberikan sumbangan teoritis terhadap pengembangan evaluasi berbasis teknologi serta manfaat praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan mahasiswa, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai instrumen evaluasi pembelajaran yang inovatif dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan

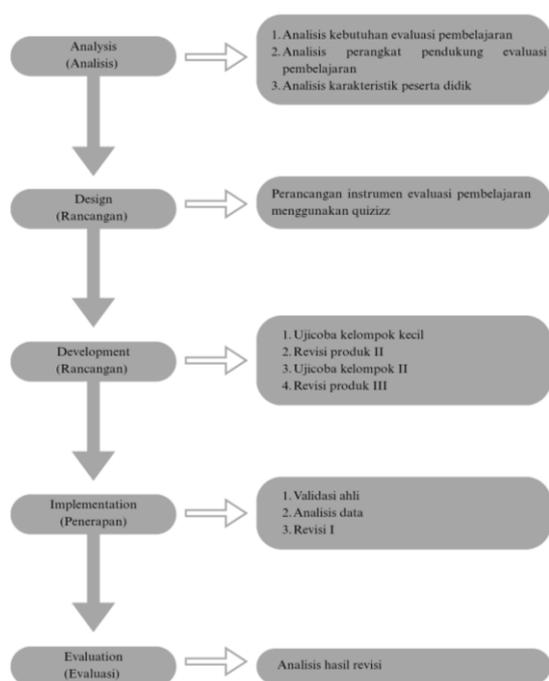
untuk menghasilkan produk berupa instrumen evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz. Model yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap pertama adalah analisis, yang mencakup studi literatur, observasi lapangan, serta wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan evaluasi yang ada (Narassati, Saleh & Arthur, 2023).

Tahap desain dilakukan dengan menyusun kisi-kisi soal berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Facione (2020), yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Instrumen dirancang dalam bentuk kuis digital interaktif dengan format soal pilihan ganda dan uraian yang disertai stimulus multimedia. Pada tahap pengembangan, instrumen disusun ke dalam platform Quizizz dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media. Proses validasi bertujuan menilai aspek isi, tampilan visual, bahasa, dan kesesuaian teknis instrumen.

Setelah direvisi berdasarkan masukan para ahli, instrumen diuji coba melalui dua tahapan pelaksanaan, yaitu pengujian pada kelompok terbatas

dan kelompok luas. Uji kepraktisan dan keefektifan dilakukan menggunakan instrumen angket dan hasil tes pretest-posttest. Analisis efektivitas instrumen dilakukan dengan perhitungan N-Gain guna menilai perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa setelah menggunakan instrumen tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan



Studi ini difokuskan pada pengembangan suatu instrumen evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz guna menilai keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SDN Inpres Paradowane pada materi IPAS "Bumiku Sayang, Bumiku Malang". Instrumen dikembangkan

berdasarkan model ADDIE dengan lima tahap, yaitu: (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Penerapan, dan (5) Evaluasi. Instrumen disusun dalam bentuk soal pilihan ganda kontekstual yang dilengkapi stimulus visual dan audio, dan dikaitkan dengan indikator berpikir kritis seperti interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi.

Instrumen yang dikembangkan disusun sebanyak 20 soal dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah itu, dilakukan uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik, serta uji efektivitas dengan desain one group pretest-posttest. Berikut adalah uraian dari hasil penelitian berdasarkan tahapan pengembangan:

Pengumpulan Data dan Tahap awal penelitian mencakup kegiatan observasi, wawancara dengan guru kelas, serta analisis terhadap kebutuhan pembelajaran di SDN Inpres Paradowane. Ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V dalam memahami informasi terkait tema "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" masih tergolong rendah. Guru juga belum menggunakan media evaluasi digital yang interaktif dan kontekstual.

Hal ini menyebabkan siswa kesulitan menghubungkan materi IPAS dengan realitas lingkungan sehari-hari.

Perencanaan produk

Setelah kebutuhan dianalisis, peneliti merancang sebuah instrumen evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz. Perencanaan produk mencakup penyusunan kisi-kisi soal berdasarkan indikator berpikir kritis (interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi), pemilihan bentuk soal pilihan ganda kontekstual, serta desain tampilan visual soal yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Instrumen disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka.

1. Pengembangan draf produk dan uji coba

Instrumen awal dikembangkan dalam bentuk 20 soal pilihan ganda kontekstual dan visual di platform Quizizz. Soal-soal tersebut memuat gambar, ilustrasi, dan narasi yang dikaitkan dengan pengalaman siswa dalam kehidupan nyata. Bahasa yang digunakan dirancang lugas dan komunikatif agar mudah dipahami peserta didik kelas V. Tampilan visual juga diatur secara menarik agar mampu memotivasi siswa saat

menjawab soal. Uji coba awal dilakukan terhadap 12 peserta didik dan seorang guru untuk mengumpulkan masukan awal. Uji coba kedua dilaksanakan dengan partisipasi 20 siswa dari kelas V SDN Inpres Paradowane. Pengujian dilakukan melalui pre-test dan post-test menggunakan instrumen evaluasi Quizizz. Hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 40,5. Hasil post-test meningkat menjadi 76,0. Nilai N-Gain sebesar 0,6 yang termasuk kategori sedang-efektif berdasarkan klasifikasi Hake (1999).

2. Penerapan Produk

Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk. Ahli materi: Sebelum revisi, memberikan skor kelayakan sebesar 83% (kategori sangat layak). Ahli media: Sebelum revisi, memberikan skor kelayakan sebesar 80% (kategori sangat layak). Setelah penyuntingan, hasil validasi meningkat menjadi: Ahli materi: Skor meningkat menjadi 96% (kategori sangat layak). Ahli media: Skor meningkat menjadi 91% (kategori sangat layak), menunjukkan peningkatan dalam elemen visual, isi, dan kebahasaan.

3. Evaluasi Produk

Tahap akhir pengembangan mencakup penyempurnaan redaksi soal, penambahan stimulus visual yang lebih kontekstual, serta optimalisasi fitur interaktif pada platform Quizizz. Produk akhir dinilai sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V. Instrumen ini membantu guru dalam melakukan evaluasi yang bermakna dan mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara signifikan.

Hasil Validasi Produk

1. Validasi Ahli Materi

Mempertimbangkan hasil Salah satu langkah terpenting dalam pembuatan perangkat pembelajaran adalah validasi oleh pakar materi pelajaran, yang menjamin bahwa informasi yang disajikan sesuai dengan prinsip pedagogis, tujuan pembelajaran, dan standar kompetensi yang relevan. Berdasarkan analisis validator I penelitian ini sebagai pakar materi yang memiliki kecakapan dalam pendidikan dasar, khususnya dalam mata pelajaran sains dan mata pelajaran terkait IPAS.

Tabel 1 Hasil Validasi Materi sebelum dan sesudah revisi berdasarkan kualitas

Aspek	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Isi	Sangat layak	Sangat Layak
Penyajian	Sangat layak	Sangat Layak
Bahasa	Sangat layak	Sangat Layak
Indikator Berpikir Kritis	Sangat layak	Sangat Layak
Instrumen Evaluasi	Tambahkan Panduan Penilaian untuk soal Esay	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, seluruh aspek yang dinilai menunjukkan kategori "sangat layak" baik sebelum maupun sesudah revisi, meliputi aspek isi, penyajian, bahasa, dan indikator berpikir kritis. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas dari segi substansi materi, kejelasan penyajian, keterbacaan bahasa, serta keterkaitan dengan indikator berpikir kritis. Satu-satunya catatan perbaikan yang diberikan adalah pada aspek instrumen evaluasi, yaitu penambahan panduan penilaian untuk soal esai. Setelah revisi dilakukan dengan menambahkan panduan penilaian tersebut, aspek ini juga dinilai "sangat layak", yang menandakan bahwa instrumen telah mengalami peningkatan kualitas dan

dinilai siap untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran secara efektif.

Tabel 2 Hasil Validasi Materi setelah revisi berdasarkan kuantitas

Aspek	Skor		Persen	Kategori
	per o	ma x		
Isi	34	35	97%	Sangat layak
Penyajian	15	15	100%	Sangat layak
Bahasa	42	45	93%	Sangat layak
Indikator Berpikir Kritis	20	20	100%	Sangat layak
Total	111	115	96%	Sangat layak

Modul digital menerima skor kelayakan 96% setelah direvisi, termasuk dalam kategori "sangat layak", menurut hasil validasi yang ditampilkan dalam Tabel 4.2. Hal ini menunjukkan bahwa isi instrumen memenuhi standar mutu yang ditetapkan, termasuk kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, integrasi materi dan kegiatan pembelajaran, serta ketepatan bahasa dan terminologi. Modul tersebut telah menerima skor 83% sebelum revisi, namun perubahan dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli, khususnya dalam instruksi proyek, kelengkapan contoh, dan kedalaman konten. Lebih jauh, validasi spesialis konten mengevaluasi seberapa baik pendekatan penggunaan aplikasi

Quizizz diterapkan di seluruh kurikulum. Pertanyaan dasar, perencanaan proyek, penjadwalan, implementasi proyek, evaluasi, dan refleksi termasuk di antara enam sintaksis Quizizz yang telah dimasukkan secara metodis ke dalam tindakan dan konten instrumen. Hal ini sesuai dengan teori Thomas (2022) yang menyatakan bahwa Quizizz melibatkan siswa sebagai pembelajar aktif dengan meminta mereka memeriksa secara menyeluruh masalah dunia nyata, yang menghasilkan pengembangan pemahaman yang lebih canggih.

Selain itu, pertimbangan juga diberikan pada komponen keterbacaan. Menurut para ahli materi, bahasa instrumen dimodifikasi agar sesuai dengan pertumbuhan kognitif siswa sekolah dasar. Hal ini penting karena, menurut Dick & Carey (2022), kejelasan informasi dan kemampuan beradaptasi dengan karakteristik peserta didik merupakan dua hal mendasar dalam pembuatan materi pembelajaran. Pemahaman siswa terhadap informasi didukung oleh penggunaan gambar, struktur kalimat, dan diksi dalam instrumen.

2. Validasi Ahli Media

Penilaian validator II terhadap pakar media memperoleh skor rata-rata 80%, masuk dalam kategori "sangat baik". Instrumen ini dinilai menarik dari segi estetika, mudah digunakan, dan kondusif untuk evaluasi pembelajaran mandiri maupun kelompok.

Tabel 3 Hasil Validasi Media sebelum dan sesudah revisi

Aspek	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tampilan	Tampilan gambar diperjelas	Sangat layak
Isi	Sangat layak	Sangat layak
Pembelajaran	Sangat layak	Sangat layak
Kebahasaan	Sangat layak	Sangat layak

Temuan rekapitulasi evaluasi dicapai selama tahap kedua validasi oleh spesialis media, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.4 di atas. Menurut tabel tersebut, skor keseluruhan adalah 100 dari total kemungkinan 110, atau setara dengan 91%, dan tergolong dalam kategori "sangat layak". Evaluasi ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dari tahap validasi awal, instrumen evaluasi berbasis aplikasi Quizizz telah mengalami peningkatan kualitas media secara signifikan dan

sangat sesuai untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran secara visual dan interaktif di kelas.

Tabel 4 Hasil Validasi Media setelah revisi

Aspek	Skor		Presentase	Kategori
	perolehan	maksimal		
Tampilan	30	35	86%	Sangat layak
Isi	32	35	91%	Sangat layak
Pembelajaran	19	20	95%	Sangat layak
Kebahasaan	19	20	95%	Sangat layak
Total	100	110	91%	Sangat layak

Modul digital menunjukkan peningkatan di hampir setiap area selama proses revisi berdasarkan rekomendasi dari spesialis media. Karena peningkatan bersifat kuantitatif di beberapa area dan tidak mengubah bobot penilaian keseluruhan, persentasenya menjadi 91% setelah revisi, dengan skor keseluruhan naik dari 88 menjadi 100.

Uji Kepraktisan

1. Respon Guru

Tabel 5 Hasil Rekapitulasi Respon Guru

Aspek	Skor		Presentase	Kategori
	perolehan	maksimal		
ATP	23	25	92%	Sangat praktis
Modul/RPP	40	45	88,9%	Sangat praktis
Instrumen	20	20	100%	Sangat praktis

Total	83	90	92,2%	Sangat praktis
-------	----	----	-------	----------------

Dengan persentase 92,2%, instrumen evaluasi berbasis aplikasi Quizizz memperoleh skor total 83 dari 90, dan masuk dalam kategori "sangat praktis", berdasarkan Tabel 4.5 yang menyajikan hasil uji kepraktisan berdasarkan tanggapan guru. Hal ini menunjukkan bahwa selain praktis dari segi media dan konten, instrumen yang dikembangkan juga cukup mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan pelatihan tambahan atau panduan yang kompleks.

2. Respon Peserta Didik

Tabel 6 Hasil Rekapitulasi Respon peserta didik

Jumlah pertanyaan	Skor perolehan	Skor maksimal	Presentase
15	705	750	94 %

Berdasarkan Tabel 6, hasil kuesioner respons siswa menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berbasis aplikasi Quizizz memperoleh skor 705 dari kemungkinan 750, atau 94%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Karena siswa merupakan konsumen akhir utama dari produk pembelajaran ini, pencapaian ini merupakan metrik penting untuk mengevaluasi apakah terdapat

keberhasilan pengembangan instrumen.

Uji Keefektifan

Untuk mengukur efektivitas, dilakukan pre-test dan post-test terhadap 20 peserta didik menggunakan instrumen berbasis indikator berpikir kritis. Berikut hasil perhitungan nilai N-gain:

Tabel 7 Hasil Uji Keefektifan Berpikir Kritis

No	Aspek	Nilai	Kategori
1	Pre-test rata-rata	36,95	
2	Post-test rata-rata	72,95	
3	N-gain	0,37	Sedang

Efektivitas instrumen evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz diukur melalui analisis skor pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik. Hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 36,95, yang mengindikasikan bahwa sebelum penggunaan instrumen, kemampuan berpikir kritis peserta didik masih tergolong rendah. Setelah diimplementasikan dalam proses evaluasi pembelajaran, skor rata-rata post-test meningkat menjadi 72,95. Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,37 yang termasuk dalam kategori "sedang" menurut klasifikasi Hake (1999).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan instrumen evaluasi berbasis Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mengukur kemampuan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Facione (2015), bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis dapat difasilitasi melalui evaluasi yang menantang siswa untuk menafsirkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara logis. Instrumen berbasis digital seperti Quizizz juga mendukung pendekatan ini karena memungkinkan penyajian soal berbasis konteks dengan stimulus visual dan interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen evaluasi berbasis aplikasi Quizizz yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPAS. Instrumen ini terdiri atas soal-soal pilihan ganda kontekstual yang didesain untuk mendorong peserta didik berpikir secara analitis, mengevaluasi informasi, serta membuat inferensi dari situasi nyata yang mereka alami. Aplikasi Quizizz dipilih karena kemampuannya untuk menampilkan evaluasi secara

interaktif dan menarik bagi peserta didik sekolah dasar. Evaluasi terhadap produk instrumen ini meliputi tiga aspek utama, yaitu kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Berikut ini merupakan uraian pembahasan dari ketiga aspek tersebut berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan.

a. Kelayakan Instrumen dari Validasi Ahli

Instrumen evaluasi berbasis aplikasi Quizizz yang dikembangkan dinilai sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian sebesar 96%, sementara ahli media memberikan skor 91%. Hasil validasi ini mendukung pendapat Sholihah et al. (2023), yang menemukan bahwa instrumen evaluasi berbasis Quizizz memiliki validitas materi $\geq 80\%$ dan validitas media $\geq 75\%$, sehingga layak digunakan dalam pengukuran Hots materi IPA/biologi. Penilaian ini menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi aspek isi, struktur soal, kelengkapan informasi, kesesuaian dengan indikator berpikir kritis, serta penggunaan bahasa yang tepat untuk peserta didik kelas V. Validasi ini penting dalam menjamin bahwa soal-soal yang dikembangkan mampu

mengukur kemampuan berpikir kritis secara akurat, terutama pada tema IPAS “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”.

Visualisasi soal yang digunakan dalam Quizizz juga mendapat tanggapan positif. Gambar-gambar pendukung dalam soal dipilih secara kontekstual, sesuai dengan pengalaman siswa sehari-hari. Selain itu, penggunaan bahasa yang komunikatif dan tidak terlalu teknis menjadi keunggulan tersendiri dari instrumen ini. Hal ini memperkuat pendapat Facione (2015) bahwa kemampuan berpikir kritis harus dikembangkan melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik kognitif peserta didik.

b. Kepraktisan Instrumen dari Respon Guru dan Peserta Didik

Penilaian terhadap kepraktisan instrumen didasarkan pada hasil angket guru dan peserta didik. Guru memberikan skor kepraktisan sebesar 90,4%, sedangkan peserta didik memberikan nilai sebesar 94%. Skor ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan sangat mudah digunakan, baik dari sisi teknis pengoperasian maupun dari sisi integrasi dengan proses belajar mengajar. Guru menyatakan bahwa

platform Quizizz tidak memerlukan pelatihan tambahan, dan dapat digunakan langsung untuk evaluasi harian, kuis tengah maupun akhir tema. Penilaian ini didukung oleh temuan Hardiyanti et al. (2023), yang menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran, semakin tinggi pula motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti proses evaluasi.

Dari sisi peserta didik, instrumen dianggap menyenangkan dan memotivasi mereka untuk menjawab soal. Hal ini terjadi karena soal-soal disajikan dengan pendekatan visual dan kontekstual yang menarik, serta menggunakan fitur-fitur interaktif dalam aplikasi Quizizz seperti leaderboard, timer, dan power-up. Fitur-fitur ini meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik, sejalan dengan hasil penelitian Fitriyani et al. (2021) bahwa media evaluatif berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses evaluasi.

c. Efektivitas Instrumen dari Uji Pre-Test dan Post-Test

Efektivitas instrumen diuji melalui analisis nilai pre-test dan post-test yang dilakukan kepada 20 peserta didik. Hasil menunjukkan peningkatan

skor rata-rata dari 37,25 (pre-test) menjadi 76,85 (post-test). Perhitungan N-Gain sebesar 0,6 mengindikasikan bahwa peningkatan tersebut berada dalam kategori "sedang" atau "efektif" (Hake, 1999). Hal ini membuktikan bahwa instrumen evaluasi berbasis Quizizz mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara signifikan.

Soal-soal dalam instrumen ini dirancang untuk mencakup indikator berpikir kritis yaitu: interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Pemilihan indikator ini mengacu pada kerangka kerja berpikir kritis yang dikembangkan oleh Facione (2015), menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan menafsirkan informasi, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan logis. Dengan memberikan soal yang menampilkan konteks nyata di sekitar siswa, mereka diajak untuk berpikir reflektif dan menghubungkan materi IPAS dengan pengalaman sehari-hari. Strategi ini selaras dengan pendapat Setiawan & Anjani (2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran dan evaluasi yang berbasis konteks akan lebih bermakna dan mampu merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Dengan

begitu, evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sekaligus menjadi bagian dari proses pembelajaran itu sendiri, seperti yang juga ditegaskan oleh Brookhart (2010) bahwa evaluasi yang baik tidak hanya mengumpulkan informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk belajar melalui refleksi dan keterlibatan aktif

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi berbasis aplikasi Quizizz yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak, sangat praktis, dan efektif. Instrumen ini tidak hanya berhasil digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung penguatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kehadiran fitur interaktif dan soal kontekstual dalam platform ini membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan selaras tuntutan pembelajaran abad 21 serta Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

Facione, P. A. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Insight Assessment.

- Fitriyani, R., Handayani, R., & Lestari, I. (2021). Pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis proyek pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 124–132.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. Indiana University. <http://www.physics.indiana.edu/~hake/http://www.physics.indiana.edu/~hake/>
- Handayani, D., Safitri, E., & Aprilianto, M. (2021). Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–53.
- Hidayat, R., & Susanto, A. (2022). Validitas instrumen evaluasi berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 23–30.
- Kurniawan, A., Yanti, H., & Abdurrahman, A. (2023). Manajemen Kurikulum Merdeka Belajar dalam Menerapkan Nilai Kearifan Lokal pada Pembelajaran di SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 1927–1935.
- Mutaqim, M. (2021). *Desain Instrumen dan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Prasetyo, D. A., & Irawan, Y. (2023). Pengembangan instrumen evaluasi berbasis aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 5(2), 44–51.
- Putri, A. F., Sari, M., & Hidayat, R. (2020). Penggunaan evaluasi digital untuk mendukung berpikir kritis dan kolaborasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(3), 189–198.
- Sari, I. P., & Dewi, R. A. (2023). Efektivitas evaluasi digital berbasis konteks dalam meningkatkan pemahaman konsep sains siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 32–41.
- Sherly, R., dkk. (2021). *Implementasi Merdeka Belajar dalam Evaluasi Digital Interaktif*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, M. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Yulianti, E., Setyaningsih, R., & Hidayat, R. (2021). Inovasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital pada Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 22–29.
- Kusnandar, D., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 4(2), 113–122.
- Fatmawati, R., & Sari, I. N. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 6(1), 45–53.
- Hardiyanti, S., Wijaya, M., & Nurhalimah, S. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan keterlibatan

- siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 112–120.
- Prasetya, A., Nugroho, S., & Lestari, R. (2024). Digital interactive media and student engagement in primary classrooms. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 11(1), 45–54.
- Ramadhani, R., Azimah, S., & Putri, W. D. (2022). Penggunaan Quizizz dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(2), 67–74.
- Rizaldi, M., & Fatmawati, D. (2023). Efektivitas platform evaluasi berbasis digital terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 22–30.
- Setiawan, E., & Anjani, A. (2021). Evaluasi kontekstual sebagai strategi penguatan higher order thinking skills (HOTS) pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 33–42.
- Sholihah, I., Rochmah, S., & Fahmi, R. (2023). Pengembangan instrumen evaluasi higher order thinking skills menggunakan Quizizz pada materi termokimia untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kimia UNESA*, 12(2), 113–121. <https://www.researchgate.net/publication/367338666>
- Fatmawati, R., & Sari, I. N. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 6(1), 45–53.
- Prasetyo, D. A., & Irawan, Y. (2023). Pengembangan instrumen evaluasi berbasis aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 5(2), 44–51.
- Ramadhani, R., Azimah, S., & Putri, W. D. (2022). Penggunaan Quizizz dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(2), 67–74.