

**PENGEMBANGAN ASESMEN PEMBELAJARAN BERBANTUAN  
APLIKASI QUIZIZZ PADA IPAS MATERI INDONESIAKU  
KAYA BUDAYA KELAS IV SD**

Dina Sri Novita<sup>1</sup>, Beta Rapita Silalahi<sup>2</sup>, Sutikno<sup>3</sup>, Hidayat<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Wasliyah Medan  
<sup>1</sup>dinasrinovita@umnaw.ac.id, <sup>2</sup>betarapitasilalahi@umnaw.ac.id,  
<sup>3</sup>sutikno@umnaw.ac.id, <sup>4</sup>hidayat@umnaw.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a learning assessment assisted by the Quizizz application for the IPAS subject with the topic My Indonesia, Rich in Culture for fourth-grade elementary school students. The background of this research is the low level of student engagement in assessments, which remain conventional and lack the use of technology. This study employs Research and Development (R&D) methodology using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The assessment product was developed based on the learning outcomes of the Merdeka Curriculum and validated by content experts, assessment experts, instructional experts, and tested on fourth-grade students at SD Negeri 064034 Medan Johor. The validation results showed that the developed assessment was considered feasible before revision (78%) and became very feasible after revision (84%). Additionally, the assessment received a 88% feasibility rating from the assessment expert, 98% from the instructional expert, and 94.82% positive responses from students. These findings indicate that the Quizizz application is effective as an interactive and engaging assessment tool, and can enhance students' interest and understanding of Indonesia's cultural diversity.*

*Keywords: learning assessment, quizizz, IPAS*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan asesmen pembelajaran berbantuan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk siswa kelas IV SD. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam asesmen pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minim pemanfaatan teknologi. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk asesmen dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka dan divalidasi oleh ahli materi, ahli asesmen, ahli pembelajaran, serta diuji coba kepada siswa kelas IV SD Negeri 064034 Medan Johor. Hasil validasi menunjukkan bahwa asesmen yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak sebelum revisi

dengan tingkat kelayakan sebesar 78% sebelum revisi setelah revisi menjadi 84% sangat layak, ahli asesmen 88% sangat layak, ahli pembelajaran 98% sangat layak dan respons siswa sebesar 94,82%. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai asesmen yang interaktif dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia.

Kata Kunci: asesmen pembelajaran, quizizz, IPAS

### **A. Pendahuluan**

Menurut Delima dan Hidayat (2022), pendidikan merupakan sebuah proses yang dirancang secara sistematis untuk membantu individu dalam mengembangkan potensi dirinya. Melalui pembelajaran yang terarah dan diakui oleh masyarakat, pendidikan tidak hanya membentuk pengetahuan, tetapi juga mendorong pertumbuhan karakter dan keterampilan, sehingga individu mampu berperan aktif dalam lingkungan sosialnya.

Menurut Sibarani dan Silalahi (2024), pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk memperoleh sekaligus mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai fundamental yang dibutuhkan oleh individu, agar mampu beradaptasi dan berkontribusi secara optimal dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Nasution dan Hidayat (2022), pembelajaran merupakan

sebuah proses interaktif antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung dalam suasana terarah, di mana kegiatan tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri yang mendukung perkembangan pribadi maupun sosialnya.

Menurut Sukmawati, dkk (dalam Kartika & Sujarwo, 2022), proses pembelajaran memiliki peran strategis dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan di era Revolusi Industri 4.0. Era ini menuntut penguasaan keterampilan abad ke-21 yang mencakup kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, serta mampu bekerja sama atau berkolaborasi dalam berbagai konteks.

Namun berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 064034 Medan menunjukkan adanya beberapa permasalahan dalam

proses pembelajaran. Pertama, Asesmen pembelajaran di kelas IV SD, khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Budaya, masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang menarik dan kurang mampu memotivasi siswa dalam proses evaluasi pembelajaran. Kedua, Kurangnya pemanfaatan media digital interaktif, seperti aplikasi *Quizizz*, dalam mendukung asesmen yang dapat memberikan umpan balik instan, meningkatkan keterlibatan, dan menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik. Ketiga, Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas masih belum diimplementasikan secara optimal, sehingga potensi aplikasi tersebut belum optimal dimanfaatkan sebagai alat ukur pemahaman siswa.

Selain itu, pengembangan asesmen pembelajaran berbantuan aplikasi ini juga dapat menjadi solusi bagi guru dalam menghadapi keterbatasan sumber daya dan materi ajar yang sering terjadi di sekolah-sekolah. Banyak sekolah dasar yang belum memiliki materi pembelajaran yang komprehensif dan menarik dalam bentuk media digital terutama untuk materi Indonesiaku Kaya

Budaya. Dengan adanya aplikasi ini, guru dapat mengembangkan materi ajar yang lebih variatif dan interaktif tanpa memerlukan biaya besar atau infrastruktur teknologi yang rumit.

Menurut Nasution & Nasution (2021) *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk mendukung proses belajar secara interaktif dan menyenangkan. Platform ini tersedia dalam bentuk situs web maupun aplikasi pada perangkat *smartphone*, yang memungkinkan pendidik untuk merancang kuis interaktif menyerupai permainan. Melalui pendekatan berbasis gamifikasi, *Quizizz* dapat digunakan sebagai sarana evaluasi maupun pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Menurut Sukmawarti, S., & Khayroiyah, S. (2020). Asesmen merupakan komponen esensial dalam pelaksanaan kurikulum yang berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Meskipun memiliki peran yang penting, pelaksanaan asesmen tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran maupun penerapan kurikulum secara keseluruhan.

Sebaliknya, asesmen justru mendukung implementasi kurikulum melalui penyediaan informasi yang akurat mengenai kemajuan belajar peserta didik.

Menurut Sirait dan Husna (2024), media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam proses belajar mengajar yang berperan sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh pendidik. Dengan adanya media tersebut, penyampaian materi dapat berlangsung lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dan bermakna bagi peserta didik.

*Quizizz* sebagai alat asesmen pembelajaran untuk materi Indonesiaku kaya budaya ini juga relevan dengan tantangan era digital saat ini, Karena anak-anak sekarang lebih tertarik dan familiar dengan perangkat digital. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam hal pemahaman materi dan motivasi belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat asesmen pembelajaran berbantuan aplikasi

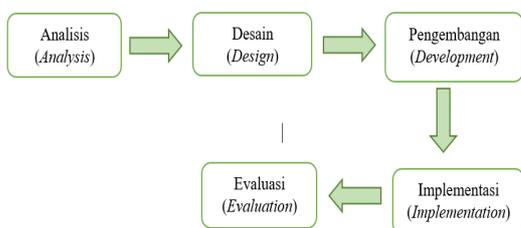
*quizizz* pada pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk siswa kelas IV SD. Diharapkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, aplikasi ini dapat membantu siswa memahami lebih baik keberagaman budaya Indonesia dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan asesmen pembelajaran berbantuan aplikasi *Quizizz* pada IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD. Peneliti menilai pembelajaran berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya materi Indonesiaku Kaya Budaya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2022), R&D merupakan kajian sistematis yang bertujuan untuk merancang suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, serta mengevaluasi kinerja produk yang dihasilkan.

Dalam pengembangan R&D memiliki model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Dick and Carry, Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementasion*), dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan asesmen pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz* pada IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang bertujuan untuk merancang dan menghasilkan suatu produk pembelajaran berupa asesmen berbantuan aplikasi *Quizizz*. Produk ini dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran IPAS pada materi

Indonesiaku Kaya Budaya bagi siswa kelas IV di SD Negeri 064034 Medan Johor.

Untuk mengetahui kelayakan asesmen pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz* maka di lakukan validasi dari beberapa telaah.

1. Validasi ahli asesmen pembelajaran. Oleh Ibu Amanda Syahri Nasution, S.Pd., M.Pd., merupakan seorang dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan.

Perhitungan persentase kelayakan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{44}{50} \times 100\% \\
 &= 88
 \end{aligned}$$

Jadi hasil kelayakan asesmen pembelajaran adalah 88% yang pada tabel kategori sangat layak untuk diuji cobakan kepada siswa.

2. Validasi ahli materi Oleh Bapak Dr. Juliandi Siregar, S.Pd., M.S merupakan seorang dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

**Tahap I**

Perhitungan persentase kelayakan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{39}{50} \times 100\% \\ &= 78 \end{aligned}$$

Hasil kelayakan materi asesmen pembelajaran adalah 78% yang pada tabel kategori “layak” untuk diuji cobakan kepada siswa. Namun ahli validasi materi memberikan catatan revisi, yaitu untuk menampilkan gambar atau hiasan untuk menarik minat belajar siswa.

Adapun hasil revisi yang telah dikerjakan oleh peneliti sebagai berikut:

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	
	

## Tahap II

Perhitungan persentase kelayakan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{42}{50} \times 100\% \\ &= 84 \end{aligned}$$

Jadi hasil kelayakan materi pembelajaran adalah 84% yang ada pada tabel kategori sangat layak untuk diuji cobakan kepada siswa.

3. validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Wardiyati Jaman, S.Pd merupakan seorang guru kelas IV di SD Negeri Medan Johor

Perhitungan persentase kelayakan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{49}{50} \times 100\% \\ &= 98 \end{aligned}$$

Jadi hasil kelayakan asesmen pembelajaran adalah 98% yang ada pada tabel kategori sangat layak untuk diuji cobakan kepada siswa.

4. Respon Siswa

Siswa kelas IV SD 064034 Medan Johor berjumlah 17 siswa. Dari 10 pernyataan yang terdapat pada angket validasi, skor kelayakan dari keseluruhan siswa, yaitu sebesar 944.87 dengan rata-rata 94,6. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan asesmen pembelajaran berbantuan aplikasi quizizz Pada IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya "Sangat Layak" digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 064034 Medan Johor.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan prosedur model ADDIE telah berhasil menghasilkan sebuah produk berupa asesmen pembelajaran berbantuan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran IPAS dengan fokus materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa asesmen yang dikembangkan telah memenuhi

kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran, sebagaimana dibuktikan melalui proses validasi oleh para ahli dan respon peserta didik.

Validasi dilakukan oleh beberapa pihak, yaitu ahli asesmen yang memberikan skor sebesar 88 dengan kategori "Sangat Layak"; ahli materi yang awalnya memberikan skor 78 dengan kategori "Layak" sebelum revisi, dan meningkat menjadi 84 atau "Sangat Layak" setelah dilakukan perbaikan; serta ahli pembelajaran yang memberikan skor sebesar 98. Selain itu, tanggapan dari siswa sebagai pengguna akhir juga menunjukkan skor tinggi, yakni sebesar 94,82.

Berdasarkan akumulasi hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa asesmen pembelajaran berbantuan aplikasi Quizizz yang dikembangkan sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Produk ini dinilai mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Delima, D., & Hidayat, H. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI DAUR HIDUP HEWAN. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 96-101.
- Kartika, A. G., & Sujarwo, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bernuansa Budaya Jawa Pada Materi Geometri. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 8(1), 9-18.
- Nasution, M., & Hidayat, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Berbantuan Software Autograph. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(2), 673-682.
- Nasution, W. H. R., & Nasution, A. S. (2021). Quizizz: Science learning media in elementary school in developing critical thinking skills. *Journal of Science Education Research*, 5(1), 26-30.
- Nawa, K., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(7), 740-745.
- Sibarani, N. K., & Silalahi, B. R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK DIGITAL PADA SUBTEMA AKU ANAK MANDIRI DI KELAS III SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 689-701.
- Sirait, D., & Husna, T. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI CAPCUT BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD NEGERI 106843 JAHARUN B. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 435-441.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, S., & Khayroiyah, S. (2020). Desain Asesmen Alternatif Matematika Sd. *In Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian (Vol. 3, No. 1, pp. 641-645)*.