

## **PENGEMBANGAN MODEL ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI PANUNGGANGAN 5**

**Tahta Reskyono, Sholeh Hidayat, Maman Rumanta**

Universitas Terbuka, Indonesia

Email: reskyono@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan cara yang paling umum dalam menggunakan model perangkat aplikasi quizizz, menganalisis tingkat validitas dan kepraktisan model perangkat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri Panunggangan 5. Tahapan pengambilan data dengan melakukan penelitian pendahuluan, pengembangan produk awal, n validasi produk, uji coba, dan membuat produk akhir. Jenis data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara dan observasi. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan angket. Berdasarkan dari hasil penelitian produk pada model alat evaluasi ini telah melewati tahap validasi dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta didukung oleh tanggapan siswa. Tahap validasi atau persetujuan yang diujikan pada ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk model alat evaluasi ini dinyatakan sangat valid. Hasil yang diperoleh dari ahli materi adalah 97,1% dan hasil dari ahli media adalah 94%. Selain dinyatakan sangat valid oleh para ahli, produk dari model alat evaluasi ini dinyatakan sangat praktis yang sudah didukung dari guru kelas IV dan siswa dengan perolehan 96,6% dan 93,43%.

**Kata Kunci:** Pendidikan; Alat Evaluasi; IPA; Quizizz; Teknologi.

### **Abstract**

*This review means to depict how to utilize the most well-known quizizz application model, examine the degree of legitimacy and reasonableness of the assessment device model involving the quizizz application in science learning for class IV SD Negeri Panunggangan 5. The phases of information assortment are directing primer examination, creating starting items, leading item approval. , do preliminaries, make the end result. The sorts of information in this study are gathered into subjective information and quantitative information. Information assortment procedures in this concentrate as meetings and perceptions. In this review involving information assortment instruments as tests and polls. In view of the consequences of item research on this assessment device model, it has gone through the approval stage from material specialists, media specialists, clients, and is upheld by understudy reactions. The approval or endorsement stage that was tried on material specialists*

<b>How to cite:</b>	Tahta Reskyono, Sholeh Hidayat, Maman Rumanta (2023) Pengembangan Model Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Panunggangan 5 (8) 3, <a href="http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v8i3.11488">http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v8i3.11488</a>
<b>E-ISSN:</b>	2548-1398
<b>Published by:</b>	Ridwan Institute

*and media specialists showed that the item model of this assessment instrument was proclaimed extremely legitimate. The outcomes got from material specialists are 97.1% and the outcomes from media specialists are 94%. Other than being pronounced exceptionally legitimate by specialists, the result of this assessment instrument model is expressed to be extremely pragmatic which has been upheld by 4th grade instructors and understudies with 96.6% and 93.43% increases, individually.*

**Keywords:** *Education; Evaluation Tool; Science; Quizizz; Technology.*

## **Pendahuluan**

Sekolah penting sebagai usaha untuk mengembangkan dan menumbuhkan hasil alam yang dapat dibayangkan, baik secara nyata maupun mendalam, sesuai dengan karakteristik yang ada menurut masyarakat dan budaya (Hati, 2017). Sebagaimana ditunjukkan oleh Aini (2021) pembelajaran untuk generasi milenial yang sedang berlangsung, dari sekolah dasar hingga usia tua, dapat diduga erat kaitannya dengan kemajuan mekanis, hal ini terkait dengan pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis inovasi data dan korespondensi. Ini bisa berubah menjadi media yang sepenuhnya bisa dilakukan dan kuat untuk digunakan sebagai bantuan untuk pengalaman yang berkembang (Hidayati & Aslam, 2021).

Indonesia yang saat ini sedang menghadapi pandemi virus Corona, mengharapkan siswa belajar di rumah. Oleh karena itu, menuntut siswa dan pendidik untuk mempelajari dan mengarahkan pembelajaran berbasis web atau web (Arif et al., 2022). Ini jelas penting untuk melibatkan inovasi sebanyak mungkin yang diharapkan (Rahzianta & Hidayat, 2016). Pelaksanaan perolehan tidak dapat dipisahkan dari penilaian hasil belajar. Evaluasi hasil pembelajaran pada masa Corona juga dilakukan di web (Hasanah et al., 2021). Ada banyak aplikasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan dalam evaluasi instruktif, antara lain kahoot, google structure, quizizz, atau berbagai tugas melalui google study hall, JB Class, dan quiper school (Nurmalia et al., 2021).

Salah satu alat evaluasi yang dibuat dalam pembelajaran adalah aplikasi quizizz (Sari & Yarza, 2021). Quizizz adalah aplikasi data berbasis game, yang membawa praktik multipemain ke wali kelas dan menjadikan praktik ruang belajar alami dan main-main (Salsabila et al., 2020). Dianggap bahwa quizizz adalah aplikasi pencerahan berbasis game, yang membawa latihan multipemain ke wali kelas dan membuat evaluasi pembelajaran di ruang survei menjadi indah dan menyenangkan (Yusuf, 2020). Game instruktif kuis ini bisa memanfaatkan PC atau HP dan dapat dimainkan dimana saja juga kapan saja. Pola Asuh Orang Tua Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Komplek Perumahan Kpn Pagaruyung Batusangkar (Maesaroh, 2022).

Sains merupakan salah satu mata pelajaran dalam rencana pendidikan diklat tingkat dasar (Oviana, 2018). Contoh IPA adalah ilmu yang dinamis, dan konsisten berkreasi yang seiring dengan adanya peningkatan Ilmu Pengetahuan dan Inovasi (IPTEK) (Wibowo, 2015). Sains mempelajari tentang keberadaan dan kehidupan secara utuh keruwetannya, yang diperoleh melalui tes dengan tujuan agar diperoleh penemuan-

penemuan baru (Anastianto, 2022). Pembelajaran IPA bukan hanya sekedar diskusi untuk mendominasi berbagai informasi, Meskipun demikian, pada kenyataannya, pembelajaran sains saat ini sangat diminati oleh siswa untuk mendapatkan nilai terbaik tanpa mengetahui pentingnya pembelajaran sains itu sendiri (Adim et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik melakukan kajian secara lebih mendalam mengenai “Pengembangan Model Alat Penilaian Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV di SD Negeri Panunggan 5”. Kebaruan dari kajian ini dibanding penelitian sebelumnya, antara lain: subjek penelitian, materi pelajaran, dan sekolah yang dijadikan tempat penelitian. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis tingkat validitas dan kepraktisan model alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz pada pembelajaran IPA kelas IV. Selain itu kajian ini untuk menumbuhkan pengetahuan dan informasi tentang peningkatan perangkat penilaian dengan memanfaatkan aplikasi quizizz dan dapat sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik IPA yang imajinatif dan kreatif serta dapat menginspirasi siswa untuk pemahaman pembelajaran IPA yang unggul.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian atau pengujian yang digunakan pada kajian ini yaitu Research and Development (R&D) atau penelitian & pengembangan (Prasetyo, 2012). Tujuan penelitian atau pengujian ini yaitu untuk menganalisis tingkat validitas dan kepraktisan model alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi quizizz pada pembelajaran IPA. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri Panunggan 5 Kota Tangerang. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa tes dan angket. Dalam penelitian ini akan diketahui aspek tentang cara pengembangan model alat evaluasi aplikasi quizizz, mengetahui tingkat validitas model alat evaluasi dan tingkat kepraktisan model perangkat penilaian dengan menggunakan aplikasi quizizz pada pembelajaran IPA.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Tahap Validasi Produk**

Materi model butir perangkat penilaian pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi quizizz disetujui oleh Ibu Ersa Aurora Ria Diani, S.TP, M.Sc selaku ahli materi pada pembelajaran IPA pada tanggal 27 Juli 2021. Ahli materi ini merupakan lulusan S1 dari kampus Universitas Gadjah Mada (Indonesia) dan lulusan S2 dari kampus Chulalongkorn University (Thailand) yang memahami ilmu *sains*. Ahli materi memberikan penilaian mengenai materi model alat evaluasi. Data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi yang berupa data kuantitatif yang terlampirkan pada Tabel 1.

**Tabel 1**  
**Hasil Analisis Validasi Ahli Materi**

No.	Pertanyaan	Tse	Tsh	Va (%)
1	Keselarasan pertanyaan terhadap standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran	5	5	100
2	Kesesuaian pertanyaan dengan materi	5	5	100
3	Gambar yang disajikan dalam butir soal sudah sesuai	5	5	100
4	Bahasa yang digunakan dalam pertanyaan sudah jelas.	5	5	100
5	Kesesuaian pertanyaan dengan pilihan jawaban	5	5	100
6	Keseuaian pertanyaan dengan kemampuan peserta didik tingkat SD kelas IV	4	5	80
7	Penggunaan stimulus pada pertanyaan dan pengecoh pada pilihan jawaban.	5	5	100
Jumlah		34	35	97,1

Dilihat dari Tabel 1 apabila dilihat hasil validasi berdasarkan klasifikasi yang diadopsi dari (Sugiyono, 2016) maka validasi mencapai interval  $\geq 81,5\% - 100\%$  dengan perolehan 97,1% yang dapat dinyatakan sangat sah atau valid. Model atau instrument ini dapat digunakan tanpa perubahan.

Sementara untuk validasi media dalam pengembangan model alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz disetujui oleh Bapak Asep Surahmat, M.Kom selaku ahli media dalam model alat evaluasi quizizz pada tanggal 29 Juli 2021. Ahli media ini merupakan lulusan S2 Ilmu Komputer dari kampus Universitas Budi Luhur dan kini menjabat sebagai Direktur CV. Radar Teknologi. Ahli media memberikan penilaian mengenai media dalam model alat evaluasi. Data dari hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi berupa data kuantitatif yang terlampir pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Pertanyaan	Tse	Tsh	Va (%)
1	Tampilan alat evaluasi	4	5	80%
2	Petunjuk penggunaan alat penilaian	5	5	100
3	Kejelasan penyusunan pada hal-hal pertanyaan dan pilihan jawaban	5	5	100
4	Pemanfaatan warna yang menarik	5	5	100
5	Tingkat kepraktisan penggunaan perangkat penilaian	4	5	80
6	Pemanfaatan huruf dalam alat penilaian	5	5	100
7	Kesesuaian gambar dalam opsi jawaban dengan pertanyaan	5	5	100

8	Keberhasilan pemanfaatan perangkat penilaian dengan kualitas siswa	4	5	80
9	Kemudahan penggunaan alat evaluasi	5	5	100
10	Kesesuaian durasi pengerjaan dalam menjawab pertanyaan	5	5	100
Jumlah		47	50	94

Berdasarkan Tabel 2 apabila hasil validasi dilihat menurutn kriteria kategorisasi yang diadposi dari Akbar, maka hasil validasi telah masuk pada tingkat pencapaian interval 81,5%-100% dengan jumlah 94% yang dinyatakan tingkat kevalidannya adalah sangat sah atau valid.

Media dan materi dalam model alat penilaian pembelajaran yang melibatkan aplikasi quizizz disetujui oleh guru kelas yaitu Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd.I, selaku guru kelas IV SDN Panunggangan 5 pada tanggal 31 Juli 2021. Guru kelas IV ini merupakan sosok guru yang sangat berpengalaman dan sudah lama mengabdikan di sekolah ini semenjak 2003. Guru ini merupakan bagian dalam melakukan validasi pada bagian ahli pembelajaran. Guru memberikan penilaian terkait materi dan media model alat evaluasi dengan hasil berupa data kuantitatif yang disajikan pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3**  
**Hasil Analisis Validasi Guru Kelas**

No.	Pertanyaan	Tse	Tsh	Va (%)
1	Tampilan instrument penilaian	5	5	100
2	Petunjuk penggunaan perangkat penilaian	5	5	100
3	Kejelasan penyusunan pada hal-hal pertanyaan dan pilihan jawaban	5	5	100
4	Pemanfaatan warna yang menarik	5	5	100
5	Tingkat kepraktisan penggunaan perangkat penilaian	5	5	100
6	Kesesuaian huruf pada perangkat penilaian	5	5	100
7	Pemanfaatn gambar dalam pilihan jawaban dengan pertanyaan	5	5	100
8	Keefektifan penggunaan perangkat penilaian dengan karakteristik peserta didik	4	5	80
9	Kemudahan penggunaan alat evaluasi	4	5	80
10	Tingkat durasi pengerjaan butir soal dengan tingkat kesulitan butir soal	4	5	80
11	Kesesuaian pertanyaan dengan kurikulum 2013	5	5	100
12	Kesesuaian pertanyaan dengan opsi jawaban	5	5	100
13	Kesesuaian pertanyaan dengan kompetensi dasar	5	5	100
14	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator pembelajaran	5	5	100
15	Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran	5	5	100
16	Kesesuaian pertanyaan dengan materi	5	5	100

Pengembangan Model Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Panunggan 5

No.	Pertanyaan	Tse	Tsh	Va (%)
17	Kemudahan dalam memahami butir soal dan pilihan jawaban	5	5	100
18	Kesesuaian pertanyaan dengan kemampuan peserta didik	5	5	100
Jumlah		87	90	96,6

Berdasarkan Tabel 3 apabila hasil validasi di intrepetasi dengan kriteria kategorisasi yang diadopsi Akbar, maka memasuki pada interval 86%-100% dengan perolehan 96,6% yang dinyatakan sangat praktis. Produk model alat evaluasi dapat digunakan tanpa revisi.

Sementara validasi yang dilakukan pada tanggal 4 Agustus 2021 kepada 32 siswa kelas IV dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan model alat penilaian pembelajaran IPA. Peneliti memberikan penjelasan tersebut melalui Google Meet yang tentunya didampingi oleh guru kelas IV dan orang tua murid di rumah masing-masing, data dari hasil pelaksanaan uji coba yang telah divalidasi siswa adalah sebagai berikut.

**Tabel 4**  
**Hasil Uji Coba Validasi Siswa**

No.	Angket Penilaian)	Tanggapan (Indikator	Jumlah Menjawab Ya	Subjek		Tse	Tsh
				Tidak			
1	Evaluasi menggunakan aplikasi quizizz dilaksanakan dengan menyenangkan		31	1	31	32	
2	Kemudahan instruksi penggunaan alat evaluasi		30	2	30	32	
3	Kemudahan pemahaman bahasa.		28	4	28	32	
4	Ukuran dan jenis huruf yang sesuai		31	1	31	32	
5	Menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari		30	2	30	32	
6	Aplikasi membantu peningkatan pemahaman terhadap materi yang sudah dipelajari		31	1	31	32	
7	Pengaruh terhadap motivasi belajar		30	1	30	32	
8	Mengurangi tingkat kecurangan.		24	8	24	32	
9	Pembelajaran menjadi tidak jenuh (bosan)		32	-	32	32	
10	Aplikasi quizizz dapat meningkatkan ketertarikan pada pembelajaran IPA		32	-	32	32	
Jumlah						29	320
Persen (%)						9	93,43 %
Tingkat Kepraktisan			Sangat Praktis				

Keterangan:

$T_{se}$  : Total empiris yang diperoleh

$T_{sh}$  : Total skor maksimal yang diharapkan

Hasil uji coba validasi siswa dilaksanakan setelah produk melakukan revisi sesuai hasil tanggapan mengenai tahap revisi produk, Dari hasil penilaian uji siswa yaitu sebesar 93,43%, yang artinya apabila dikategorikan dalam rentang 86%-100% menyatakan bahwa produk ini sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

### **Kesimpulan**

Mengingat dari hasil penelitian tentang “Pengembangan Model Alat Penilaian Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Panunggan 5” yaitu produk dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan sudah melalui tahap validasi dan revisi menghasilkan model alat penilaian menggunakan aplikasi quizizz pada pembelajaran kelas IV siswa SD Negeri Panunggan 5, Produk pada model alat evaluasi ini sudah melalui tahap validasi dari ahli materi, ahli media, pengguna, serta didukung oleh tanggapan siswa, Pada tahap validasi ini memberikan adanya beberapa masukan dan perbaikan terhadap produk.

Tahap validasi yang diujikan kepada ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk model alat evaluasi ini dinyatakan sangat valid, Hasil yang diperoleh dari ahli materi adalah 97,1% dan hasil dari ahli media adalah 94%, Selain dinyatakan sangat valid oleh para ahli, produk dari model alat evaluasi ini telah dinyatakan sangat praktis yang sudah didukung dari guru kelas IV dan siswa dengan perolehan 96,6% dan 93,43%.

Selesainya pengembangan produk pengembangan model alat penilaian menggunakan aplikasi quizizz pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Panunggan 5, merupakan langkah awal untuk mengembangkan model alat evaluasi lainnya, Pengembangan model alat evaluasi ini mempermudah dalam memanfaatkan dan menyaring hasil belajar siswa, oleh karena itu sebaiknya model perangkat penilaian ini dikaitkan dengan Google Classroom, sehingga wali dapat mengetahui kemajuan belajar anak-anak mereka di sekolah.

## BIBLIOGRAFI

- Adim, M., Herawati, E. S. B., & Nuraya, N. (2020). *Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) menggunakan media kartu terhadap minat belajar IPA kelas IV SD*. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v3i1.76>
- Aini, Y. I. (2021). Pemanfaatan rumah belajar pada pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru. *Jurnal Teknodik*, 25(1), 81–93. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i1.785>
- Anastianto, F. (2022). *Pola Asuh Orang Tua Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online di Komplek Perumahan Kpn Pagaruyung Batusangkar*.
- Arif, C., Muskir, M., & Refdinal, R. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Listrik di Sekolah Menengah Kejuruan. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 170–196.
- Hasanah, N. R., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2021). Survey Pelaksanaan Pembelajaran Pjok Secara Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 189–196. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1295>
- Hati, S. T. (2017). Model Pendidikan Karakter yang Baik di Sekolah Alam. *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 1(2).
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257.
- Maesaroh, S. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis Blended Learning Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Prampelan I Sayung*. Universitas Islam Sultan Agung.
- Nurmalia, L., Lutfi, L., Rosmi, F., & Emorad, A. I. (2021). Peningkatan motivasi belajar mahasiswa melalui aplikasi edukasi quizizz pada mata kuliah perkembangan pendidikan sd umj. *Jurnal Holistika*, 5(2), 133–140. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.133-140>
- Oviana, W. (2018). Pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis pendekatan saintifik oleh guru SD dan MI di Kota Sabang. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.22373/pjp.v7i1.3316>
- Prasetyo, I. (2012). Teknik analisis data dalam research and development. *Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Rahzianta, R., & Hidayat, M. L. (2016). Pembelajaran sains model service learning sebagai upaya pembentukan habits of mind dan penguasaan keterampilan berpikir



inventif. *Unnes Science Education Journal*, 5(1).

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.

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(April), 195–199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>

Wibowo, C. H. (2015). Problematika Profesi Guru dan Solusinya bagi Peningkatan Kualitas Pendidikan di MTs Negeri Nguntoronadi Kabupaten Wonogiri. *Media. Neliti. Com. Institut Agama Islam Negeri Surakarta*.

Yusuf, S. (2020). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang*.

---

**Copyright holder:**

Tahta Reskyono, Sholeh Hidayat, Maman Rumanta (2023)

**First publication right:**

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**

