PENGEMBANGAN EVALUASI TES OBJEKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU

Penelitian *Research And Development*
pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ciheuleut 2
Kota Bogor Semester Genap Tahun
Pelajaran 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti
Ujian Sarjana Pendidikan

Oleh :

Mutiara Jelita Putri

037119128

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN BOGOR

2023

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN EVALUASI TES OBJEKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU

Penelitian *Research And Development (R&D)*
Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cibeuleut 2
Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2022/2023

Mutiara Jelita Putri (037119128)

Menyetujui :

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,
Nurlinda Saftri, M.Pd.	Fitri Anjaswuri, M.Pd.
NIK. 1.0116009696	NIK. 1.0316026726

Mengetahui :

Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan	Ketua Program Studi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dr. Eka Sohardi, M.Si.	Dr. Elly Sukmahasa, M.Pd.
NIK. 1.0694021205	NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari : Selasa Tanggal : 25 Juli 2023

Nama : Mutiara Jelita Putri
NPM : 037119128
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Nurlinda Safitri, M.Pd.	
2.	Yuli Mulyawati, M.Pd.	
3.	Rini Sri Indriani, M.Pd.	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Evaluasi Tes Objektif menggunakan *Quizizz* pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor adalah merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau *plagiat* dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangundangan yang berlaku.

Bogor, Juni 2023

Pembuat pernyataan,

Mutiara Jelita Putri

NPM. 037119128

ABSTRAK

Mutiara Jelita Putri. 037119128. Pengembangan Evaluasi Tes Objektif Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evalution*) dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas dari pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran pada peserta didik kelas IV SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor. Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dokumentasi, uji validasi dari para ahli, dan respon peserta didik terhadap penggunaan produk pembelajaran. Hasil pengujian validasi yang dilakukan para ahli yaitu, ahli media memperoleh 92,5% dengan kriteria “sangat layak”, ahli bahasa memperoleh 90% dengan kriteria “sangat layak”, dan ahli materi memperoleh 95% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan hasil angket respon peserta didik memperoleh 85,2% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil yang ditunjukkan, dapat dinyatakan bahwa produk pembelajaran evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* sangat baik dan sangat layak. Karena lebih praktis dibandingkan dengan bentuk konvensional, sehingga efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Evaluasi tes objektif, *Quizizz,* keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

ABSTRACT

Mutiara Jelita Putri. 037119128. *Development of an Objective Test Evaluation Using the Quizizz Application on the Sub-theme of Ethnic and Religious Diversity in My Country. This study uses the ADDIE development model, which includes five stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) with the aim of determining the feasibility and quality of developing objective test evaluations using the Quizizz application in the learning process for fourth grade students at SDN Ciheuleut 2 Bogor City. Data collection in this study was in the form of observations, interviews, documentation, validation tests from experts, and students' responses to the use of learning products. The results of the validation tests carried out by the experts were that media experts obtained 92.5% with the criteria of "very feasible", linguists obtained 90% with the criteria of "very feasible", and material experts obtained 95% with the criteria of "very feasible". While the results of the student response questionnaire obtained 85.2% in the "very good" category. Based on the results shown, it can be stated that the objective test evaluation learning product using the Quizizz application is very good and very feasible. Because it is more practical than the conventional form, it is effective for use in the learning process.*

Keywords : *Objective test evaluation, Quizizz, ethnic and religious diversity in my country.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadirat Allah SWT karena Rahmat dan Karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Evaluasi Tes Objektif menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku".

Penelitian skripsi ini dengan pendekatan *Research and Development* pada peserta didik kelas IV yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Ciheuleut 2 Kota Bogor.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor.

Dalam kesempatan ini peneliti hendak menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan. Dengan penuh hormat peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, Msc., selaku Rektor Universitas Pakuan
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan

4. Nurlinda Safitri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Utama, yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, saran, perhatian, dan tulus dalam membimbing penulisan skripsi.
5. Fitri Anjaswuri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Pendamping, yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, saran, perhatian, dan tulus dalam membimbing penulisan skripsi.
6. Drs. Wawan Syahiril Anwar, M.Pd. selaku Dosen Wali Kelas F, yang selalu memberikan motivasi dan nasihat.
7. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, nasihat, kasih sayang yang tulus, dan memberikan semangat serta motivasi selama menjalani perkuliahan.
8. Teman seperskripsian sekaligus teman dekat yaitu Athaya, Widya, Putri, Ahla dan Genia yang saling mendukung satu sama lain serta teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019 dan teman dekat lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini dan dapat bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya.

Bogor, Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....
LEMBAR PENGESAHAN i
BUKTI PENGESAHAN ii
LEMBAR PERNYATAAN iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Rumusan Masalah 5
D. Tujuan Penelitian 6
E. Manfaat Penelitian 6
BAB II KAJIAN TEORETIK 8
A. Landasan Teori 8
1. Evaluasi Tes Objektif 8
2. Aplikasi *Quizizz* 20
B. Hasil Penelitian Relevan 32
C. Kerangka Berpikir..... 35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 36
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan 36
B. Tempat dan Waktu Penelitian 41
C. Subjek Penelitian 42
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian..... 43
E. Teknik Analisis Data 47

BAB IV PEMBAHASAN 48
A. Hasil Pengembangan 48
B. Pembahasan 70
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI 78
A. Simpulan..... 78
B. Saran 78
C. Rekomendasi 79
DAFTAR PUSTAKA 80
LAMPIRAN 85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kalender Kegiatan Pengembangan 41
Tabel 3.2 Lembar Observasi Analisa Kebutuhan 43
Tabel 3.3 Lembar Wawancara Analisa Kebutuhan 44
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa 45
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media 45
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi 45
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik 46
Tabel 3.8 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase..... 47
Tabel 3.9 Kriteria Respon Peserta Didik 47
Tabel 4.1 Muatan Pembelajaran Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 50
Tabel 4.2 *Storyboard* Soal Evaluasi Aplikasi *Quizizz* 52
Tabel 4.3 Langkah Pembuatan Soal Aplikasi *Quizizz* 54
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media 57
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa 61
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi..... 64
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Validasi Para Ahli 65
Tabel 4.8 Kriteria Respon Peserta Didik 67
Tabel 4.9 Rekapitulasi Respon Peserta Didik 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir 35

Gambar 3.1 Diagram Tahapan ADDIE 37
Gambar 4.1 Literatur dan Ukuran Gambar Sebelum diperbaiki 59
Gambar 4.2 Literatur dan Ukuran Gambar Sesudah diperbaiki 60
Gambar 4.3 Redaksi Kalimat dan Struktur Kalimat Sebelum diperbaiki .. 62
Gambar 4.4 Redaksi Kalimat dan Struktur Kalimat Sesudah diperbaiki .. 63
Gambar 4.5 Persentase Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik 69
Gambar 4.6 Tampilan *Cover* Soal Evaluasi Aplikasi *Quizizz* 74
Gambar 4.7 Tampilan Kode Akses Soal Evaluasi Aplikasi *Quizizz* 74
Gambar 4.8 Tampilan Soal Evaluasi Aplikasi *Quizizz* 74
Gambar 4.9 Tampilan Papan Peringkat Aplikasi *Quizizz* 75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan 85
Lampiran 2 Surat Izin Pra Penelitian..... 86

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian 87
Lampiran 4 Surat Balasan Izin Pra Penelitian 88
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Penelitian 89
Lampiran 6 Tampilan Produk Pembelajaran 90
Lampiran 7 Hasil Wawancara dan Observasi..... 91
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator..... 93
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media 96
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Bahasa 101
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi 106
Lampiran 12 Hasil Rerata Validasi Para Ahli 109
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik 110
Lampiran 14 Grafik Persentase Rerata Validasi 111
Lampiran 15 Produk Soal Evaluasi 112
Lampiran 16 Kisi-Kisi Soal Evaluasi..... 119
Lampiran 17 Dokumentasi..... 130
Lampiran 18 Riwayat Penulis 133

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era 5.0 memberikan kemudahan bagi kita untuk melakukan aktivitas di berbagai aspek kehidupan. Salah satunya yaitu adanya perkembangan IPTEK yang semakin maju pada bidang pendidikan. Sehingga pada akhirnya berdampak pada proses

pembelajaran. Proses pembelajaran di era teknologi seperti saat ini, guru perlu menguasai dan menerapkan IPTEK dalam pembelajaran. Dengan adanya kemajuan IPTEK, proses pembelajaran dapat teralisasi secara efektif dan guru dapat mengembangkan berbagai macam inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan IPTEK tersebut.

Kemajuan IPTEK ini tidak dapat kita hindari terutama dalam dunia pendidikan. Dengan adanya pembelajaran berbasis teknologi, memungkinkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih produktif dan termotivasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Dikarenakan pembelajaran berbasis teknologi terdapat berbagai macam bentuk bervariasi, hal ini dapat menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di zaman sekarang ini mengharuskan keterlibatan peran IPTEK baik secara langsung maupun tidak

langsung sehingga harus beradaptasi dengan kemajuan tersebut. Kemajuan teknologi yang canggih dapat digunakan sebagai solusi mengatasi masalah pembelajaran. Permasalahan yang terjadi saat ini sebagian guru belum memanfaatkan kemajuan teknologi dengan baik, terutama penyajian evaluasi dalam pembelajaran. Evaluasi dalam pembelajaran berguna untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran dan umumnya evaluasi yang diberikan berupa tes objektif pilihan ganda dalam bentuk konvensional. Namun pemberian soal dalam bentuk konvensional membuat peserta didik jenuh dan guru terkendala dalam mengkreasikan soal serta mengolah nilai. Sehingga terkesan tidak hemat kertas, karena penggandaan soal membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Sehingga kurang praktis dan kurang menarik.

Upaya yang dapat dilakukan dalam membuat evaluasi tes objektif agar praktis dan menarik yakni menggunakan aplikasi. Terdapat beragam aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat evaluasi tes objektif.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat evaluasi tes objektif yakni menggunakan aplikasi *Quizizz.*

Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah diakses dan digunakan guru serta peserta didik untuk mengkreasikan soal, mengolah nilai otomatis, dan mengerjakan soal dengan tampilan menarik serta bervariasi. Selain itu dapat digunakan sebagai evaluasi dalam pelaksanaan tes, tugas, kuis, dan ulangan harian. Sehingga peserta didik tertantang dan tertarik dalam mengerjakan serta praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan penggunaan aplikasi *Quizizz,* memudahkan guru dalam mengemas evaluasi tes objektif menjadi lebih praktis, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil prapenelitian di SDN Ciheuleut 2 masih menggunakan evaluasi tes objektif berbentuk konvensional dan belum menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran serta kurikulum yang digunakan yakni kurikulum 2013 dengan sumber buku ajar tematik kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Pada proses pembelajaran di kelas, evaluasi bentuk konvensional memiliki tampilan kurang menarik dan kurang praktis. Dengan adanya pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz,* diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran

menjadi lebih praktis. Karena dengan penerapan unsur teknologi dalam pembelajaran dapat menghidupkan suasana pembelajaran yang menyenangkan peserta didik. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat mempermudah proses penilaian dalam pembelajaran menjadi lebih praktis dibandingkan tes dalam bentuk konvensional pada umumnya. Untuk itu guru membutuhkan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* yang menarik bagi peserta didik dan praktis bagi guru dalam mengolah nilai serta membuat soal.

Bersumber pada penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Ardania et al., 2022) Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa soal pilihan ganda menggunakan aplikasi *Quizizz* dinyatakan sangat baik dengan persentase 99,3%. Berdasarkan hasilnya disimpulkan bahwa tingkat keabsahannya sangat baik dengan persentase 99,3% jadi dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Ainiyah et al., 2022) Hasil penelitian tersebut dibuktikan dengan hasil keabsahan yang uji oleh tim ahli dengan skor rerata sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasilnya disimpulkan bahwa produk pembelajaran layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan evaluasi tes objektif dalam bentuk digital menggunakan aplikasi *Quzizz* agar proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan peserta didik tertarik untuk mengerjakan. Karena evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik. Adapun

penelitian yang akan dilakukan yaitu pada peserta didik kelas IV SDN Ciheuleut 2 pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan pembelajaran tematik subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.yang disesuaikan dengan sumber buku ajar tematik kurikulum 2013 edisi revisi 2017 yang digunakan pada lokasi tempat penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasikan masalahnya sebagai berikut ini :

1. Guru sebagian belum memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran.
2. Guru masih menggunakan evaluasi tes objektif berbentuk konvensional yang kurang menarik bagi peserta didik.

3. Guru memberikan evaluasi tes objektif bentuk konvensional yang terkesan tidak hemat kertas dan kurang praktis untuk digunakan.
4. Peserta didik merasa jenuh dan guru terkendala dalam mengkreasikan soal serta mengolah nilai.
5. Guru dan peserta didik belum pernah menggunakan *Quizizz* dalam proses pembelajaran.
6. Guru membutuhkan evaluasi tes objektif yang menarik bagi peserta didik dan praktis bagi guru dalam mengolah nilai serta membuat soal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan sebagai

berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku di Sekolah Dasar kelas IV.
2. Bagaimana kelayakan pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku di Sekolah Dasar kelas IV.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi

   Quizizz pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di Sekolah Dasar kelas IV.

2. Mengetahui kelayakan pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di Sekolah Dasar kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, khususnya pengembangan evaluasi tes objektif sehingga dapat dijadikan sebagai referensi dalam menambah ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar, dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya mengenai pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi

Quizizz di dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya pengembangan evaluasi tes objektif ini dapat mengoptimalkan pembelajaran menjadi menarik dan praktis,

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru, dapat memperluas wawasan mengenai

pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* di sekolah dasar.

b. Bagi peserta didik, dapat menghidupkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan

motivasi serta minat belajarnya.

c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan mengikuti perkembangan dan kemajuan IPTEK.

d. Bagi peneliti, dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya tentang mengembangkan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz.*

BAB II KAJIAN TEORETIK

A. Landasan Teori

1. Evaluasi Tes Objektif

a. Pengertian Evaluasi Tes Objektif

Evaluasi tes objektif yang dilakukan di dalam pembelajaran bertujuan untuk mendapatkan informasi

mengenai permasalahan belajar peserta didik dan mengukur tingkat keberhasilan program pembelajaran di kelas. Pelaksanaan evaluasi dalam pembelajaran umumnya sering menggunakan bentuk tes objektif, karena dinilai lebih mudah digunakan bagi guru dan peserta didik. Sebab bentuk dari tes objektif adalah tipe soal jawaban pendek seperti pilihan ganda yang dapat dijawab dengan memilih salah satu jawaban yang paling tepat dari beberapa *option* yang tersedia. Sehingga memudahkan dalam mengkoreksi hasil jawaban atau penilaiannya.(Rahman & Nasryah, 2019 : 8)

Penilaian dalam pelaksanaan evaluasi memudahkan guru untuk mengidentifikasi kemampuan peserta didik akan materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Hal ini karena kualitas pembelajaran dapat dipengaruhi oleh praktik penilaian yang memiliki peranan penting dalam memastikan bahwa peserta didik mendapatkan tujuan belajarnya secara efektif. Jadi penilaian

dianggap sebagai bagian yang integral pada proses pembelajaran.(Babo et al., 2020)

Pada proses pembelajaran umumnya bentuk dari evaluasi tes objektif yang digunakan adalah bentuk

pilihan ganda. Karena bentuk ini dinilai efektif dan efisien serta lebih mudah untuk digunakan sebagai evaluasi dalam proses pembelajaran.(Amer et al., 2022)

Dalam proses pembelajaran evaluasi bentuk tes objektif pilihan ganda lebih mudah dinilai dan dianalisis dalam berbagai aspek. Karena bentuk tes objektif pilihan ganda hanya memilih salah satu jawaban paling akurat dari banyak pilihan jawaban yang disajikan. Meskipun terdapat jawaban pengecoh, evaluasi tes objektif pilihan ganda memberikan tantangan bagi peserta didik untuk memilih jawaban yang paling benar. (Odukoya et al., 2018)

Dengan memberikan tantangan kepada peserta didik untuk memilih jawaban yang paling benar sebagai bentuk evaluasi dalam pembelajaran, guna untuk mengukur tingkat kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Karena adanya evaluasi memberikan dampak yang baik kepada peserta didik untuk membangun motivasi dan semangat belajar. Sehingga membangkitkan gairah untuk berusaha semaksimal mungkin agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dan optimal.(Idrus L,

2019)

b. Karakteristik, Kelebihan, dan Kekurangan Evaluasi Tes Objektif

Pada kegiatan evaluasi dalam pembelajaran selalu mengikutsertakan sebuah instrumen yang dijadikan pengukuran dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Oleh sebab itu perlu memahami ketentuannya agar dapat mengukur data yang baik. Sehingga karakteristik instrumen yang baik harus memperhatikan beberapa hal berikut :

1) Terbukti keabsahan (*valid*)
2) Dapat dipercaya (*reliabel*)
3) Tepat (*representatif*)
4) Berdaya guna (*praktis*)
5) Adanya pembeda (*deskriminatif*)
6) Khusus (*spesifik*)
7) Seimbang (*proporsional*).(Rahman & Nasryah, 2019 : 34) Adapun karakteristik lain dari evaluasi tes objektif yang membedakan dengan bentuk evaluasi tes lainnya yaitu :

1) Adanya pokok soal atau pertanyaan yang berisi permasalahan.
2) *Option* adalah beberapa pilihan jawaban yang tersedia dengan memilih salah satu jawaban.
3) Jawaban dinyatakan dengan dua cara, jawaban kunci adalah pilihan jawaban yang tepat atau benar.

> Sedangkan Distractor adalah jawaban pengalih yang berperan sebagai pengecoh pilihan.(Arikunto, 2018 : 114)

Selain itu evaluasi tes objektif juga dapat mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, hasil belajar, dan hasil tingkat pemahaman.(Wartoni & Benyamin, 2020)

Adapun kelebihan dan kekurangan dari evaluasi tes objektif yaitu untuk kelebihannya evaluasi tes objektif lebih praktis dalam penggunaannya, baik itu dari segi pembuatan soal, pengisian soal, pemeriksaan soal, dan penilaian soal yang sebenarnya tanpa pengaruh pendapat lain. Sedangkan kekurangan dari evaluasi tes objektif yaitu bentuk soal yang simpel menjadikannya sulit untuk menilai kemampuan berpikir kritis peserta didik dan umumnya bentuk evaluasi tes objektif yang paling umum digunakan adalah bentuk pilihan ganda yang terbilang rawan akan terjadinya kecurangan antar peserta didik.(Putri et al., 2022)

Sedangkan pendapat lain yakni kelebihannya pada tingkat keobjektifannya yang tinggi dan dalam mengoreksi jawabannya mudah serta dapat melibatkan banyak materi pada soal. Namun kekurangannya tidak dapat menguji peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi

dan untuk membuat soalnya terbilang cukup sulit dibanding soal uraian.(Paksi & Wafda, 2021)

Selain itu adapun pendapat lain yaitu kelebihannya tidak memakan waktu dalam mengoreksi maupun mengerjakan soal dan dipergunakan untuk bank soal. Sedangkan kelemahannya dalam pembuatan soal membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan terbilang memakan waktu dalam membuatnya.(Wibawa, 2019)

c. Manfaat dan Tujuan Evaluasi Tes Objektif

Penerapan evaluasi tes objektif memiliki manfaat dalam proses belajar mengajar di kelas yaitu dapat dijadikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar dengan giat dan berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran peserta didik. Sehingga dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk ke depannya.(Przymuszała et al., 2020)

Dijadikan sebagai bahan perbaikan karena peran evaluasi dalam pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan kualitas program pembelajaran dan menggali potensi yang dimiliki peserta didik. Pemanfaatan lainnya untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dan untuk menelusuri keunggulan serta kekurangan yang dialami pada peserta

didik pada saat proses pembelajaran, yang kemudian dijadikan oleh guru sebagai penentu keberhasilan program pembelajaran yang akan dijalankan.(Aulia et al., 2020)

Tujuan dilaksanakannya evaluasi dalam pembelajaran yaitu untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman materi yang sudah diajarkan sebelumnya oleh guru pada peserta didik. Karena evaluasi bertujuan untuk memudahkan dalam mengolah informasi yang diperlukan, seperti menelusuri kesulitan belajar yang dialami peserta didik, penilaian hasil

belajar, dan penentuan keberhasilan program pembelajaran.(Magdalena et al., 2020)

Adapun tujuan lainnya dari penerapan evaluasi dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1) Melacak (*Keeping track*) adalah proses menyelidiki aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik.
2) Memeriksa (*Checking up*) adalah proses mengamati kemampuan peserta didik dalam belajar.
3) Menemukan (*Finding out*) adalah proses mencari tahu

   kesulitan belajar yang dialami.

4) Menyimpulkan (*Summing up*) adalah proses merumuskan tingkat kemampuan yang diperoleh peserta didik. (Ismail, 2020 : 6)

Selain itu kegunaan dari data evaluasi yang diperoleh dapat dipergunakan untuk membantu dalam menetapkan kesesuaian dan keefektifan antara program pembelajaran dengan proses pembelajaran yang digunakan agar berjalan lebih baik, serta berguna untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan belajar peserta didik.(Febriana, 2019 : 29)

Adapun pernyataan lain mengenai kegunaannya yakni :

1) Berguna dalam melaksanakan pembaruan program pembelajaran dan proses pembelajaran.
2) Berguna dalam menelusuri keberhasilan tujuan pembelajaran yang dijalankan.
3) Berguna untuk mengetahui kompetensi peserta didik terhadap materi yang sudah diajarkan.(Hum, 2016 : 60)

d. Fungsi dan Prinsip Evaluasi Tes Objektif

Evaluasi memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai berikut :

1) Berfungsi selektif sebagai penentu keberhasilan belajar peserta didik selama menempuh pendidikan.

2) Berfungsi diagnostik untuk menelusuri permasalahan belajar baik keunggulan maupun kekurangan yang dialami peserta didik.
3) Berfungsi penempatan untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan kemampuan atau kondisi yang dialami setiap peserta didik.
4) Berfungsi pengukur keberhasilan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan program pembelajaran yang telah dijalankan.(Suarga, 2019)

Selain itu adapun fungsi lain dari pengadaan evaluasi dalam pembelajaran yaitu berfungsi diagnostik, edukatif, administratif, kurikuler, manajemen, dan intitusional.(Sutrisno et al., 2022)

Berikut adalah prinsip dasar yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran agar tercapai dengan baik yaitu :

1) Prinsip Keseluruhan (*comprehensive*), evaluasi harus dilakukan secara lengkap menyeluruh dengan memperhatikan berbagai komponen.

2) Prinsip Kesinambungan (*continuity*), evaluasi harus dilakukan secara berkelanjutan terus menerus agar memaksimalkan hasil belajarnya.
3) Prinsip Objektivitas (*objektivity*), evaluasi harus terlepas dari faktor yang mempengaruhinya dan sesuai dengan kebenarannya.(Suardipa & Primayana, 2020)

Adapun prinsip lainnya yang harus diperhatikan guru untuk melaksanakan evaluasi dalam pembelajaran dan menilai hasil belajar peserta didik yaitu :

1) Sesuai fakta berdasarkan kemampuannya sendiri.
2) Objektif tanpa pengaruh dari pendapat orang lain.
3) Adil harus sesuai dengan kebenarannya.
4) Terpadu sebagai bagian dari proses pembelajaran.
5) Terbuka dalam pemberian hasil penilaian.
6) Menyeluruh dan berkesinambungan yang meliputi segala bagian dan dilaksanakan secara rutin terus menerus.
7) Tersruktur atau sistematis yang dilaksanakan secara tersusun dan terencana dengan baik.
8) Beracuan pada kriteria penilaian yang sudah ditetapkan.
9) Hasilnya dapat dipercaya dan dapat dipertanggungjawabkan.(Febriana, 2019 : 16)

Selain itu, umumnya ruang lingkup dari evaluasi dalam

pembelajaran meliputi tiga bagian yakni sebagai berikut :

1) Evaluasi dalam program pembelajaran
2) Evaluasi dalam proses pembelajaran
    a) Keteraturan program pembelajaran dengan proses pembelajaran.
    b) Kesediaan guru saat melakukan proses pembelajaran.
    c) Ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
    d) Keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran.
    e) Peranan terhadap peserta didik yang memerlukan bimbingan.
    f) Interaksi guru dan peserta didik selama proses pembelajaran.
    g) Memberikan semangat dan motivasi kepada peserta didik.
    h) Memberikan penugasan sesuai materi yang telah diajarkan.
    i) Upaya dalam menghilangkan efek buruk bagi peserta didik.
3) Evaluasi mengenai hasil belajar

a) Evaluasi tentang tahap kemampuan peserta didik

b) Evaluasi tentang tahap pencapaian belajar peserta

didik.(Phafiandita et al., 2022)

e. Jenis dan Bentuk Evaluasi

Evaluasi dalam pembelajaran memiliki berbagai jenis yaitu sebagai berikut.

1) Evaluasi tes mengukur keberhasilan program pembelajaran menggunakan tes yang meliputi tes uraian seperti uraian terbatas dan uraian bebas. Sedangkan tes objektif seperti pilihan ganda, benar salah, menjodohkan, tes isian singkat.
2) Evaluasi non tes mengukur keberhasilan program pembelajaran tanpa menggunakan tes yang meliputi observasi, wawancara, angket, skala, sosiometri, dan studi kasus. (Miftha Huljannah, 2021)

Adapun perbedaan dari evaluasi bentuk tes objektif dengan bentuk tes non objektif yaitu sebagi berikut :

1) Evaluasi bentuk tes objektif merupakan tes yang didalamnya membutuhkan jawaban singkat dengan cara penilaian yang mudah, seragam antar peserta didik, dan objektif tanpa dipengaruhi oleh pendapat

yang lain. Bentuk tes objektif yaitu pilihan ganda, isian singkat, benar salah, dan menjodohkan.

2) Evaluasi bentuk tes non objektif merupakan tes yang didalamnya membutuhkan jawaban yang kompleks dengan menguraikannya secara jelas dan subjektif berdasarkan pendapat masing-masing. Bentuk tes non objektif yaitu uraian terbatas dan uraian bebas.(Zamzania & Aristia, 2018)

Perbedaan dari tes objektif dengan tes non objektif dapat dilihat dari segi pengerjaan dan penskorannya. Jika tes objektif sistem penilaiannya secara objektif dan mudah serta bisa menggunakan bantuan elektronik dalam mengolahnya. Berbeda dengan tes non objektif yang sistem penilaiannya secara subjektif dan terbilang cukup rumit dalam mengolah penilaiannya. Kondisi ini umumnya diakibatkan karena beragamnya bentuk dari macam-macam jawaban dari peserta didik pada soal bentuk esai. Sedangkan pada bentuk objektif jawaban yang diberikan oleh peserta didik seragam dan perolehan nilai yang didapat sesuai dengan ketentuan yang sudah ditetapkan.(Hum, 2016 : 61)

Selan itu jenis-jenis dari evaluasi dapat dibedakan berdasarkan (Widiyanto, 2018 : 10)

1) Tujuan meliputi : evaluasi diagnostik, evaluasi selektif, evaluasi penempatan, evaluasi formatif, dan evaluasi sumatif.
2) Sasaran meliputi : evaluasi konteks, evaluasi input, evaluasi proses, evaluasi hasil, dan evaluasi *outcome*.
3) Lingkup kegiatan meliputi : evaluasi program pembelajaran, evaluasi proses pembelajaran, dan evaluasi hasil pembelajaran.
4) Subjek dan objek, untuk subjek meliputi : evaluasi internal dan evaluasi eksternal. Sedangkan untuk objek meliputi : evaluasi input, evaluasi transformasi , dan evaluasi *output*.

Dengan demikian evaluasi dalam proses pembelajaran adalah sebuah bagian penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik. Maka dibutuhkan peran guru yang dapat memberikan evaluasi dalam pembelajaran dengan bentuk yang mudah dipahami agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik.(Widiyawati et al., 2020)

Berdasarkan pemaparan teori dari para ahli dapat disintesiskan bahwa evaluasi tes objektif pada proses pembelajaran memiliki tujuan untuk mengukur dan

mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman materi yang sudah diajarkan sebelumnya dan sebagai penentu keberhasilan program pembelajaran.

2. Aplikasi *Quizizz*

a. Pengertian Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran *online* yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Terutama pembelajaran yang menggunakan bentuk konvensional dan belum menerapkan dalam bentuk digital, agar dapat meningkatkan kemampuan dan semangat belajar peserta didik serta memudahkan guru. Karena pembelajaran yang menerapkan unsur teknologi dapat meciptakan proses pembelajaran yang kreatif, praktis, dan menyenangkan bagi peserta didik dan membantu guru dalam menjalankan proses pembelajaran.(Aini, 2019)

Pada proses pembelajaran keberhasilan belajar peserta didik ditentukan oleh penilaian hasil belajar. Maka penilaian ini tidak hanya menghimpun data peserta didik, melainkan dapat mengolah hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu guru membutuhkan evaluasi dengan bentuk soal menarik dan mudah

digunakan dalam mengidentifikasi kemampuan peserta didik.

Terlebih jika menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam membuat soal evaluasi, guru akan terbantu karena dapat dioperasikan dengan mudah dalam mengolah penilaian peserta didik secara otomatis dan dapat langsung mengetahui hasil belajar peserta didik. Karena perolehan skor dari soal yang dikerjakan dapat langsung ditampilkan agar lebih praktis.(Hamidah & Wulandari, 2021)

Dikatakan lebih praktis karena aplikasi *Quizizz* dapat membantu guru untuk merancang, mengedit, mengkreasikan, dan menggunakan soal yang telah tersaji pada aplikasi. Selain itu guru juga dapat mengatur dan menetapkan bentuk

pengerjaan soal yang diberikan kepada peserta didik, baik itu dikerjakan secara langsung maupun dijadikan penugasan rumah dengan pilihan bentuk soal yang beragam seperti pilihan ganda, menjodohkan, isian singkat, dan lainnya. Disamping dapat membantu guru, penggunaan aplikasi ini memiliki fitur menarik bagi peserta didik yang dapat menciptakan permainan multiplayer yang menjadikan proses pembelajaran menyenangkan. Selain itu dapat memudahkan peserta

didik berlatih soal secara mandiri dengan mengaksesnya melalui perangkat elektronik untuk mengerjakan soal.(Pham, 2023)

Pengerjaan soal pada aplikasi *Quizizz* memungkinkan peserta didik saling berkompetensi dan meminimalisir terjadinya kecurangan antar sesama. Karena saat pengerjaan tes, soal yang ditampilkan pada setiap peserta didik akan diacak dan peserta didik dapat melihat papan peringkat dirinya secara real time selama kegiatan berlangsung. Disamping itu guru juga dapat memantau proses pengerjaan tes dan mengunduh hasil laporan penilaiannya, sehingga dapat mengetahui tingkat kemudahan soal, seperti jawaban benar dan salah yang

diperoleh peserta didik.(Junior, 2020)

Peserta didik juga dapat mencoba kembali mengerjakan soal hingga mendapatkan hasil yang maksimal dan dapat mengevaluasi jawaban secara mandiri. Karena setiap selesai menjawab satu soal, akan ditampilkan pilihan jawaban yang benar agar peserta didik dapat memperbaikinya di sesi

berikutnya. Selain itu bentuk soal pada aplikasi *Quizizz* disajikan dengan tampilan menarik yang didalamnya terdapat animasi yang berwarna, musik, efek suara,

feedback berupa *meme*, dan papan peringkat dalam soal yang memiliki daya tarik dan memotivasi peserta didik.(Pham, 2023)

Peserta didik akan termotivasi untuk melaksanakan proses pembelajaran, apabila guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Quizizz.* Karena penggunaan aplikasi ini dinilai lebih menarik dibandingkan bentuk konvensional, sebab bentuk digital lebih praktis dari segi waktu dan biaya.(Capinding, 2022)

b. Manfaat dan Tujuan Aplikasi *Quizizz*

1) Manfaat bagi guru

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran sangat memudahkan bagi guru, karena dapat digunakan sebagai evaluasi dalam pembelajaran terutama untuk membuat soal dan mengolah data penilaian statistik untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik akan pemahamannya terhadap materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Penggunaan aplikasi ini memberikan kemudahan kegiatan evaluasi bagi guru agar dapat

mengatur proses pembelajaran.(Salsabila et al., 2020)

Pada proses pembelajaran aplikasi *Quizizz* juga dapat mengatasi kejenuhan dan menimimalisir tindak kecurangan antar peserta didik, karena soal yang ditampilkan telah diacak secara otomatis. Sehingga aplikasi ini sangat bermanfaat untuk proses evaluasi dalam proses pembelajaran.(Wen & Aziz, 2022)

2) Manfaat bagi peserta didik

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran menciptakan kegiatan yang berpusat pada peserta didik dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran.(Degirmenci, 2021)

Pembelajaran yang memakai aplikasi *Quizizz* dapat menampilkan aktivitas *multiplayer* yang menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Penggunaan aplkasi ini membuat peserta didik dapat berkompetensi dengan baik dan memotivasi dirinya agar mendapat skor penilaian yang memuaskan. Karena papan peringkat akan ditampilkan secara langsung, sehingga peserta

tertarik dan tertantang untuk mengerjakan.(Zhao, 2019)

Adapun yang menjadi tujuan keberhasilan dalam menggapai hal yang diharapkan yaitu tergantung pada hasil belajar yang dicapai selama mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila guru dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi.(Anggraini et al., 2020)

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam proses evaluasi, bertujuan untuk memberi pengalaman belajar kepada peserta didik dengan memanfaatkan fitur yang tersedia sekaligus memudahkan guru dalam mengolah nilai dan mengkreasikan soal, yang kemudian diujikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kemampuannya.(Haddar & Juliano, 2021)

c. Karakteristik dan Dampak Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempermudah proses evaluasi dalam pembelajaran. Karena sebagai salah satu aplikasi yang memiliki karakteristik untuk menciptakan semangat belajar yakni tantangan (*challenges*), keingintahuan (*curiosity)* dan khayalan (*fantasy*).(Silitonga & Irvan, 2021)

Adapun karakteristik lainnya pada aplikasi *Quizizz* yaitu sebagai berikut ini :

1) Bentuk pertanyaan yang ditampilkan kepada setiap peserta didik diacak untuk meminimalisir kecurangan dan guru dapat memantau pengerjaannya.
2) Mudah diakses di berbagai perangkat elektronik melalui aplikasi atau browser.
3) Terdapat berbagai soal yang sudah dipublikasikan dan dapat langsung digunakan sebagai latihan.
4) Terdapat papan penskoran dan fitur pelaporan hasil pengerjaan otomatis yang dapat diunduh langsung.
5) Dapat menetapkan pilihan bentuk penugasan dan tenggat waktu pengerjaan yang disesuaikan dengan kebutuhan.
6) Dapat mengedit atau mengkreasikan soal yang disesuaikan dengan kebutuhan.(Pusparani, 2020)

Dampak baik dari adanya perkembangan teknologi dapat memberi kemudahan dalam proses pembelajaran, khususnya bagi guru maupun peserta didik agar dapat mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, mudah, dan optimal.(Valen & Satria, 2021)

Pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Quizizz* membuat kegiatan di kelas menjadi menyenangkan. Karena aplikasi ini memberikan dampak positif bagi peserta didik dengan pengalaman belajar yang baik, apabila diterapkan maka akan meningkatkan skor penilaian evaluasi yang diberikan oleh guru. (Zhao, 2019)

Dengan demikian penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran berdampak baik bagi guru dan peserta didik. Karena proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mengajarkan peserta didik untuk dapat melakukan koreksi mandiri guna untuk mengetahui keunggulan dan kekurangan tingkat kemampuan belajarnya sendiri. (Oyunsaikhan, 2022)

d. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Quizizz*

Kelebihan yang disuguhkan pada aplikasi *Quizizz* yakni :

1) Memudahkan guru untuk mendapat penilaian hasil kemampuan belajar secara otomatis dan mempercepat proses pengoreksian soal yang tidak memakan waktu yang lama.
2) Guru dapat menetapkan bentuk pengerjaan baik secara langsung (*real time*) maupun penugasan rumah (*homework*).

3) Guru dapat mengatur deadline penugasan sesuai kebutuhan dan durasi pengerjaan setiap soal berdasarkan tingkat kesulitan soal.
4) Jika menjawab soal benar, peserta didik akan diperlihatkan skor yang diperoleh pada satu soal dan peringkat yang

   diraih.
5) Jika menjawab soal salah, peserta didik akan diperlihatkan jawaban yang benar sebagai review question untuk

   perbaikan di sesi selanjutnya.
6) Soal yang ditampilkan pada setiap peserta didik akan berbeda dan diacak secara otomatis, untuk menghindari kecurangan seperti aksi meniru jawaban antar peserta didik. Sehingga dapat memberi pelajaran untuk selalu bersikap jujur.(Mukharomah, 2021)

Adapun pendapat lain, salah satu kelebihannya adalah tidak membutuhkan biaya untuk penyediaan kertas dalam membuat soal, karena lebih hemat dan praktis. Selain itu mudah diakses melalui perangkat elektronik.(Hamidah & Wulandari, 2021) Selain itu, kekurangannya memerlukan jaringan internet yang stabil karena hanya dapat diakses secara *online* dan

tidak dapat diakses secara *offline*.(Mulyati & Evendi, 2020)

Adapun pendapat lain mengenai kekurangannya adalah konten yang tersedia pada akun gratis hanya terbatas tidak mencakup semua tipe bentuk soal dan permasalahan durasi pengerjaan, peserta didik bisa saja mengalami penurunan ranking karena faktor waktu dapat mempengaruhi hasil skor penilaian.(Salsabila et al., 2020)

Sehingga pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz,* disamping memberikan banyak keunggulan yang memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Akan tetapi tidak luput dari kekurangan seperti membutuhkan sinyal internet yang kuat dan membutuhkan sedikit biaya untuk membeli kuota internet dalam mengaksesnya.(Ningtyas & Wiratsiwi, 2021)

e. Cara Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* yakni aplikasi edukatif yang dapat digunakan untuk mengerjakan kuis dengan dikemas layaknya sebuah permainan yang menarik minat peserta didik.(Yolanda & Meilana, 2021)

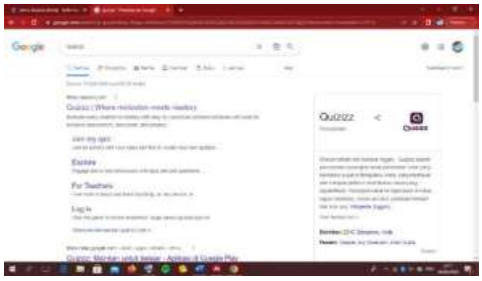
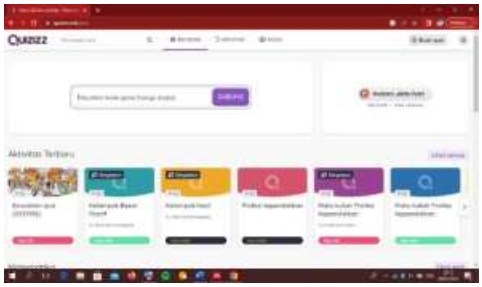
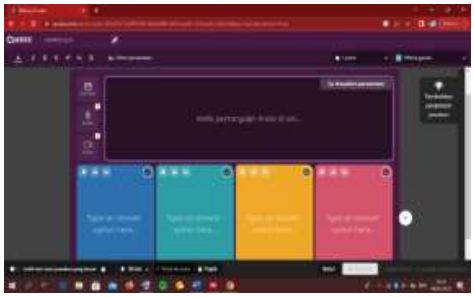
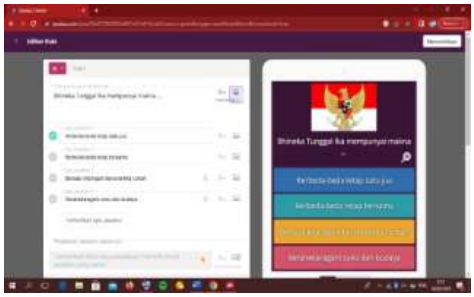
Aplikasi *Quizizz* memberikan kemudahan dalam

mengaksesnya dan disertai tampilan menarik seperti animasi dan musik. Adapun fitur lain yang sangat membantu yakni hasil pengerjaan dapat langsung ditampilkan dan adanya fitur pengacakan soal untuk mencegah kecurangan serta fitur *autofeedback* seperti papan peringkat dan *meme* yang ditampilkan otomatis setelah mengerjakan evaluasi pembelajaran.(Nikat et al., 2022)

Pembelajaran yang berorientasi pada teknologi di bidang pendidikan mampu merangsang peserta didik untuk terlibat aktif dan meningkatkan motivasi belajarnya.(Penhataikul, 2022)

Dalam pembelajaran, pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* terbilang belum menguasai sepenuhnya dan belum mencoba untuk menerapkannya pada aktivitas belajar mengajar di kelas. Hal ini yang seharusnya berubah dan mengalami kemajuan, terutama guru dapat memanfaatkan aplikasi ini dengan berusaha untuk mencoba memahami penggunaan dari aplikasi *Quizizz* yang dijadikan sebagai sarana untuk mengajar. Sehingga dapat membantu mempermudah proses pembelajaran di kelas agar menjadi lebih efektif dan efisien.(Aini, 2019)

Berikut ini adalah cara penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran yaitu :

Langkah-Langkah	Gambar
1) *Login* atau *sign up* ke *Quizizz* menggunakan akun Google. Untuk masuk ke aplikasi *Quizizz* kita perlu memiliki *account* dengan memasukkan *username* / email dan *password* Google	
2) Muncul tampilan *home* / beranda Lalu klik “aktivitas” kemudian pilih “buat kuis” Kita dapat memilih berbagai tampilan.	
3) Membuat desain Terdapat berbagai macam tipe soal yang dapat digunakan seperti pilihan ganda, isian singkat, menjodohkan, dan lain sebagainya.	
4) Selanjutnya akan terlihat sebuah *workspace*. Pada menu bar di sebelah kanan,kiri bawah, dan atas kita dapat mengatur desain dari tipe soal.	

Selain itu dapat mengatur tipe bentuk soal sesuai dengan kebutuhan seperti durasi, poin perolehan tiap soal, tema tampilan aplikasi, dan lainnya. 5) Penggunaan aplikasi Quizizz dalam soal evaluasi tes objektif, Jika sudah menyiapkan desain soal pada aplikasi *Quizizz*, kita dapat menggunakannya secara langsung yaitu dengan mengklik tautan atau memasukkan kode PIN. Setelah itu akan muncul tampilan baru dan dapat langsung digunakan untuk mengerjakan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz*, setelah pengerjaan selesai perolehan rekapan skor dapat langsung dilihat. (Mukharomah, 2021)

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disintesiskan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran *online* yang mudah diakses dan dikemas layaknya sebuah permainan yang memiliki fitur menarik seperti animasi, musik, dan fitur lainnya, yang dapat memudahkan guru dan peserta didik. Oleh karena itu, hasil pengerjaan dapat langsung ditampilkan dan adanya fitur pengacakan soal untuk mencegah kecurangan serta fitur *autofeedback*.

f. Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

Pada pembelajaran kurikulum 2013 tematik yang dilakukan oleh guru menggunakan buku ajar kurikulum 2013 tematik edisi revisi 2017 sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran ke 3 kelas IV semester genap dengan muatan Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS.

Pada pembelajaran ke 3 dengan materi mengenai keragaman masyarakat di Indonesia. Keragaman yang berada di Indonesia beraneka macam dari Sabang sampai Merauke, dengan bentuk keragaman yang bervariasi di setiap daerah. Baik itu keragaman suku, budaya, agama, bahasa, adat istiadat, rumah adat, kesenian, makanan daerah dan lainnya. Maka keragaman yang ada di Indonesia perlu kita lestarikan dan patut untuk bangga dengan keragaman yang ada di negara sendiri agar keutuhannya tetap

terjaga.

B. Hasil Penelitian Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian yang sudah dipublikasikan dan sejalan dengan penelitian ini. Dari hasil penelitian sebelumnya

menunjukkan bahwa pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* merupakan pengembangan produk yang praktis untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Paksi & Wafda, 2021)

   Universitas Negeri Surabaya, Pengembangan Soal Objektif Dalam Mata Pelajaran PPKN Materi Persatuan dan Kesatuan Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

   merancang soal pilihan ganda yang kemudian diuji kelayakannya. Hasil yang diperoleh dari para ahli tingkat akurasinya adalah 78% yang dikatakan baik dan hasil validasi dari peserta didik adalah 86% yang dikatakan sangat baik. Berdasarkan hasil yang didapatkan, maka disimpulkan bahwa soal evaluasi layak digunakan dan diujicobakan di kelas V.

2. Penelitian relevan yang dilakukan oleh (Ningtyas & Wiratsiwi,

2021) Universitas PGRI Ronggolawe, Pengembangan Alat

Evaluasi Berbasis *Quizizz* Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan keefektifan soal evaluasi dengan menggunakan *Quizizz*. Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil validasi ahli materi 90% dikatakan sangat layak dan ahli media 95% dikatakan sangat layak. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari guru dan peserta didik adalah 88,1 yang dapat dikatakan sangat baik.

Sehingga alat evaluasi berbasis *Quizizz* ini efektif dan dinyatakan bahwa produk pembelajaran ini layak untuk diterapkan pada pembelajaran.

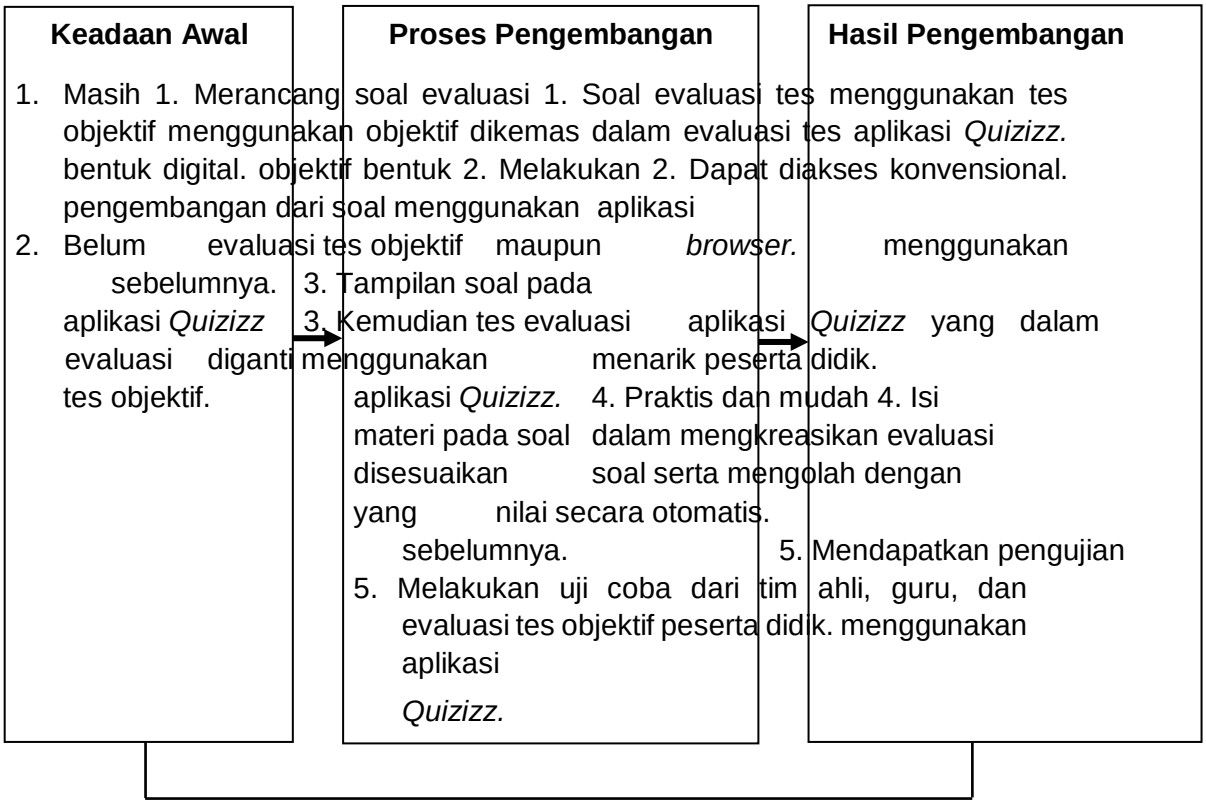
3. Penelitian relevan yang dilakukan oleh (Jahring et al., 2022)

Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis *Online* Menggunakan Aplikasi *Quizizz*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan instrumen penilaian pembelajaran yang praktis dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan validasi dari ahli materi dengan kriteria layak yakni sebesar 4,43 sedangkan ahli media dengan kriteria layak yakni sebesar 4,33. Lalu tingkat kepraktisan instrumen yakni 4,31 dengan kriteria sangat praktis dan hasil tes peserta didik yakni 78,33

(83,33%) dengan kriteria baik dengan nilai respon 86,25 memenuhi standar KKM dan dengan kriteria positif. sehingga instrumen evaluasi menggunakan *Quizizz* memenuhi kriteria praktis dan efektif.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang dijelaskan bahwa evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* ini sangat dibutuhkan di sekolah agar menciptakan pembelajaran yang praktis dan menyenangkan bagi peserta didik dalam mengerjakan soal serta mudah diakses melalui *browser* maupun aplikasi. Berikut adalah kerangka berpikir berdasarkan uraian tersebut.



Gambar 2.1. Bagan kerangka berpikir

Dari bagan kerangka berpikir diatas dapat dijelaskan bahwa penelitian dilakukan dengan mengetahui keadaan awal sekolah, melakukan proses pengembangan, dan melihat hasil pengembangan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan

1. Metode Penelitian

Pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan atau RnD (*Research and Development*). Metode dari penelitian ini untuk mengembangkan sebuah produk, dimana bertujuan untuk menciptakan sebuah inovasi baru melalui proses pengembangan produk. (Sugiyono, 2022 : 28)

Terdapat beragam model pengembangan dalam jenis penelitian RnD, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan yakni meliputi :

a. *Analysis* (menganalisis),
b. *Design* (merancang),
c. *Development* (mengembangkan),

d. *Implementation* (menerapkan) dan

e. *Evaluations* (mengevaluasi). (Nurhayati et al., 2020 : 43)

Gambar 3.1. Diagram tahapan ADDIE

(sumber : Sugiyono, 2022 : 39)

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, di dalamnya terdiri atas lima tahapan yaitu tahap *Analysis*, *Design, Development, Implementation and Evaluations.* Alasan dasar peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model ini memiliki tahapan yang sistematis dengan susunan tahapan yang mudah dan sesuai untuk penelitian pengembangan :

a. Tahap *Analysis* (menganalisis) adalah menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang sedang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
b. Tahap *Design* (merancang) adalah merancang konsep dalam produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini melakukan perancangan produk dengan membuat lembar validasi yang berdasarkan para ahli.
c. Tahap *Development* (mengembangkan) adalah pengembangan produk yang sudah dirancang sebelumnya dan melakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan produk yang kemudian dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan produk.
d. Tahap *Implementation* (menerapkan) adalah menerapkan produk yang sudah melewati beberapa proses validasi dari para ahli. Produk yang telah direvisi akan diuji coba kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.
e. Tahap *Evaluations* (mengevaluasi) adalah proses pemberian nilai pada produk yang sudah

dikembangkan dan sudah diketahui kelayakan produknya. (Nurhayati et al.,
2020 : 43)

3. Tahap Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* terdiri beberapa tahapan yaitu analisa kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi :

a. Analisa Kebutuhan, dilakukan untuk menelusuri permasalahan yang sedang dihadapi dalam proses pembelajaran. Peneliti menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran di SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor melalui observasi dan wawancara. Pada tahap observasi dan wawancara ditemukan kebutuhan dalam penggunaan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* khususnya pada kelas IV. Permasalahan yang terjadi pada sekolah ini, kemudian akan dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan tujuan penelitian dan desain produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan kenyataan yang ditemukan, maka dirumuskan solusi dalam mengatasi permasalahan serta tujuan dari penelitian ini. Tujuan umum yang dirumuskan yaitu mengembangkan evaluasi tes objektif

menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan tampilan yang lebih menarik dan menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

b. Desain, tahap ini adalah merancang konsep dalam produk yang akan dikembangkan. Pada soal evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* memiliki bentuk soal dengan tampilan yang menarik didalamnya berisi gambar animasi, musik atau efek suara, dan lain sebagainya. Sehingga peserta didik lebih tertarik dan tertantang untuk mengerjakannya.
c. Pengembangan, tahap ini mengembangkan produk yang sudah dirancang sebelumnya dengan mengumpulkan berbagai hal yang dibutuhkan untuk mengembangkan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz.* Dengan membuat soal evaluasi tes objektif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, yang selanjutnya dilakukan validasi produk oleh para ahli.
d. Implementasi, tahap ini dilakukan sebuah pengujian produk kepada peserta didik untuk membuktikan hasil produk ini

   efektif atau tidak.
a. Evaluasi, tahap ini peserta didik dan para ahli diberikan angket untuk mengetahui respon peserta

didik dan kelayakan produk pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz.* Tujuan dari evaluasi ini untuk mengetahui kelayakan produk pada proses pembelajaran dan sebagai data pelengkap untuk menjawab rumusan masalah. Hasil angket ini berfungsi sebagai masukan terhadap produk pembelajaran yang telah selesai

dikembangkan. (Nurhayati et al., 2020 : 44)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dilakukan pada kelas IV di SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor. Peneliti memilih tempat pengembangan ini karena di sekolah tersebut memiliki permasalahan tentang bentuk soal evaluasi tes objektif yang belum bervariasi dan berbentuk konvensional yang hendak dijadikan penelitian dan pengembangan. Selain itu, terdapat kondisi dan sarana yang diperlukan peneliti.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun 2022/2023 yang dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2023.

Tabel 3.1. Kalender Kegiatan Pengembangan Evaluasi Tes Objektif menggunakan aplikasi *Quizizz*

No	Kegiatan	Bulan																			
		2022		2023																	
		Nov	Des	Januari				Feb - Apr	Mei				Juni				Juli				
				1	2	3	4		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan proposal	■																			
2.	Seminar proposal		■																		
3.	Revisi setelah seminar proposal			■	■																
4.	Bimbingan skripsi					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					
5.	Penyusunan produk pembelajaran							■													
6.	Validasi ahli								■	■	■										
7.	Uji coba produk											■									
8.	Pengolahan data											■	■								
9.	Finalisasi Skripsi												■	■	■	■	■	■	■	■	
10.	Sidang skripsi																				■

C. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian pengembangan ini terdapat dua subjek yaitu tim ahli untuk menguji kelayakan produk pembelajaran dan peserta didik SDN Ciheuleut 2 untuk mengetahui respon dalam penggunaan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Proses teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Jika angket ditujukan untuk penilaian validasi dari para ahli dan respon peserta didik. Sedangkan observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisa kebutuhan.

2. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket, observasi, dan wawancara.

a. Lembar Observasi digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat memberikan solusi yang tepat.

Tabel 3.2. Lembar observasi analisa kebutuhan

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik selalu diberikan soal evaluasi secara rutin oleh guru		
2.	Apakah peserta didik selalu diberikan soal evaluasi berupa tes objektif oleh guru		
3.	Apakah peserta didik tertarik mengerjakan evaluasi tes objektif yang diberikan guru		
4.	Apakah peserta didik selalu diberikan evaluasi tes objektif dalam bentuk konvensional saja		
5.	Apakah guru dan peserta didik menggunakan aplikasi dalam mengerjakannya evaluasi tes objektif		
6.	Apakah evaluasi tes objektif yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik		
7.	Apakah peserta didik terlihat antusias saat proses pembelajaran		
8.	Perlukah adanya pengembangan evaluasi tes objektif		

b. Wawancara berupa analisa kebutuhan untuk mengetahui pengunaan soal evaluasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Wawancara ini dilakukan kepada salah satu guru kelas IV SDN Ciheuleut 2 untuk menelusuri informasi yang diperlukan dalam mengembangkan sebuah produk evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz.*

Tabel 3.3. Lembar wawancara analisa kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa kendala yang dialami pada saat proses pembelajaran?	

2.	Apakah peserta didik secara rutin diberikan evaluasi berupa tes objektif ?	
3.	Apakah evaluasi yang digunakan selama ini ditemukan kelemahan?	
4.	Apakah peserta didik antusias dengan evaluasi tes objektif yang selalu diberikan?	
5.	Apakah bapak/ibu sudah pernah membuat evaluasi dalam bentuk digital?	
6.	Apakah peserta didik pernah mengerjakan evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz*?	
7.	Apakah bapak/ibu setuju jika saya mengembangkan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz*?	
8.	Apakah evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* ini dapat menarik peserta didik?	

c. Angket yang digunakan merupakan angket validasi dari para ahli dan angket respon peserta didik. Angket validasi ini diajukan kepada dosen ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Angket ini diberikan sebagai bahan perbaikan dalam penyempurnaan pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz.* Sedangkan angket peserta didik diberikan setelah produk diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat keefektifan produk pembelajaran.

Tabel 3.4. Kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa

No	Aspek	Indikator	Butir soal

1.	Kelayakan bahasa	Lugas	1,2
		Komunikatif dan menyenangkan	3,4,5
		Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6, 7
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8,9
		Penggunaan istilah, simbol, atau tanda baca	10
		Jumlah	10

Tabel 3.5. Kisi-kisi instrumen validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	Butir soal
1.	Pengoperasian	Tampilan	1
		Petunjuk	2
2.	Tampilan	Bentuk,warna, huruf, musik atau efek suara	3, 4, 5, 6
		Kualitas gambar	7, 8
		Tombol navigasi	9, 10
		Jumlah	10

Tabel 3.6. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator	Butir soal
1.	Materi	Kesesuaian dengan SK dan KD	1
		Kesesuaian dengan KD dan IPK	2
		Kesesuaian dengan pembelajaran	3
		Ketepatan materi dengan soal	4
		Kejelasan materi pada soal	5
		Kemudahan pengoperasian	6
		Tata bahasa	7
2.	Isi materi	Keakuratan materi dengan soal	8, 9
		Penyajian materi pada soal	10
		Jumlah	10

Tabel 3.7. Kisi-kisi lembar angket respon peserta didik

No	Kriteria	Indikator	Butir Soal
1	Respon Peserta Didik	Materi Pembelajaran	1,2,3,4,5
		Bahasa	6,7
		Ketertarikan Tampilan	8,9,10

Jumlah	10

E. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan bahan-bahan lainnya. Sehingga dapat disampaikan dengan mudah kepada orang lain.

2. Teknik Kuantitatif

a. Angket Kelayakan Produk

Kelayakan dan keefektifan pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan *Quizizz* diperoleh dari penilaian ahli menggunakan angket dan pengukuran skala likert. Terdapat 4 pilihan tanggapan pada skala likert yaitu : sangat layak(SL)=4, layak(L)=3, kurang layak(KL)=2, tidak layak(TL)=1. Menurut

(Arikunto, 2013 : 213) uji validitas menggunakan rumus berikut

(sumber : Sistematika Penulisan Skripsi PGSD)

$$P = \frac{x}{xi} \, x \, 100\%$$

Keterangan :
P = Persentase kelayakan
100% = Konstanta
x = Jawaban skor validitas
xi = Jawaban tertinggi

Hasil yang diperoleh kemudian dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 3.8. Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase rerata

Kategori	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Tindak Lanjut
4	75% - 100%	Sangat layak	Implementasi
3	50% - 74%	Layak	Implementasi
2	25% - 49%	Kurang layak	Revisi
1	0% - 24%	Tidak layak	Revisi

(sumber : Nurhayati et al., 2020 : 126)

b. Angket Respon Peserta didik

Pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan *Quizizz* dianalisis dengan menggunakan angket dan pengukuran skala likert. Terdapat 4 pilihan tanggapan pada skala likert yaitu ; sangat baik(SB)=4, baik(B)=3, kurang baik(KB)=2, tidak baik(TB)=1. Menurut (Sugiyono, 2022 : 467) dapat diketahui menggunakan perhitungan sederhana berikut (sumber : Sistematika Penulisan Skripsi PGSD)

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh kemudian dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 3.9. Kriteria respon peserta didik terhadap pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan *Quizizz*

Kategori	Persentase	Kriteria
4	75% - 100%	Sangat baik
3	50% - 74%	Baik
2	25% - 49%	Kurang baik
1	0% - 24%	Tidak baik

(sumber : Nurhayati et al., 2020 : 127)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Evaluasi Tes Objektif menggunakan *Quizizz*

Pengembangan pada penelitian ini berupa produk evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada tema 7 subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pembelajaran 3

dengan bentuk soal pilihan ganda dan tingkat kognitif C1-C4 yang didalamnya terdapat muatan pembelajaran IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia. Pada muatan pembelajaran IPS membahas tentang keanekaragaman masyarakat di Indonesia dalam berbagai aspek seperti keragaman agama, suku, budaya, bahasa, tarian, pakaian adat, senjata tradisional, kuliner, dan keragaman lainnya yang ada di tiap daerah yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Sedangkan PPKn membahas toleransi antar sesama dan muatan pembelajaran Bahasa

Indonesia mengenai analisis informasi baru pada teks nonfiksi. Pengembangan produk evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* mudah diakses dengan berbagai perangkat elektronik yang dapat memudahkan proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan guna untuk menangani permasalahan pembelajaran dan kebutuhan dalam proses

pembelajaran. Bertujuan agar memudahkan guru dalam mengkreasikan soal dan mengolah nilai secara statistik dalam proses pembelajaran serta menarik minat

peserta didik dalam mengerjakan soal. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang didalamnya meliputi 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan

Evaluation (Evaluasi). Berikut ini adalah penjelasan tahapan model

ADDIE yang dilakukan dalam penelitian yaitu :

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

   Tahap analisis adalah tahap awal dengan melakukan pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian. Tahapan ini dilakukan sebagai landasan dalam mengembangkan produk pembelajaran. Berikut adalah penjelasan lengkap mengenai

   tahapan analisis yaitu :

   a. Analisis Kebutuhan

      Pada tahap *Analysis* melakukan pengumpulan data yang diperlukan dan menggali informasi sebagai analisis kebutuhan awal pada guru dan peserta didik di SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor. Pada tahapan ini teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu

dengan observasi dan wawancara. Pada tahapan ini ditemukan permasalahan dalam menyajikan soal evaluasi, karena soal evaluasi masih menggunakan bentuk konvensional yang kurang praktis. Sebab guru terkendala dalam mengkreasikan soal, mengolah penilaian masih secara manual, membutuhkan biaya yang cukup banyak dalam penggandaan soal, dan kurang minatnya peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi yang diberikan. Sehingga membutuhkan penggunaan aplikasi dalam memudahkan pelaksanaan evaluasi

pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN Ciheuleut 2 menggunakan kurikulum 2013 dengan sumber belajarnya menggunakan buku tematik terpadu kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan materi dari Tema 7

Subtema 1 Pembelajaran 3 dengan muatan pembelajaran IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia. Adapun penjelasan Kompetensi

Dasar dan Indikator terdapat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Muatan Pembelajaran Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3

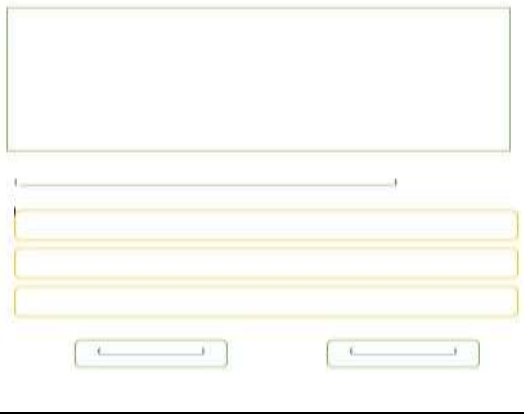
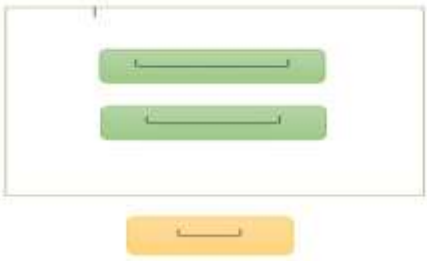
Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
IPS	3.2.Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di daerah setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2. Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragamansosial,ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menyebutkan faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia. 4.2.1 Menunjukkan keragaman budaya yang ada di Indonesia.
PPKn	3.4.Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia	3.4.1.Menganalisis hubungan antara banyaknya suku bangsa
	yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4. Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa,sosial,dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	dengan kondisi wilayah di Indonesia. 4.4.1.Menunjukkan keberagaman suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia
Bahasa Indonesia	3. 7.Menganalisis pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. 4. 7.Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	3.7.1 Mengidentifikasi pengetahuan baru yang terdapat pada teks. 4.7.1 Menjelaskan informasi baru yang terdapat dalam teks.

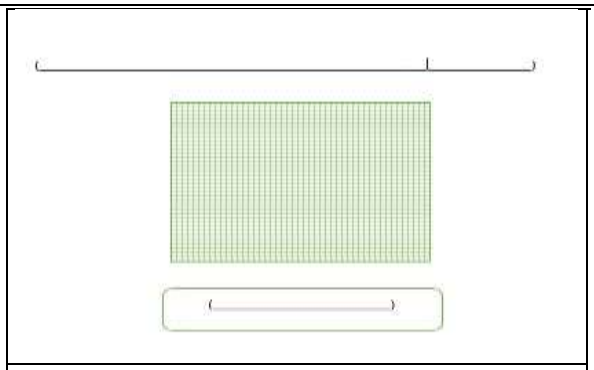
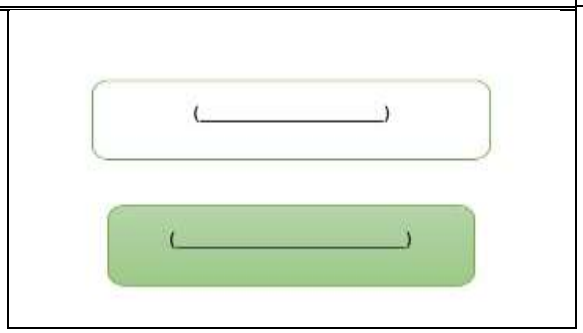
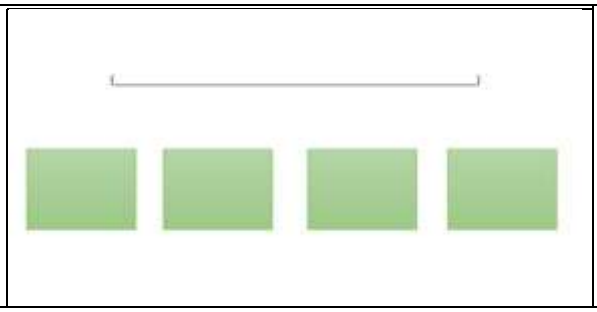
2. Tahap *Design* (Desain)

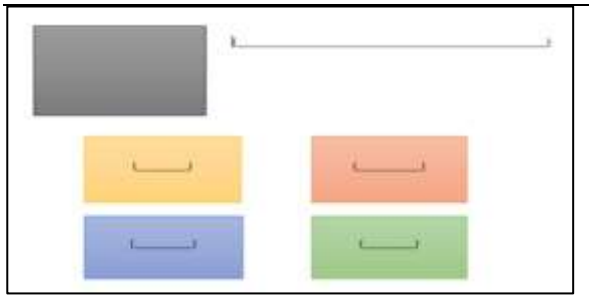
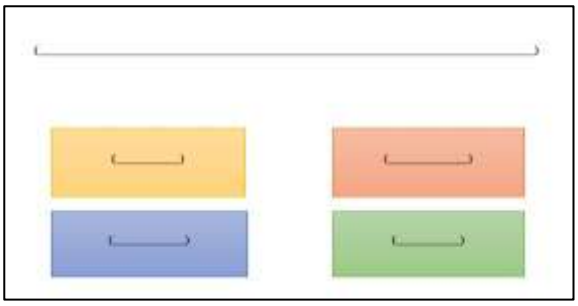
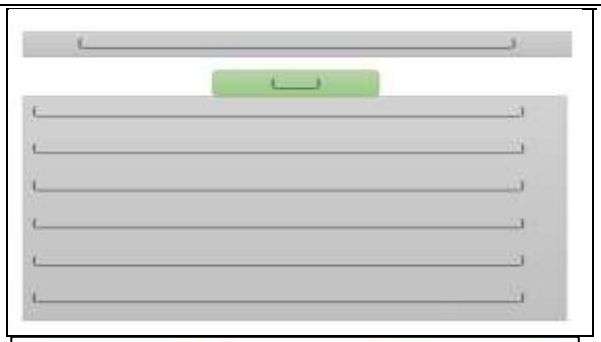
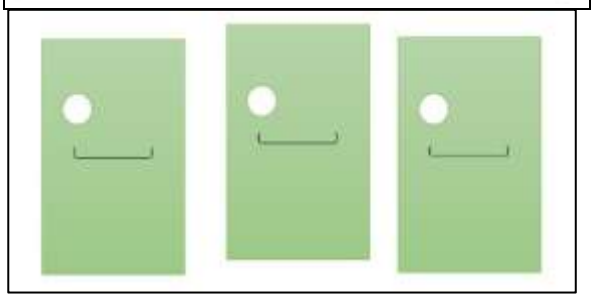
Pada tahap desain yaitu melakukan perancangan produk pembelajaran evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz.* Tahapan ini peneliti mencari berbagai sumber rujukan dalam membuat soal dan menyusun kisi-kisi soal. Perancangan produk pembelajaran soal evaluasi

didasarkan pada kompetensi inti, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi. Selain itu, dalam perancangan produk juga dapat menentukan bentuk soal yang disajikan dalam aplikasi seperti tema *background*, meme, gambar, *settingan* suara pembaca soal (*voice over*), dan musik latar sebagai penambah kesan yang menyenangkan agar peserta didik tertantang untuk mengerjakan soal. Berikut ini adalah *storyboard* dan langkah-langkah pembuatan soal pada aplikasi *Quizizz* yaitu :

Tabel 4.2 *Storyboard* soal evaluasi tes objektif aplikasi *Quizizz*

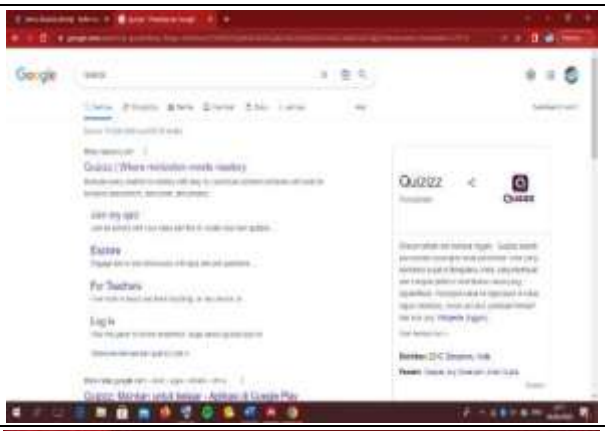
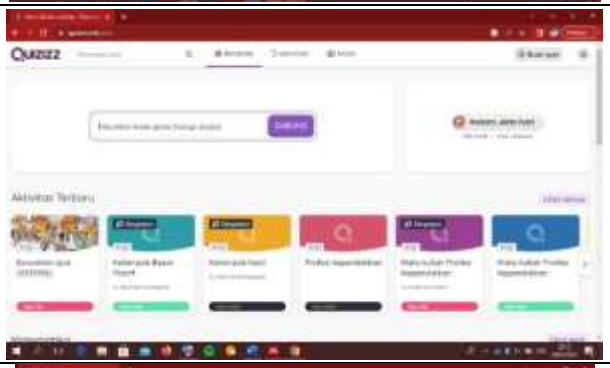
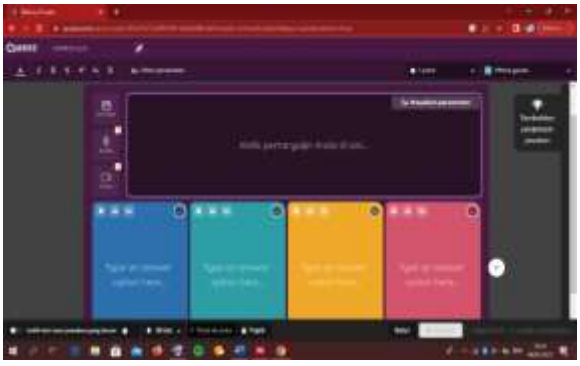
Layout	Keterangan
	Tampilan awal terdapat gambar *cover*, lalu di bagian bawah gambar *cover* terdapat judul soal yang ditampilkan dalam aplikasi “Soal Evaluasi Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku”. Kemudian di bagian bawah judul soal, terdapat *preview* soal dan tombol memulai latihan soal.
	Tampilan berikutnya terdapat tautan soal dan kode akses soal evaluasi pada aplikasi serta tombol *start*.

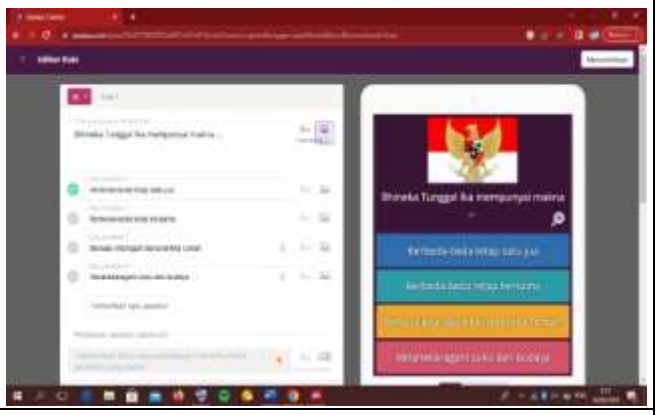
	Tampilan berikutnya terdapat keterangan kode *barcode* dan *game code* pada aplikasi untuk memulai mengerjakan soal.
	Tampilan berikutnya terdapat kolom nama peserta dan tombol *start*.
	Tampilan berikutnya adalah bentuk soal evaluasi yang disajikan terdapat pertanyaan dan pilihan jawaban yang disertai gambar pelengkap soal yang berkaitan dengan materi.

 	
 	Tampilan berikutnya terdapat papan peringkat dan skor serta ranking yang diraih oleh peserta yang mengerjakan soal evaluasi.

Tabel 4.3 Langkah pembuatan soal evaluasi aplikasi *Quizizz*

Langkah-Langkah	Gambar

Login atau *sign up* ke *Quizizz* www.quizizz.com menggunakan akun Google. Untuk masuk ke aplikasi *Quizizz* kita perlu memiliki *account* dengan memasukkan *username* / email dan *password* Google	
Muncul tampilan *home* / beranda Lalu klik “aktivitas” kemudian pilih “buat kuis” Kita dapat memilih berbagai tampilan.	
Membuat desain Terdapat berbagai macam tipe soal yang dapat digunakan seperti pilihan ganda, isian singkat, menjodohkan, dan lain sebagainya.	 

Selanjutnya akan terlihat sebuah *workspace*. Pada menu bar di sebelah kanan,kiri bawah, dan atas kita dapat mengatur desain dari tipe soal. Selain itu dapat mengatur tipe bentuk soal sesuai dengan kebutuhan seperti durasi, poin perolehan tiap soal, tema tampilan aplikasi, dan lainnya.	
Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam soal evaluasi tes objektif, Jika sudah menyiapkan desain soal pada aplikasi *Quizizz*, kita dapat menggunakannya secara langsung yaitu dengan mengklik tautan atau memasukkan kode PIN. Setelah itu akan muncul tampilan baru dan dapat langsung digunakan untuk mengerjakan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz*, setelah pengerjaan selesai perolehan rekapan skor dapat langsung dilihat.	

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan, produk yang telah dirancang sebelumnya menggunakan aplikasi *Quizizz*. Kemudian akan dilakukan sebuah pengujian produk untuk mengetahui

kelayakannya oleh validator ahli, agar mengetahui tingkat kevalidan atau tidaknya sebuah produk evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut adalah penjelasan pengujian validasi produk pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli yaitu :

a. Deskripsi Validasi Ahli

Pada pengembangan produk pembelajaran, dilakukan sebuah pengujian validasi produk yang dilakukan oleh para ahli yaitu meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi guna untuk mengetahui kualitas atau kelayakan dari produk pembelajaran yang dikembangkan, agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah hasil pengujian produk yang dilakukan oleh para ahli yaitu :

1.) Ahli Media

Pada tanggal 8 Mei 2023, dengan dosen ahli media Mohamad Iqbal Suriansyah, M.Kom. yang merupakan dosen prodi Ilmu Komputer FMIPA dari Universitas Pakuan yang telah melakukan pengujian produk pembelajaran dan pengujian validasi produk menggunakan teknik kuisioner. Instrumen kuisioner terdiri atas 10 butir yang mencakup aspek pengoperasian dan tampilan. Skor maksimal yang dapat diberikan oleh dosen ahli media adalah 40 dengan persentase kelayakan 100%. Peneliti melakukan dua kali uji coba kelayakan produk pembelajaran hingga produk dinyatakan layak atau valid. Berikut adalah hasil uji coba dan validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media.

Tabel 4.4 Hasil validasi ahli media

No	Aspek Kelayakan	Skor
1	Daya tarik pada evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz*	4
2	Petunjuk pengerjaan evaluasi tes objektif pada aplikasi *Quizziz*	3
3	Bentuk tampilan menarik disertai animasi yang berwarna dan font huruf jelas dibaca	4
4	Tampilan dengan musik latar yang menambah kesan menyenangkan dan menantang	4
5	Kesesuaian efek suara yang dikeluarkan dengan teks yang ditampilkan	4
6	Tampilan durasi waktu pengerjaan yang sesuai dan papan penskoran yang dapat dilihat otomatis	4
7	Gambar yang digunakan dalam evaluasi tes objektif pada aplikasi *Quizizz* terlihat jelas	4
8	Gambar yang digunakan dalam evaluasi tes objektif pada aplikasi *Quizizz* relevan dengan materi pembelajaran	4
9	Tombol navigasi yang baik sehingga memudahkan pengguna menggunakan aplikasi	3
10	Ketepatan reaksi tombol dalam mengklik *option* yang dipilih	3

$$P = \frac{Jumlah\ Skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} x\ 100\ \%$$

$$P = \frac{37}{10 x 4} x\ 100\%$$

$$P = 92{,}5\ \%$$

Berdasarkan perincian di atas, evaluasi tes objektif menggunakan *Quizizz* memperoleh hasil validasi media sebesar 92,5% yang dinyatakan **valid** dan **sangat layak** untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Revisi yang peneliti lakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu sebagai berikut :

a) Literatur gambar dicantumkan

Ahli media memberikan saran bahwa gambar yang digunakan pada soal evaluasi tes objektif menggunakan *Quizizz* harus mencantumkan sumber literatur yang jelas di setiap gambar yang digunakan. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan dengan menyertai sumber literatur pada gambar di tiap soal.

b) Konsistensi ukuran gambar

Ahli media memberikan saran bahwa ukuran gambar pada tiap soal harus konsisten dan tidak berbeda-beda. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan dengan mengatur ukuran dan bentuk gambar di tiap soal menjadi sama semua,

Gambar 4.1 Literatur dan ukuran gambar sebelum diperbaiki

Gambar garuda (sumber : Kompas.com)

Gambar 4.2 Literatur dan ukuran gambar sesudah diperbaiki

Sesudah diperbaiki, gambar di tiap soal dicantumkan sumber literatur yang jelas dan ukuran gambar pada tiap soal seragam dengan ukuran serta bentuk gambar yang konsisten. Perbaikan ini bertujuan agar tampilan soal pada *Quizizz* terlihat rapih, nyaman dilihat, dan memudahkan pengguna dalam mengerjakan soal.

2.) Ahli Bahasa

Pada tanggal 19 Mei 2023, dengan dosen ahli bahasa Stella Talitha, M.Pd. yang merupakan dosen prodi PBSI FKIP dari Universitas Pakuan yang telah melakukan pengujian bahasa pada produk dan pengujian validasi

kelayakan bahasa menggunakan teknik kuisioner. Instrumen kuisioner terdiri atas

10 butir mengenai kelayakan bahasa pada produk pembelajaran. Skor maksimal yang dapat diberikan oleh ahli bahasa adalah 40 dengan persentase kelayakan 100%. Peneliti melakukan dua kali uji coba validasi hingga produk dinyatakan layak untuk digunakan. Berikut adalah hasil uji coba validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa.

Tabel 4.5 Hasil validasi ahli bahasa

No	Aspek Kelayakan	Skor
1	Evaluasi tes objektif aplikasi *Quizizz* menggunakan kalimat yang jelas	4
2	Evaluasi tes objektif aplikasi *Quizizz* menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami peserta didik	3
3	Evaluasi tes objektif aplikasi *Quizziz* mampu menarik minat dan menantang peserta didik	4
4	Evaluasi tes objektif aplikasi *Quizziz* mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan	4
5	Evaluasi tes objektif aplikasi *Quizziz* mampu mendorong semangat belajar dan memotivasi peserta didik	4
6	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik kelas 4	3
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik kelas 4	3
8	Ketetapan tata bahasa	4
9	Ketetapan ejaan	4
10	Kesesuaian penggunaan istilah, simbol, dan tanda baca	3

P = $\frac{Jumlah\ Skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} x\ 100\ \%$

P = $\frac{36}{10\ x\ 4} x\ 100\%$

P = $90\ \%$

Berdasarkan perincian di atas, evaluasi tes objektif menggunakan *Quizizz* memperoleh hasil validasi bahasa sebesar 92,5% yang dinyatakan **valid** dan **sangat layak** untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Revisi yang peneliti lakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu mengenai penggunaan redaksi kalimat yang seharusnya redaksi kalimat tulis bukan lisan. Selain itu perlu memperhatikan struktur kalimat, penggunaan tanda baca, dan huruf kapital pada soal. Oleh karena itu, peneliti memperbaiki kesalahan penulisan pada tiap soal agar penggunaan bahasa pada soal menjadi lebih baik dan tepat.

Gambar 4.3 Redaksi kalimat dan struktur kalimat, penggunaan tanda baca, serta huruf kapital sebelum diperbaiki

Gambar 4.4 Redaksi kalimat dan struktur kalimat, penggunaan tanda baca, serta huruf kapital sesudah diperbaiki

Bagian yang diperbaiki oleh peneliti yaitu dengan memperbaiki struktur kalimat, penggunaan bahasa, tanda baca, dan huruf kapital pada soal yang kurang tepat menjadi tepat serta sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli bahasa. Sehingga soal evaluasi tes objektif dapat terlihat lebih baik dan sesuai dengan kaidah kebahasaan.

3.) Ahli Materi

Pada tanggal 22 Mei 2023, Ida Holida, S.Pd., seorang guru SDN Ciheuleut 2, telah melakukan uji coba produk pembelajaran dan validasi materi pada produk pembelajaran dengan teknik kuisioner menggunakan instrumen penelitian yang terdiri atas 10

butir penilaian terkait kesesuaian materi dan isi materi pada produk pembelajaran. Skor maksimal yang dapat diberikan oleh penilai adalah 40 dengan persentase kelayakan 100%. Pengujian produk dan validasi dilakukan hanya sekali saja hingga produk pembelajaran dinyatakan valid dan layak digunakan. Berikut adalah hasil uji coba validasi yang dilakukan oleh ahli materi.

Tabel 4.6 Hasil validasi ahli materi

No	Aspek Kelayakan	Skor
1	Evaluasi tes objektif pada aplikasi *Quizizz* sesuai dengan SK dan KD	4
2	Evaluasi tes objektif pada aplikasi *Quizizz* sesuai dengan KD dan IPK	4
3	Materi yang disajikan dalam soal evaluasi tes objektif pada aplikasi *Quizizz* dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran	4
4	Materi yang disajikan dalam soal evaluasi tes objektif pada aplikasi *Quizizz* sesuai dan tepat	4
5	Isi materi dalam soal evaluasi tes objektif pada aplikasi *Quizizz* disajikan dengan jelas	4
6	Soal evaluasi tes objektif pada aplikasi *Quizizz* dapat diakses dengan mudah	3
7	Soal evaluasi tes objektif pada aplikasi *Quizizz* menggunakan bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkat kemampuan peserta didik	3
8	Keakuratan konsep materi yang disajikan dalam soal	4
9	Menggunakan gambar atau illustrasi dalam kehidupan sehari-hari	4
10	Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	4

$$P = \frac{Jumlah\ Skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} x\ 100\ \%$$

$$P = \frac{38}{10 \times 4} x\ 100\%$$

$$P = 95\ \%$$

Berdasarkan perincian di atas, evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* mendapatkan persentase kelayakan sebesar 95% yang diartikan bahwa produk pembelajaran **valid** dan **sangat layak** untuk digunakan. Sehingga ahli materi menyatakan bahwa produk pembelajaran efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perbaikan, karena produk telah sesuai dengan subjek yang diteliti.

Berdasarkan hasil pengujian produk pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dapat direkapitulasi hasil pengujiannya mengenai pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil rekapitulasi validasi para ahli

No	Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh	Persentase Kelayakan
1	Ahli Media	10	40	37	92,5%
2	Ahli Bahasa	10	40	36	90%
3	Ahli Materi	10	40	38	95%
Rata-Rata Persentase Penilaian					**92,5%**

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas menyatakan bahwa rerata persentase kelayakan dari para ahli terhadap pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi

Quizizz sebesar 92,5% yang diartikan produk pembelajaran **sangat layak** untuk digunakan.

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini produk pembelajaran yang sudah diuji validasi oleh para ahli, selanjutnya akan dilakukan sebuah pengujian atau penerapan produk kepada peserta didik kelas V-A SDN Ciheuleut 2. Dikarenakan peserta didik kelas IV materi yang dipelajarinya belum maksimal, sehingga peneliti melakukan uji coba produk di kelas V yang sudah pernah mempelajari tema 7 subtema 1 pembelajaran 3. Dimana dalam pengujian produk, peneliti akan berperan sebagai guru yang menggunakan evaluasi tes objektif dengan aplikasi *Quizizz*. Dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi dan untuk mengetahui bagaimana antusiasme peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* pada soal evaluasi.

Peneliti akan memberikan soal evaluasi yang sudah dikembangkan untuk mengetahui ketertarikan dan pengoperasian produk pembelajaran yang dilakukan peserta didik dengan bimbingan dari peneliti. Selanjutnya perolehan skor dan papan peringkat dari pengerjaan soal evaluasi akan ditampilkan secara *live* kepada peserta didik

dan peneliti dapat langsung mengunduh secara otomatis perolehan skor dari soal evaluasi yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. Setelah pengujian produk selesai, peneliti akan membagikan lembar angket respon peserta didik untuk mengetahui bagaimana tanggapannya terhadap pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz.* Respon peserta didik diperlukan untuk mengetahui bagaimana reaksi peserta didik terhadap produk pembelajaran evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dianalisis menggunakan skala likert. Skala ini digunakan dalam mengukur persepsi atau pendapat seseorang dengan menggunakan nilai sangat baik (SB) = 4, baik (B) = 3, kurang baik (KB) = 2, dan tidak baik (TB) = 1. Kemudian hasil respon peserta didik diambil melalui angket dan dapat dianalisis dengan rumus menurut (Sugiyono, 2022 : 467) yaitu :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4.8 Kriteria respon peserta didik terhadap pengembangan evaluasi

tes objektif menggunakan *Quizizz*

Kategori	Persentase	Kriteria
4	75% - 100%	Sangat baik
3	50% - 74%	Baik
2	25% - 49%	Kurang baik
1	0% - 24%	Tidak baik

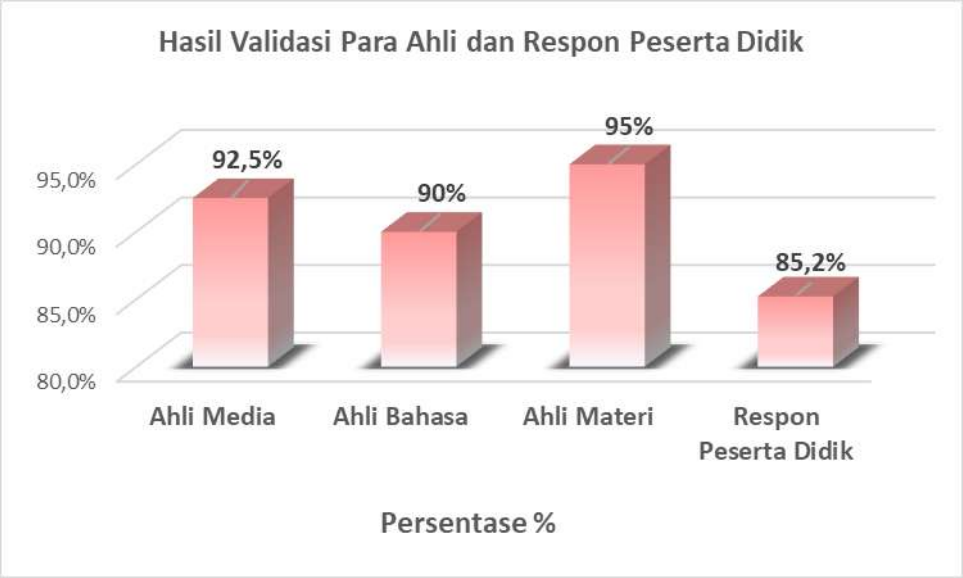
(sumber : Nurhayati et al., 2020 : 127)

Tabel 4.9 Rekapitulasi respon peserta didik pada penggunaan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz*

No.	Nama peserta didik	Skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimal	Persentase %	Rata-rata persentase
1	AF	35	40	87,5%	
2	SH	36	40	90%	
3	NAH	34	40	85%	
4	MRP	35	40	87,5%	
5	AJR	38	40	95%	
6	H	33	40	82,5%	
7	RNS	36	40	90%	85,2%
8	MHPS	34	40	85%	
9	DMJ	29	40	72,5%	
10	MIP	31	40	77,5%	
11	MH	33	40	82,5%	
12	F	33	40	82,5%	
13	MR	30	40	75%	
14	MAR	31	40	77,5%	
15	MRPP	32	40	80%	
16	AA	38	40	95%	
17	SJE	35	40	87,5%	
18	MR	35	40	87,5%	
19	ZAP	36	40	90%	
20	A	39	40	97,5%	
21	NS	35	40	87,5%	
22	AK	35	40	87,5%	
23	AL	30	40	75%	
24	CA	35	40	87,5%	

Berdasarkan perhitungan rekapitulasi di atas, dapat diartikan bahwa respon dari 24 peserta didik terhadap penggunaan produk pembelajaran evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* yaitu dengan persentase sebesar 85,2% bahwa produk

pengembangan dinyatakan dengan kriteria **sangat baik**. Sehingga pengembangan produk pembelajaran evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada tema 7 subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pembelajaran 3 dapat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak perlu perbaikan produk.



Gambar 4.5 Persentase Hasil Validasi

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan proses pengembangan. Pada tahapan ini pengembangan produk pembelajaran dinilai guna untuk mengetahui kelayakan yang berdasarkan hasil pengujian produk dari para ahli dan respon peserta didik melalui teknik kuisioner serta memperhatikan masukan dari dosen pembimbing, agar dapat menghasilkan produk pembelajaran yang baik. Pada tahap evaluasi, penilaian dari para ahli bertujuan

untuk meningkatkan kualitas produk pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan penilaian dari peserta didik bertujuan untuk mengetahui ketertarikan terhadap pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Kemudian peneliti melakukan pengolahan data dari hasil pengujian dan validasi dari dosen ahli media dan dosen ahli bahasa serta guru kelas sebagai ahli materi, yang selanjutnya dilakukan sebuah perbaikan produk pembelajaran apabila terdapat masukan dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk. Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil pengujian validasi produk pembelajaran yang dilakukan para ahli, pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* memperoleh rerata persentase sebesar 92,5% yang dinyatakan bahwa produk pembelajaran "valid" dan termasuk kriteria "sangat layak" digunakan dalam pengujian produk pada peserta didik yang sebelumnya telah dilakukan perbaikan yang disesuaikan dengan masukan dari para ahli.

Kemudian dilakukan sebuah pengujian produk kepada peserta didik kelas V-A SDN Ciheuleut 2. Berdasarkan pengujian produk yang dilakukan kepada peserta didik, pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* memperoleh rerata persentase sebesar

85,2% yang dinyatakan bahwa produk pembelajaran termasuk kriteria “sangat baik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan Hasil Pengembangan Evaluasi Tes Objektif menggunakan *Quizizz*

Pada penelitian ini dilaksanakan di SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor, pemilihan lokasi penelitian ini dilandasi karena permasalahan yang ditemukan oleh peneliti ketika melakukan kegiatan prapenelitian berupa observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru pernah mencoba memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran ketika pandemi beberapa waktu yang lalu. Namun guru belum menemukan aplikasi yang bagus untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. Terlebih guru mengalami kesulitan dalam

mengkreasikan soal, mengolah hasil penilaian statistik yang praktis, mudah digunakan, dan memiliki daya tarik bagi peserta didik. Karena bentuk soal evaluasi yang disajikan kepada peserta didik masih secara konvensional yang terbilang kurang efektif. Sebab memakan biaya cukup banyak dalam penggandaan soal, cenderung boros kertas, butuh waktu cukup lama dalam mengkoreksi jawaban, dan tampilannya kurang menarik membuat peserta didik

merasa jenuh. Oleh karena itu, pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* dinilai dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan memudahkan guru salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Sebagaimana pendapat dari (Aini, 2019) bahwa aplikasi *Quizizz* sendiri merupakan salah satu aplikasi pembelajaran *online* yang menyajikan soal dengan tampilan menarik seperti permainan dan dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran.

Sama halnya dengan pendapat dari (Salsabila et al., 2020) tujuannya agar dapat meningkatkan kemampuan dan semangat belajar peserta didik serta memudahkan guru. Karena dalam aplikasi *Quizizz* guru dapat dengan mudah mengkreasikan bentuk soal yang diinginkan dengan tampilan yang menarik, guru dapat mengatur bentuk pengerjaan soal, dan mengacak soal yang ditampilkan untuk meminimalisir kecurangan antar peserta didik serta guru tidak perlu mengkoreksi secara manual karena hasil yang diperoleh dapat diunduh secara otomatis.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Ardania et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Instrumen Soal Pilihan Ganda Berbantu

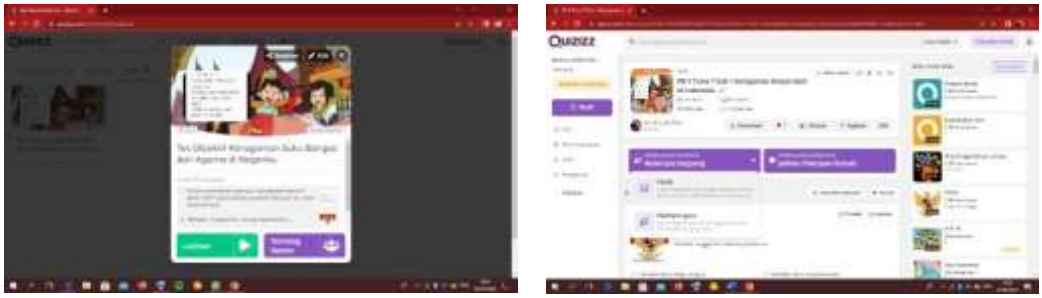
Aplikasi *Quizizz* Materi Sistem Pernapasan pada Manusia". Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang sedang dijalani oleh peneliti. Karena adanya kesamaan dalam mengembangkan evaluasi tes objektif bentuk digital. Evaluasi tes objektif yang dikembangkan oleh Ardania adalah instrumen pilihan ganda berbantuan aplikasi *Quizizz* yang memiliki daya tarik dan memudahkan proses pembelajaran.

Perencanaan pengembangan produk menggunakan model ADDIE, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan produk evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dengan muatan pembelajaran IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia yang dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 pada tanggal 2425 Mei 2023 di kelas V-A . Bentuk soal yang disajikan berupa pilihan ganda yang terdiri dari 30 soal dengan tingkat kognitif C1-C4. Pada materi yang disajikan, bertujuan mengajak peserta didik untuk menambah wawasan dan memperluas ilmu pengetahuan tentang keragaman masyarakat di Indonesia dalam berbagai aspek

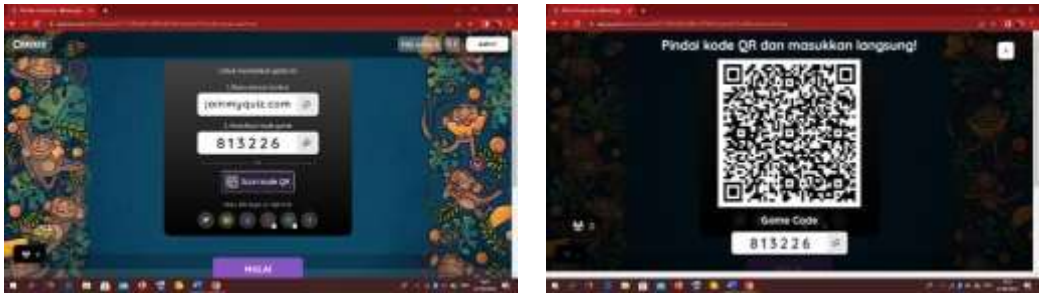
kehidupan, sikap bertoleransi antar sesama, dan dapat menganalisis informasi dari teks nonfiksi. Dengan harapan

dapat menjadi sebuah solusi dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran yang ditemukan pada analisis kebutuhan yang
sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti.

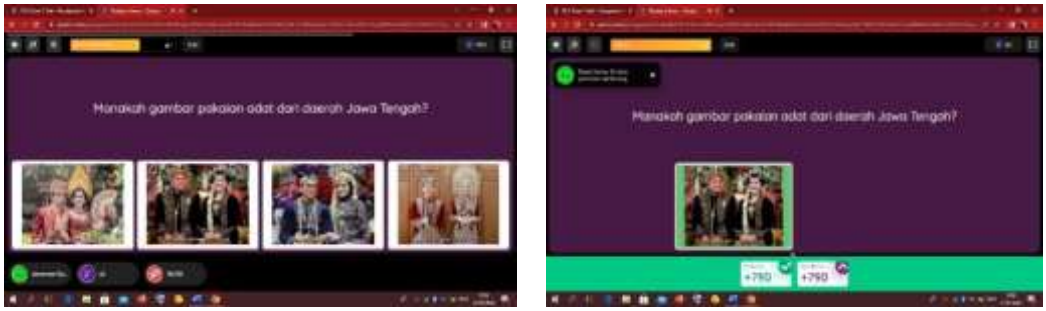
Pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* yakni mengemas soal yang awalnya berbentuk konvensional lalu dikembangkan menjadi bentuk digital dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hal tersebut bertujuan agar meningkatkan daya tarik peserta didik dan memberikan kemudahan bagi guru. Pada penelitian pengembangan ini menyertakan beberapa ahli yang meliputi dosen ahli media dari Program Studi Ilmu Komputer FMIPA Universitas Pakuan, dosen ahli bahasa dari Program Studi PBSI FKIP Universitas Pakuan, dan guru wali kelas IV dari SDN Ciheuleut 2 sebagai ahli materi. Pengujian produk kepada validator ahli bertujuan untuk menguji kelayakan produk pembelajaran. Dari hasil pengujian validasi, ahli media memperoleh persentase sebesar 92,5%, ahli bahasa memperoleh persentase 90%, dan ahli materi memperoleh sebesar 95% dengan total rerata persentase para ahli yaitu sebesar 92,5% yang dinyatakan “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tampilan dari produk evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz.*



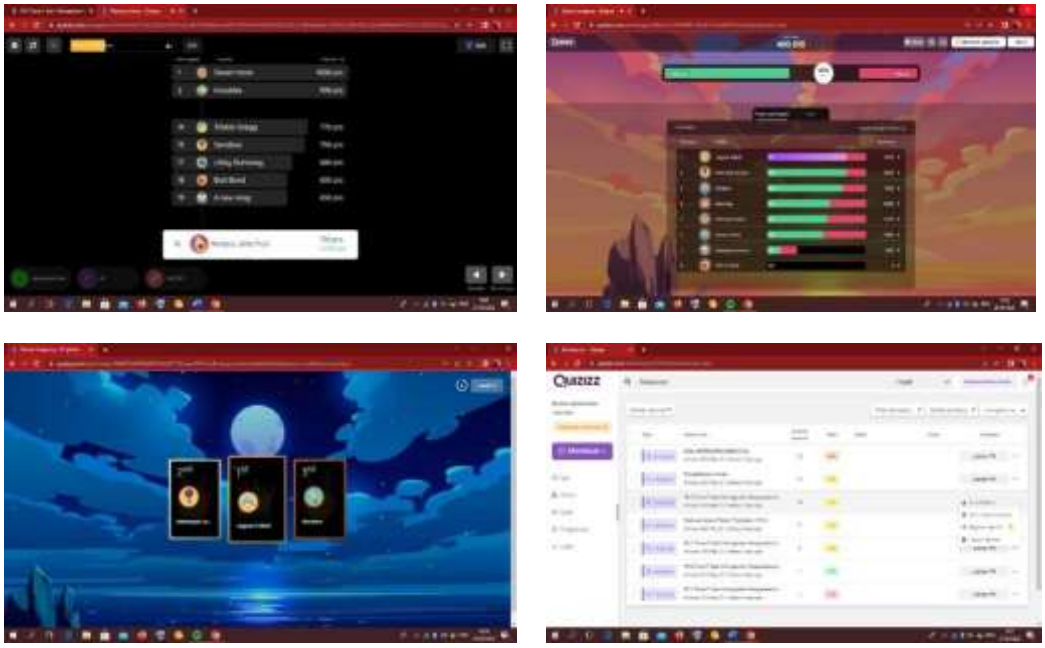
Gambar 4.6 Tampilan awal atau *cover* soal evaluasi pada aplikasi *Quizizz*



Gambar 4.7 Tampilan kode akses soal evaluasi pada aplikasi *Quizizz*



Gambar 4.8 Tampilan soal evaluasi pada aplikasi *Quizizz*



Gambar 4.9 Tampilan papan peringkat dan hasil penilaian otomatis pada aplikasi *Quizizz*
https://quizizz.com/admin/quiz/63e517865550e6001e01c913?source=quiz_share

Selanjutnya setelah melakukan validasi para ahli pada produk pembelajaran, maka akan dilakukan sebuah penerapan produk kepada peserta didik dimana dalam penerapan produk, peneliti akan berperan sebagai guru yang menggunakan evaluasi tes objektif dengan aplikasi *Quizizz*. Bertujuan untuk mengetahui bagaimana antusiasme peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* pada soal evaluasi. Kemudian peneliti akan memberikan angket untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil respon angket dari 24 peserta didik memperoleh persentase sebesar 85,2% yang dinyatakan

“sangat baik”, jadi produk pembelajaran yang dikembangkan memiliki

daya tarik dan membuat peserta didik tertantang untuk mengerjakan soal evaluasi.

Tahapan terakhir dalam penelitian ini yakni evaluasi, evaluasi dilakukan pada setiap tahapan proses pengembangan. Pada tahapan ini pengembangan produk pembelajaran dinilai guna untuk mengetahui kelayakan yang berdasarkan hasil pengujian produk dari para ahli dan respon peserta didik melalui teknik kuisioner serta memperhatikan masukan dari dosen pembimbing. Agar dapat menghasilkan produk pembelajaran yang baik. Pada tahap evaluasi, penilaian dari para ahli bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan penilaian dari peserta didik bertujuan untuk mengetahui ketertarikan terhadap

pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi dan memberikan kemudahan bagi guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pada proses pengembangan produk pembelajaran, peneliti sudah melakukan tahapan pengembangan model ADDIE dengan

baik. Akan tetapi adapun kendala yang dialami selama proses pengujian produk salah satunya ketika tahap penerapan produk soal evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* pada peserta didik. Karena terdapat peserta didik yang terkendala jaringannya ketika sedang mengerjakan soal. Sehingga peserta didik tersebut tidak bisa mengerjakan. Namun masalah tersebut dapat teratasi dengan cepat, karena peneliti memberikan *hotspot* ke perangkat peserta didik yang terkendala, agar bisa mengerjakan soal dengan lancar tanpa hambatan.

Selain kendala yang dialami selama proses penelitian, peneliti juga mendapatkan respon baik yang antusias dari peserta didik. Karena selama pengujian produk pembelajaran terlihat jika peserta didik menyukai produk yang dikembangkan peneliti, daya tariknya tersebut membuat peserta didik antusias dan semangat ketika mengerjakan soal evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz*. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, selain memiliki daya tarik adapun kelebihan lainnya dari soal evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* yaitu memudahkan guru dalam mengkreasikan soal, mengunduh perolehan skor penilaian secara otomatis, tidak memakan waktu yang lama dalam mengkoreksi soal, hemat biaya karena tidak perlu penggandaan soal, dan tampilan

soal dapat diatur oleh guru seperti pengacakan pertanyaan atau jawaban untuk meminimalisir kecurangan. Sehingga pengembangan evaluasi tes objektif
menggunakan aplikasi *Quizizz* lebih praktis dan efektif dibandingkan soal evaluasi dalam bentuk konvensional yang cenderung monoton dan tidak praktis.

BAB V

SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Hasil pengujian produk evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada kelas VA SDN Ciheueleut 2 dengan model pengembangan ADDIE dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk pembelajaran sudah melalui tahap validasi oleh para ahli. Hasil persentase kelayakan ahli media memperoleh 92,5% dengan kriteria “sangat layak”, hasil persentase kelayakan ahli bahasa memperoleh 90% dengan kriteria “sangat layak” dan hasil persentase kelayakan ahli materi memperoleh 95% dengan kriteria
“sangat layak”.

Berdasarkan hasil pengujian dari para ahli, pengembangan produk pembelajaran memperoleh rerata

persentase kelayakan sebesar 92,5% yang menunjukkan bahwa produk pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* dinyatakan layak digunakan. Sedangkan rerata dari hasil perhitungan angket respon peserta didik memperoleh sebesar 85,2% dengan kriteria "sangat

baik".

B. Saran

Berlandaskan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat diutarakan yaitu :

1. Bagi guru, produk pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz*, diharapkan dapat membantu memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan dapat

digunakan untuk mengajar di setiap tingkatan kelas.

2. Bagi peserta didik, produk pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* memperoleh hasil validasi sangat layak, dengan harapan dapat dipergunakan dengan baik dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan dapat melakukan pengujian produk pembelajaran secara baik tanpa

kendala dengan fasilitas yang mendukung, sehingga memudahkan dalam melakukan uji coba produk pembelajaran.

C. Rekomendasi

Rekomendasi pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk peneliti berikutnya yaitu dapat mengkreasikan bentuk soal evaluasi yang lebih beragam dan interaktif dengan materi berbeda yang disesuaikan dengan pembelajaran pada sekolah lokasi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, *2*(25), 1–6. http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567/429

Ainiyah, I., Fitriyah, L. A., & Kuswanti, N. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Bentuk Pilihan Ganda Menggunakan Aplikasi Quizizz Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMP. *Jurnal Discovery*, *7*(1), 1–6. http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/discovery/article/view/2412

Amer, A., Sidhu, G., Bo, Z., & Srinivasan, S. (2022). A Short Review of Online Learning Assessment Strategies. *International Journal of*

Pedagogy and Teacher Education, *6*(2), 89–103. https://doi.org/10.20961/ijpte.v6i2.66579

Anggraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, *186*(1), 1–10. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8839

Ardania, R., Fitriyah, L. A., & Kuswanti, N. (2022). Pengembangan Instrumen Soal Pilihan Ganda Berbantu Aplikasi Quizizz Materi Sistem Pernapasan pada Manusia untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Jurnal Discovery*, *7*(1), 12–18. http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/discovery/article/view/2414

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, *2*(1), 1–9. https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22

Babo, R., Babo, L., Suhonen, J., & Tukiainen, M. (2020). E-Assement With Multiple Choice Questions : A 5 Year Study of Student Opinions and Experience. *Journal Technology Education : Innovations in Practice*, *19*(1), 1–29. https://doi.org/10.28945/4491

Capinding, A. T. (2022). Utilization of 'Quizizz' a Game-based Assessment: An Instructional Strategy in Secondary Education Science 10. *European Journal of Educational Research*, *11*(4), 1959–1967. https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.4.1959

Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology (LET Journal)*, *1*(1), 1–

11.

https://langedutech.com/letjournal/index.php/let/article/view/12

Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

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

Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Jurnal Efisiensi Kajian Ilmu Administrasi*, *18*(1), 105–124. https://doi.org/10.21831/efisiensi.v17i1.34895

Hum, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Idrus L. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 9*(2), 920–935. https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/adara/article/view/427

Ismail, M. I. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Jahring, Herlina, Nasruddin, & Astrinasari. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Jurnal Aksioma Program Studi Pendidikan Matematika*, *11*(2), 872–881. https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4932

Junior, J. B. B. (2020). Assessment for Learning with Mobile Apps Exploring The Potential of Quizizz In The Educational Context. *International Journal of Development Research*, *10*(1), 33366–33371. https://www.journalijdr.com/assessment-learning-mobile-appsexploring-potential-quizizz-educational-context

Magdalena, I., Mulyani, F., Fitriyani, N., & Delvia, A. H. (2020). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar Di Sd Negeri Bencongan 1. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(1), 87–98.

https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/818/562

Miftha Huljannah. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, *2*(2), 164–180. https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157

Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiyah. *Journal Of Islamic Education*, *2*(1), 12–14. http://e-journal.iainfmpapua.ac.id/index.php/waniambey/article/view/52

Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(1), 64–73. http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127

Nikat, R. F., Algiranto, Loupatty, M., & Henukh, A. (2022). Pemahaman Konsep Dinamika dan Kinematika Berdasarkan Conceptual Knowledge Melalui Aplikasi Game Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, *10*(2), 218–230. https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i2.23418

Ningtyas, D. L. I., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Tema I Indahnya Kebersamaan Sub Tema I Keberagaman Budaya Bangsaku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prosiding SNasPPM*, *6*(1), 60–64. http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/1242

Nurhayati, Helaluddin, Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2020). *Penelitian dan Pengembangan : Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Media Madani.

Odukoya, J. A., Adekeye, O., Igbinoba, A. O., & Afolabi, A. (2018). Item analysis of university-wide multiple choice objective examinations: the experience of a Nigerian private university. *Journal Quality and Quantity*, *52*(3), 983–997. https://doi.org/10.1007/s11135-017-0499-2

Oyunsaikhan. (2022). Using Quizizz on Practicing Toefl Structure and

Written Expression. *Journal Irkutsk National Research Technical University*, *81*(33), 89–96. https://www.istu.edu/deyatelnost/obrazovanie/instituty/limk/nauka_i_tv orchestvo

Paksi, H. P., & Wafda, I. (2021). Pengembangan Soal Objektif Dalam Mata Pelajaran PPKN Materi Persatuan dan Kesatuan Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, *9*(9), 3178–3187. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/42720

Penhataikul, S. (2022). The Implementation of Quizizz Application to Enhance Reading Comprehension Ability of Mathayomsuksa 2 Students. *Journal of Buddhist Studies : Chiang Mai Rajabhat University*, *13*(1), 160–179. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JBS/article/view/256358

Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, *3*(2), 111–121. https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262 Pham, A. T. (2023). The impact of gamified learning using Quizizz on ESL learners ' grammar achievement. *Contemporary Educational Technology*, *15*(2), 1–12. https://doi.org/10.30935/cedtech/12923

Przymuszała, P., Piotrowska, K., Lipski, D., Marciniak, R., & CerbinKoczorowska, M. (2020). Guidelines on Writing Multiple Choice Questions A Well Received and Effective Faculty Development Intervention. *Journal Sage Open*, *10*(3). https://doi.org/10.1177/2158244020947432

Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal *Tunas Nusantara*, *2*(2), 269–279. https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/1496

Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen

Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda*, *4*(2), 139–148. https://unimuda.ejournal.id/jurnalpendidikandasar/article/view/2649

Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Salsabila, D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, *4*(2), 163–172. https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605

Silitonga, H., & Irvan, I. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *2*(2), 144. http://dx.doi.org/10.30596%2Fjppp.v2i2.7082

Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya*, *4*(2), 88–100. https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/article/view /796

Suarga. (2019). Hakikat, Tujuan Dan Fungsi Evaluasi Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, *8*(1), 327–338. https://doi.org/10.24252/ip.v8i1.7844

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Sutrisno, Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran di Era Merdeka Belajar. *ZAHRA: Research And Tought Elmentary School Of Islam Journal*, *3*(1), 52–60. http://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRA

Valen & Satria, T. G. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Seni Musik Materi Tangga Nada Diatonis untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2199–2208. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3537

Wartoni, W., & Benyamin, P. I. (2020). Strategi Pengembangan Tes Objektif (Pilihan Ganda). *Diegesis: Jurnal Teologi*, *5*(1), 1–8. http://sttbi.ac.id/journal/index.php/diegesis/article/view/55

Wen, M. N. Y., & Aziz, A. A. (2022). The Use of Quizizz as an Online Teaching and Learning Assessment tool in an ESL Classroom: A Systematic Literature Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, *11*(1), 1076–1094. http://dx.doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i1/11929

Wibawa, E. A. (2019). Karakteristik Butir Soal Tes Ujian Akhir Semester Hukum Bisnis the Characteristics of Test Item of Business Law Final Exams. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *17*(1), 87–96. https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/26339

Widiyanto, J. (2018). *Evaluasi Pembelajaran (Sesuai dengan Kurikulum 2013) : Konsep, Prinsip & Prosedur*. Madiun: UNIPMA Press.

Widiyawati, D., Putri, C. D., & Walid, A. (2020). Evaluasi Pembelajaran Serta Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pembelajaran IPA Siswa Kelas IX SMPN 3 Tanjung Sakti Pumi Lahat Sumatra Selatan. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, *6*(2), 66–70. https://jurnal.uinantasari.ac.id/index.php/ptkpend/index

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

Zamzania, A. W. H., & Aristia, R. (2018). Jenis - Jenis Instrumen dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, *1*(1), 1–13. http://eprints.umsida.ac.id/4050/

Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, *8*(1), 37–43. https://doi.org/https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan

YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
Nomor : 2871/SK/D/FKIP/VI/2023

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang :
1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.

Memperhatikan : Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

Pertama : Mengangkat Saudara

Nurlinda Safitri, M.Pd.	:	Pembimbing Utama
Fitri Anjaswuri, M.Pd.	:	Pembimbing Pendamping
Nama	:	MUTIARA JELITA PUTRI
NPM	:	037119128
Program Studi	:	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi	:	PENGEMBANGAN EVALUASI TES OBJEKTIFMENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU

Kedua : Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.

Ditetapkan di Bogor
Pada tanggal 12 Juni 2023
Dekan

Dr. Dan Suharan, M.Si.
NIK 0699 021 205

Tembusan :
1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 2 Surat Izin Pra Penelitian

YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 5810/WADEK I/FKIP/II/2023 28 Februari 2023
Perihal : Prapenelitian

Yth. SDN Ciheuleut 2
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama	:	MUTIARA JELITA PUTRI
NPM	:	037119128
Program Studi	:	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan I
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 6419/WADEK I/FKIP/V/2023 19 Mei 2023
Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama	: MUTIARA JELITA PUTRI
NPM	: 037119128
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester	: Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 22 Mei s.d. 26 Mei 2023 mengenai: PENGEMBANGAN EVALUASI TES OBJEKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
I Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran 4 Surat Balasan Izin Pra Penelitian

PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CIHEULEUT 2
KECAMATAN BOGOR TIMUR
Alamat: Jalan R. H. Soelaeman A. Kartadjoemena No.42
Tlp. (0251) 8379 650, Bogor 16143
Terakreditasi "A"

SURAT KETERANGAN
No : 421.2 / 63 – SDN.Chlt 2 /V/ 2023

Kepala SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor memberikan izin kepada mahasiswa Universitas Pakuan untuk melaksanakan prapenelitian dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini menerangkan bahwa:

No	Nama	NPM
1	Mutiara Jelita Putri	037119128

Nama di atas adalah Mahasiswa dari Universitas Pakuan yang telah melaksanakan prapenelitian di SDN Ciheuleut 2 kecamatan Bogor Timur, Kota Bogor

Demikian Surat keterangan ini dibuat, untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, Maret 2023
Kepala Sekolah

Hj. Dede Farida, S.Pd.I
NIP. 19630524 198305 2 006

Lampiran 5 Surat Balasan Izin Penelitian

PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CIHEULEUT 2
KECAMATAN BOGOR TIMUR
Alamat: Jalan R. H. Soelaeman A. Kartadjoemena No.42
Tlp. (0251) 8379 650, Bogor 16143
Terakreditasi "A"

SURAT KETERANGAN
No : 421.2 / 72 – SDN.Chlt 2 /V/ 2023

Kepala SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor telah memberikan izin kepada mahasiswa Universitas Pakuan untuk melaksanakan Penelitian dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini menerangkan bahwa:

No	Nama	NPM
1	Mutiara Jelita Putri	037119128

Nama di atas adalah Mahasiswa dari Universitas Pakuan yang telah melaksanakan Penelitian di SDN Ciheuleut 2 kecamatan Bogor Timur, Kota Bogor, Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 22-26 Mei 2023.

Demikian Surat keterangan ini dibuat, untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 29 Mei 2023
Kepala Sekolah

DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN SDN CIHEULEUT 2 BOGOR TIMUR KOTA BOGOR

Hj. Dede Rinda, S.Pd.I
NIP. 19630524 198305 2 006

Lampiran 6 Tampilan Produk Pembelajaran

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Mutiara Jelita Putri, lahir di Bogor 20 Juli 2000 dan beragama Islam. Mutiara merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Ranto dan Ibu Yayah yang bertempat tinggal di Caringin RT 06/ RW 03 Kecamatan Caringin Kabupaten Bogor. Pendidikan formal yang sebelumnya pernah ditempuh yaitu sekolah dasar di SDN Tangkil 1 Kabupaten Bogor pada tahun 2007-2013. Lalu sekolah menengah pertama di SMPN Cigombong 1 Kabupaten Bogor pada tahun 2013-2016 dan sekolah menengah atas di SMAN Cigombong 1 pada tahun 2016-2019. Kemudian tahun 2019 melanjutkan studi ke perguruan tinggi pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.