

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN
MENGUNAKAN QUIZZZ PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
SUBTEMA PERISTIWA MENGISI KEMERDEKAAN**

Penelitian Research and Development (R&D)
Pada Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Cipambuan
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2023/2024

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh:
Anita Nuryana
037120059

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2024**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN MENGGUNAKAN
QUIZZ PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA
PERISTIWA MENGISI KEMERDEKAAN**

**Pendekatan Penelitian *Research and Development*
pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Cipambuan
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Ajaran 2023/2024**

Anita Nuryana (037120059)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Yuli Mulyawati, M.Pd.
NIK 1.0212009578

Pembimbing Pendamping,



Tatang Muhajang, M.Ag.
NIK. 10409009501

Mengetahui:

**Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan**



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK.1.0694021205

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



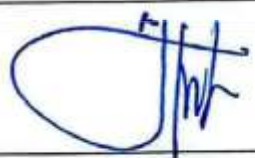
Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK.1.04100012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada Hari : Jum'at Tanggal : 26 Juli 2024

Nama : Anita Nuryana
NPM : 037120059
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tandatangan
1	Yuli Mulyawati, M.Pd	
2	Rukmini Handayani, M.Pd	
3	Ade Wijaya, M.Psi	

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.

NIK. 1.10410012510

LEMBAR PERNYATAAN

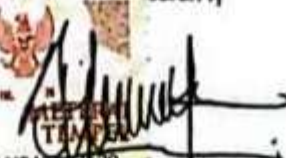
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengembangan Instrumen Penilaian menggunakan quizizz pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar 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 dikemudian 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 perundang-undangan yang berlaku.

Bogor,.....10.....Juli 2024

Yang membuat pernyataan,


D2506ALX24042520
(Anita Nuryana)

Hak Pelimpahan Kekayaan Intelektual

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul: PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN MENGGUNAKAN QUIZZ PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA PERISTIWA MENGISI KEMERDEKAAN yaitu:

1. Anita Nuryana (NPM 037120059), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Yuli Mulyawati, M.Pd. (NIK 1.0212009578), Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Tatang Muhajang, M.Ag. (NIK 10409009501), Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Univeritas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan-ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 10 Juli 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Anita Nuryana

:



2. Yuli Mulyawati, M.Pd.

:



3. Tatang Muhajang, M.Ag.

:



ABSTRAK

Anita Nuryana. 037120059. Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan Quizizz Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Subtema Peristiwa Mengisi Kemerdekaan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini diawali dengan mengumpulkan informasi kebutuhan dan masalah yang ada di sekolah dasar, membuat desain instrumen penilaian, melakukan validasi produk kepada ahli, merevisi produk, dan setelah itu melakukan uji coba instrumen penilaian kepada peserta didik. Subyek pada penelitian ini adalah guru kelas V dan peserta didik kelas V SDN Cipambuan Kabupaten Bogor tahun akademik 2023/2024 dengan jumlah 20 peserta didik. Hasil coba kelayakan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* menunjukkan bahwa produk ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari hasil angket respon validator ahli media 92,50%, ahli Bahasa 100% ,ahli materi dosen 97% dan ahli materi guru 97,18% dengan memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,67%, serta angket respon peserta didik yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 97,8%.

Kata Kunci: Pengembangan, Instrumen Penilaian, *Quizizz*

ABSTRACT

Anita Nuryana. 037120059. Development of an Assessment Instrument Using Quizizz on the Theme of Events in Life, Sub-theme Events Containing Independence. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) method. This research began by collecting information on needs and problems in elementary schools, designing an assessment instrument, validating the product with experts, revising the product, and after that testing the assessment instrument on students. The subjects in this research were class V teachers and class V students at SDN Cipambuan Bogor Regency for the 2023/2024 academic year with a total of 20 students. The results of the feasibility trial of the assessment instrument using Quizizz show that this product is very suitable for use in learning. This is proven by the results of the validation questionnaire responses from media experts 92.50%, language experts 100%, lecturer material experts 97% and teacher material experts 97.18% with an average percentage of 96.67%, as well as student response questionnaires. which obtained an average percentage of 97.8%.

Keyword: *Development, Assessment Instrument, Quizizz*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT., yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan *Quizizz* Pada Tema Benda Benda di Sekitar Kita Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya". Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan Penelitian *Research and Development* pada peserta didik kelas V yang dilaksanakan di sebuah Sekolah Dasar Negeri Cipambuan Kabupaten Bogor.

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

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak mungkin dapat dicapai tanpa bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. rer. Pol. Ir, H. Didik Notosudjono, M.Sc., 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.
4. Yuli Mulyawati, M.Pd., selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Tatang Muhajang, M.Ag., selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Yuli Mulyawati, M.Pd., selaku wali dosen kelas C yang selalu memberikan nasehat dan motivasi selama perkuliahan.
7. Kepala sekolah SDN Cipambuan Kabupaten Bogor yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
8. Wali kelas V dan rekan-rekan guru SDN Cipambuan Kabupaten Bogor yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi.
9. Peserta didik kelas V SDN Cipambuan Kabupaten Bogor yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi.
10. Keluarga tercinta, Bapak Yana Suryatna, S.P. dan Ibunda Nuraeni, Teh Tiara, Teh Pipit, dan keponakan-keponakan tersayang yang sudah memberikan doa, dukungan serta kasih sayang sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
11. Teman seperjuangan, Indah Melati Putri, Mahda Risa dan Fanhaz Nur Tsauri yang selalu menemani dan menjadi penyemangat saya dalam penyusunan Skripsi ini.
12. Kawan Sekelas saya, Nur Iklimah Azzahra, Firda Aulia, Suci Magrisya, Marshela Veronica, Nurul Fauziyatil, dan Galuh Silvia. yang selalu mendukung dan menjadi penyemangat dalam menjalani perkuliahan.

Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, penulis ucapkan banyak terima kasih. Semoga Allah SWT membalas atas kebaikan dan memberikan rahmat dan pahala di sisi-Nya. Demikian peneliti

menyampaikan bahwa kiranya pembaca berkenan memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan proposal ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, 10 Juli 2024

(Anita Nuryana)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
LEMBAR BUKTI PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	
iii LEMBAR PELIMPAHAN	iv ABSTRAK
.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	
vii DAFTAR TABEL	
xii DAFTAR GAMBAR	
xiii DAFTAR LAMPIRAN	
xiv BAB I PENDAHULUAN	1
.....	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIK	8
A. Deskripsi Teori	8
B. Hasil Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Metode dan Prosedur Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	55
C. Subjek Penelitian	56
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	57
E. Teknik Analisis Data	64
BAB IV PEMBAHASAN	68
A. Hasil Pengembangan	68
B. Pembahasan	104
BAB V SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI	110
A. Simpulan	110
B. Saran	111

DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN	116

DAFTAR TABELX

Quizizz	47
Tabel 3. 2 Nama Validator Ahli	54
Tabel 3. 3 Waktu Penelitian.....	56
Tabel 3. 4 Observasi Analisis Kebutuhan	58
Tabel 3. 5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	59
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	60
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	61
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	62
Tabel 3. 9 Instrumen Respon Peserta Didik	62
Tabel 3. 10 Skor Penilaian Validasi Ahli	64
Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi Kelayakan	65
Tabel 3. 12 Penskoran Pada Angket	65
Tabel 3. 13 Kriteria Interpretasi Kemenarikan.....	66
Tabel 4. 1 Revisi Produk oleh Ahli Materi	75
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Materi.....	77
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Materi.....	79
Tabel 4. 4 Revisi Produk oleh ahli materi	80
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Materi.....	82
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Materi.....	84
Tabel 4. 7 Revisi Produk oleh Ahli Media	85
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Media.....	86
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Media.....	87
Tabel 4. 10 Revisi Produk Oleh Ahli Bahasa	88
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Bahasa	90
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Bahasa.....	91
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli	93
Tabel 4. 14 Interpretasi Penilaian Angket Validasi Ahli.....	93
Menggunakan Quizizz	95
Tabel 4. 16 Tabel Hasil Analisis Validitas Butir Soal.....	97
Tabel 4. 17 Hasil Analisis Tingkat Kesugkaran Butir Soal.....	97
Tabel 4. 18 Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal.....	98
Tabel 4. 19 Kriteria Nilai N-Gain	99
Tabel 4. 20 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Persentase (%).....	99
Tabel 4. 21 Hasil Perhitungan N-Gain Pretest dan Posttest	100

Tabel 3. 1 Storyboard Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Respon Peserta Didik Pada Penggunaan Penilaian

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	39
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	41
Gambar 4. 1 Tabulasi Hasil Validasi dan Respon Siswa	99
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Belajar	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi	117
Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian	118
Lampiran 3 Surat Balasan Izin Prapenelitian dari SD	119
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	120
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Penelitian dari SD	121
Lampiran 6 Hasil Observasi Proses Pembelajaran	122
Lampiran 7 Hasil Wawancara Dengan Guru	123
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Media	124
Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa	125
Lampiran 10 Surat Validator Ahli Materi Dosen	126
Lampiran 11 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Guru	127
Lampiran 12 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Media	128
Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Media	129
Lampiran 14 Surat Keterangan Validitas Ahli Media	132
Lampiran 15 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	133
Lampiran 16 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	134
Lampiran 17 Surat Keterangan Validitas Ahli Bahasa	136
Lampiran 18 Lembar Validasi Pertama Ahli Materi Dosen	137
Lampiran 19 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Dosen	140
Lampiran 20 Surat Keterangan Validitas Ahli Materi Dosen	142
Lampiran 21 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Guru	143
Lampiran 22 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Guru	144
Lampiran 23 Surat Keterangan Validitas Ahli Materi Guru	146
Lampiran 24 Lembar Hasil Kusioner Respon Peserta Didik	148
Lampiran 25 Tampilan Hasil Instrumen Penilaian menggunakan Quizizz	151
Lampiran 26 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	157
Lampiran 27 Riwayat Hidup	158

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, manusia dikembangkan potensi dirinya agar menjadi individu yang cerdas, mandiri, dan berkarakter. Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi komponen utama yang menentukan tercapainya tujuan pendidikan, dan salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah penilaian. Penilaian berfungsi untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, memberikan umpan balik bagi perbaikan proses pembelajaran, serta sebagai dasar dalam pengambilan keputusan pendidikan.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, dunia pendidikan mengalami banyak perubahan, termasuk dalam sistem penilaian. Penilaian yang dulu dilakukan secara konvensional, kini mulai beralih ke arah digital. Hal ini didorong oleh meningkatnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pasca pandemi COVID-19 yang mempercepat transformasi digital di dunia pendidikan. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan penilaian.

Dalam praktiknya, penilaian yang dilakukan oleh guru di sekolah masih sering menghadapi berbagai kendala. Beberapa guru masih menggunakan instrumen penilaian yang tidak valid dan reliabel, kurang variatif, dan tidak disesuaikan dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik. Selain itu, keterbatasan waktu dan sumber daya juga menjadi hambatan dalam merancang instrumen penilaian yang efektif dan efisien. Akibatnya, hasil penilaian kurang mampu menggambarkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, bahkan berpotensi tidak objektif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan penilaian adalah dengan mengembangkan instrumen penilaian berbasis teknologi digital. Dalam hal ini, pemanfaatan media digital seperti aplikasi kuis interaktif menjadi alternatif yang menarik dan potensial. Salah satu platform yang kini banyak digunakan oleh pendidik adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi kuis berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat, membagikan, dan menganalisis penilaian secara interaktif, menyenangkan, dan real-time.

Penggunaan Quizizz dalam penilaian menawarkan banyak kelebihan. Pertama, aplikasi ini menyediakan tampilan visual yang menarik dengan fitur gamifikasi, seperti leaderboard, timer, dan poin, yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Kedua, Quizizz menyediakan data hasil penilaian secara instan yang memudahkan guru dalam menganalisis pencapaian kompetensi siswa.

Ketiga, penggunaannya yang fleksibel memungkinkan siswa untuk mengerjakan kuis kapan saja dan di mana saja, baik secara individu maupun dalam kelompok. Keunggulan inilah yang menjadikan Quizizz sebagai salah satu platform yang layak dikembangkan dalam konteks penilaian pendidikan.

Namun demikian, meskipun penggunaan Quizizz semakin populer, belum banyak dilakukan pengembangan instrumen penilaian yang sistematis, terstandar, dan sesuai dengan prinsip-prinsip pengukuran. Instrumen yang dibuat di platform tersebut umumnya masih bersifat spontan, tidak melalui proses validasi dan uji coba yang memadai, serta belum sepenuhnya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, dan level kognitif yang diharapkan. Hal ini dapat menimbulkan keraguan terhadap validitas dan reliabilitas hasil penilaian yang diperoleh melalui Quizizz.

Oleh karena itu, penting untuk dilakukan pengembangan instrumen penilaian berbasis Quizizz secara ilmiah dan sistematis agar dapat menghasilkan perangkat penilaian yang valid, reliabel, dan sesuai dengan kurikulum. Pengembangan instrumen ini tidak hanya mencakup penyusunan soal, tetapi juga meliputi proses analisis kebutuhan, perancangan kisi-kisi, validasi ahli, uji coba terbatas, hingga evaluasi efektivitas penggunaannya. Dengan pendekatan pengembangan yang tepat, Quizizz tidak hanya menjadi media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi alat asesmen yang berkualitas dan akuntabel.

Selain itu, pengembangan instrumen penilaian menggunakan Quizizz juga sejalan dengan kompetensi guru abad ke-21, yang dituntut untuk melek teknologi dan mampu merancang pembelajaran serta penilaian yang inovatif. Di sisi lain, peserta didik saat ini merupakan generasi digital native yang lebih tertarik pada media interaktif dibandingkan dengan metode tradisional. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dalam penilaian tidak hanya akan meningkatkan keefektifan evaluasi pembelajaran, tetapi juga menjawab kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini.

Merujuk pada data yang dikumpulkan dari observasi yang dilakukan di kelas di SDN Cipambuan dan wawancara dengan guru, alat penilaian yang digunakan di kelas belum mencakup alat berbasis digital seperti Quizizz, yang berarti bahwa beberapa hasil pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran tematik, khususnya di kelas V, belum tuntas. Hal ini disebabkan karena siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam menjawab soal-soal pada saat evaluasi, sehingga mereka tidak menjawab dengan sungguh-sungguh. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pendidikan. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, salah satu caranya adalah dengan membuat alat penilaian pembelajaran.

Penelitian oleh Windi Maulina Wijaya, 2022, berjudul "Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Quizizz," dan Agus Est Setiani, Asep Herry Hernawan, dan Yusuf Tri Herlambang, 2022, berjudul "Pengembangan Instrumen Penilaian Hots dari Buku Tematik Menggunakan Aplikasi Quizizz di Sekolah

Dasar," kedua memberikan bukti untuk mendukung gagasan bahwa siswa akan lebih terlibat dalam pengambilan penilaian sebagai hasil dari pengembangan ini, dan bahwa produk akhir akan meningkatkan proses pembelajaran. Penelitian yang berjudul "Pengembangan Instrumen Penilaian

Menggunakan Kuis pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Subtema Peristiwa Mengisi Kemerdekaan" menarik perhatian peneliti, sesuai dengan uraian yang telah diberikan di atas.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada data-data yang telah dipaparkan di latar belakang di atas, maka diidentifikasi beberapa permasalahan utama yang akan menjadi fokus bahasan dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Peserta didik membutuhkan instrumen penilaian yang mendukung kegiatan pembelajaran
2. Guru masih menggunakan buku cetak sebagai instrumen penilaian
3. Guru belum menerapkan *Quizizz* dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan dan batasan masalah di atas, ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kelas V di SDN Cipambuan?

2. Bagaimana kelayakan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kelas V di SDN Cipambuan Layak?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat diketahui sebagai berikut :

2. Untuk mengembangkan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kelas V di SDN Cipambuan.
3. Untuk menguji kelayakan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kelas V di SDN Cipambuan.

E. Manfaat Penelitian

Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat penelitian diklasifikasikan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembuatan aplikasi Quizizz, temuan penelitian ini dapat dikonsultasikan dan digunakan sebagai pelengkap teori.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Peneliti

Menawarkan keahlian dalam membuat alat evaluasi dan memperluas pemahaman pembaca tentang cara membuat alat evaluasi yang sesuai dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi pertimbangan indikator pembelajaran ketika memilih alat penilaian.

c. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan motivasi siswa untuk menegakkan penilaian pembelajaran dengan membantu mereka dalam memberikan evaluasi yang sesuai dengan proses pembelajaran yang telah diselesaikan.

BAB II LANDASAN TEORETIK

A. Deskripsi Teori

1. Instrumen Penilaian

a. Pengertian Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian tertera digunakan untuk melakukan penilaian baik dalam bentuk tes atau non tes. Seperti yang disampaikan oleh Siti Mariyah (2019:2) instrumen penilaian hasil belajar ialah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pengumpulan data untuk memperoleh informasi keberhasilan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Adapun menurut Wiranti, dkk (2021:13) instrumen penilaian adalah sebuah alat yang digunakan guru untuk mengukur dan mengumpulkan data serta informasi mengenai pencapaian dari kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa berdasarkan indikator dari tujuan pembelajaran. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Linda & Sukmawarti (2021:2) instrumen penilaian adalah suatu alat yang digunakan dalam mengumpulkan, mengukur dan mengolah data atas pencapaian peserta didik dalam suatu pembelajaran sebagai upaya pengambilan keputusan atas suatu program Pendidikan.

Instrumen penilaian merupakan bagian integral dari suatu proses

penilaian dalam pembelajaran. instrumen penilaian meliputi tes dan sistem penilaian Mudhakiyah, dkk (2022:167). Instrumen penilaian biasanya dibuat oleh pendidik untuk mengukur hasil pencapaian pembelajaran yang sudah berlangsung. Dengan adanya instrumen penilaian maka dapat dilihat sampai dimana pengetahuan yang didapat oleh peserta didik Karerina, dkk (2020:17).

Berdasarkan beberapa teori yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disintesis bahwa instrumen penilaian ialah suatu alat yang digunakan oleh guru untuk mengumpulkan, menganalisis, serta mengukur data dan informasi mengenai pencapaian serta keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran yang sudah dilakukan, hasil tersebut dapat digunakan sebagai perbaikan pembelajaran selanjutnya jika hasil yang diterima tidak mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

b. Jenis-jenis Instrumen Penilaian

Penilaian dapat didefinisikan untuk suatu proses maupun kegiatan yang sistematis serta berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria serta pertimbangan tertentu. Bagi guru terkait dengan pengajaran sebagai umpan balik, sedangkan bagi siswa terkait umpan balik belajar. Terdapat dua instrumen penilaian menurut Pahlefi (2022:70) yang biasa digunakan

menyediakan dengan teknik penilaian, yaitu instrumen tes dan instrumen non tes. Instrumen tes yang sering digunakan dan populer adalah tes objektif dan tes esai. Tes objektif merupakan tes yang penilaiannya dapat dilakukan secara objektif yang pada umumnya telah tersedia beberapa opsi jawaban untuk dipilih, biasanya tes ini berbentuk soal pilihan ganda, soal menjodohkan, dan soal benar-salah. Adapun tes esai adalah tes yang biasa disebut juga dengan tes subjektif merupakan suatu bentuk tes yang terdiri dari pertanyaan ataupun perintah yang jawabannya berupa uraian gagasan dalam bentuk tulisan. Selain instrumen tes, terdapat pula instrumen non tes yang teknik penilaiannya tanpa menggunakan tes sebagai instrumen penilaian. Instrumen non tes juga merupakan salah satu teknik untuk memahami atau mengetahui lebih dekat individu maupun sikap peserta didik dan lain sebagainya. Jenis instrumen non tes ini terdiri dari kinerja (*performance*), portofolio, proyek (*project*), dan afektif.

Adapun dua jenis instrumen yang digunakan dalam mengukur hasil belajar menurut Zainal (2020:15), yaitu:

1) Instrumen tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur atau menafsir tingkat kemampuan seseorang. Ada dua bentuk tes yang digunakan dalam lembaga pendidikan jika dilihat dari segi sistem penskoran, yaitu tes objektif dan tes subjektif. Tes objektif adalah bentuk tes yang mengandung kemungkinan jawaban atau respon yang harus dipilih oleh peserta tes,

kemungkinan jawaban atau respon telah disediakan oleh penyusun butir soal dan peserta hanya memilih *alternative* jawaban yang telah disediakan. Secara umum ada tiga tipe tes objektif yaitu benar salah (*true false*), menjodohkan (*matching*), dan pilihan ganda (*multiple choice*). Adapun tes subjektif pada umumnya berbentuk uraian esai dengan ciri khas tes uraian adalah jawaban terhadap soal tersebut tidak disediakan oleh penyusun soal, tetapi harus disusun oleh peserta tes dengan jumlah butir soal dalam tes uraian sekitar 5-10 butir soal. Secara umum tes uraian dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu tes uraian bebas (*Extenden Response Test*) dan tes uraian terbatas (*restricted response*).

2) Instrumen non-tes

Untuk mengukur hasil belajar yang berkenaan dengan apa yang dapat dibuat atau dikerjakan oleh peserta didik daripada apa yang diketahui atau dipahaminya, digunakan alat ukur non-tes seperti angket, pedoman wawancara, lembar observasi/pengamatan, portofolio, dan jurnal rubrik portofolio, dan jurnal rubrik.

Sejalan dengan itu, Rodiana & Pahlevi (2020) menjelaskan bahwa teknik penilaian terdapat dua bentuk yaitu nontes dan tes. Teknik non tes adalah pengukuran yang ditujukan untuk mendapatkan hasil belajar dari segi tingkah laku peserta didik. Teknik tes ialah sebuah alat yang digunakan untuk mengukur berbentuk pertanyaan, perintah, atau petunjuk yang

diperuntukkan pada peserta didik dengan tujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Sama halnya dengan pendapat Natasya Lady Munaroh (2024) yaitu bagi seorang pendidik harus memahami jenis teknik asesmen dan prinsip penggunaanya secara tepat. Pada dasarnya jenis teknik asesmen terbagi menjadi dua, yaitu teknik tes dan nontes. Penjelasan mengenai jenis teknik asesmen sebagai berikut:

1) Teknik Penilaian Tes

Tes dapat diartikan alat yang digunakan untuk memperoleh hasil pembelajaran dengan memaparkan sejumlah pertanyaan dengan jawaban yang sudah tersedia atau yang disebut tes objektif. Bentuk tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif dengan cara memilih jawaban yang dianggap benar dari yang telah disediakan. Selain itu, terdapat tes esai yang jawabannya dibuat sendiri oleh peserta didik.

Tes ini dapat digunakan untuk menilai kemampuan siswa mengorganisasi, mengkritisi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi jawaban dari pertanyaan yang ada.

2) Teknik Penilaian Nontes

Teknik penilaian nontes digunakan untuk menilai karakteristik, sikap, atau kepribadian peserta didik. Namun, dalam proses pembelajaran pada umumnya, kegiatan penilaian mengutamakan teknik tes. Hal ini dikarenakan pendidik lebih mengutamakan aspek pengetahuan dan keterampilan

dibandingkan dengan karakteristik, sikap atau kepribadian masing-masing peserta didik. Sejalan dengan perkembangan kurikulum, teknik nontes juga digunakan untuk mengukur aspek- aspek tersebut. Berikut dijelaskan jenis-jenis teknik penilaian nontes. Salah satu yang termasuk dalam penilaian nontes yaitu penggunaan lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aspek afektif, partisipasi siswa dalam pembelajaran, kerja sama maupun aspek afektif yang lain. Selain itu, dapat digunakan untuk mendapatkan informasi dari hasil pengamatan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek afektif yang dapat diamati yaitu, sikap peserta didik.

Selain itu, berdasarkan waktu dan tujuan pelaksanaannya, terdapat pendapat menurut Yamirudengn & Osman (2019) jenis penilaiannya adalah penilaian formatif, yaitu bentuk penilaian yang bertujuan dalam pencapaian hasil belajar siswa saat siswa selesai melaksanakan proses belajar mengajar pada suatu bidang studi pelajaran. Penilaian formatif berfungsi dalam perbaikan suatu tahapan pelajaran ke arah yang baik dalam suatu program maupun bidang studi. Kemudian, menurut Barokah (2019) mengungkapkan bahwa jenis penilaian adalah sumatif. Penilaian sumatif dapat digunakan dalam penentuan pencapaian murid saat mengikuti pembelajaran yang berfungsi dalam penentuan nilai pada murid setelah selesai melaksanakan pembelajaran pada satu caturwulan maupun semester akhir

tahun serta akhir dari semester program bahan pengajaran dari satuan pendidikan. Penilaian ini bertujuan dalam memberikan penjelasan mengenai suatu pengevaluasian dalam penentuan hasil belajar murid hingga mampu memahami potensi yang dimiliki murid pada satu caturwulan semester akhir tahun maupun akhir program sehingga bahan pengajaran dapat dilakukan setelah melaksanakan suatu penilaian secara sumatif

c. Prinsip-Prinsip Instrumen Penilaian

Dalam Peme ndikbu d RI No. 23 Tahun 2016 te ntang standar penilaian Pendidikan, Dise butkan bahwa te rdapat beberapa prinsip dalam melaku kan penilaian hasil belajar siswa, Prinsip-prinsip terse bu t yaitu terdiri dari, sahih, objektif, adil,

terpadu, terbuka, menyeluruh, dan berkesinambungan, sistematis, beracuan kriteria, dan akuntabel. Wiranti, dkk (2021:13).

Penilaian yang dilakukan pada setiap pembelajaran menurut Noor & Rizal Rifa'i (2021:14) harus menganut prinsip-prinsip sebagai berikut, yaitu 1) sah yang berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur; 2) objektif yang berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi oleh subjektivitas penilai; 3) adil yang berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang, agama, suku, adat istiadat, status sosial ekonomi dan gender; 4) terpadu yang berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran; 5) terbuka yang berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan; 6) menyeluruh dan berkesinambungan yaitu penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik; 7) sistematis yaitu penilaian dilakukan secara berencana

dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baik; 8) beracuan kriteria yaitu penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan; dan 9) akuntabel yaitu penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

Penilaian yang dilakukan pada setiap pembelajaran harus menganut pada prinsip-prinsip penilaian dipaparkan juga oleh Mariyah (2019:2), yaitu a) sah, yaitu penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur, b) obyektif, yaitu penilaian yang didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai, c) adil, yaitu penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender, d) terpadu, yaitu penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran, e) terbuka, yaitu prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan, f) menyeluruh dan berkesinambungan, penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai untuk memantau perkembangan kemampuan

an peserta didik, g) sistematis, yaitu penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku, h) beracuan kriteria, yaitu penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan, i) akuntabilitas, yaitu penilaian dapat dipertanggungjawabkan baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

Prinsip-prinsip penilaian lainnya juga tertuang dalam (Kementerian Pendidikan Nasional 2014) Nomor 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, adapun prinsip prinsip penilaian yaitu : a) mendidik, yaitu proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, mengembangkan, dan membina anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal, b) berkesinambungan, yaitu penilaian dilakukan secara berencana, bertahap, dan terus menerus untuk mendapatkan gambaran tentang pertumbuhan dan perkembangan anak, c) objektif, yaitu penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas dan tidak dipengaruhi subjektivitas penilai, d) akuntabel, yaitu penilaian dilaksanakan sesuai prosedur dan kriteria yang jelas serta dapat dipertanggungjawabkan, e) transparan, yaitu penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan hasil penilaian dapat diakses oleh orang tua dan semua pemangku kepentingan yang relevan, f) siste

matris, yaitu penilaian dilakukan secara teratur dan terprogram sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan menggunakan berbagai instrument, g) menyeluruh,

yaitu penilaian mencakup semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak baik sikap, pengetahuan maupun keterampilan, h) bermakna, yaitu hasil penilaian memberikan informasi yang bermanfaat bagi anak, orang tua, pendidik, dan pihak lain yang relevan Mundia Sari & Setiawan, (2020:905).

Adapun menurut Zainal Arifin dalam Irhamni (2019) prinsip-prinsip penilaian memegang peranan penting dalam melakukan suatu penilaian, serta sangat menentukan dalam menilai hasil belajar siswa atau mahasiswa. Seorang pengajar pun sangat diharapkan untuk memahami betul tentang prinsip-prinsip penilaian, sehingga mereka tidak keliru dalam menentukan hasil belajar yang diperoleh.

Adapun untuk memperoleh hasil penilaian yang lebih baik, maka pelaksanaan penilaian hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip umum sebagai berikut:

1) Kontinuitas

Penilaian tidak boleh dilakukan secara incidental, karena pendidikan dan pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang berkelanjutan. Hasil penilaian yang diperoleh pada suatu waktu harus senantiasa dihubungkan dengan hasil-hasil pada waktu sebelumnya sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas dan berarti tentang perkembangan peserta didik.

2) Komprehensif

Dalam melakukan penilaian terhadap suatu objek, harus mengambil seluruh dari objek itu sebagai bahan penilaian. Misalnya jika objek penilaian adalah peserta didik, maka yang dinilai adalah seluruh aspek kepribadian peserta didik, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.

3) Objektivitas

Penilaian hendaknya dilakukan secara objektis sesuai dengan kemampuan peserta didik. Artinya, semua perasaan, keinginan, perasangka negatif, senang dan tidak.

d. Tujuan Instrumen Penilaian

Ada beberapa tujuan umum yang dapat diidentifikasi dalam asesmen, yaitu:

- 1) Menilai kemampuan individu atau kelompok dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan;
- 2) Memberikan umpan balik terhadap kinerja atau tindakan yang telah dilakukan, sehingga individu atau kelompok dapat meningkatkan kinerjanya;
- 3) Membantu pengambil keputusan dalam mengambil tindakan atau langkah yang tepat berdasarkan hasil evaluasi atau penilaian;
- 4) Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan individu atau kelompok untuk mengembangkan strategi atau program yang lebih efektif;

- 5) Memantau dan mengevaluasi perkembangan atau kemajuan individu atau kelompok dalam jangka waktu tertentu;
- 6) Membuat keputusan dalam rekrutmen atau promosi karyawan. Asesmen digunakan dalam konteks ini untuk menilai kualifikasi dan potensi individu yang akan dipekerjakan atau dipromosikan; dan
- 7) Membuat keputusan dalam memberikan penghargaan atau sanksi terhadap kinerja individu atau kelompok. Hasmawati, dkk (2023).

Kemudian, asesmen yang dilakukan oleh pendidik pada saat pembelajaran berlangsung merupakan bentuk asesmen formatif, tujuannya untuk mengukur proses pembelajaran sudah dapat dinalar oleh peserta didik atau belum. Juga hasil dari asesmen formatif tersebut akan menjadi bahan refleksi bagi pendidik untuk melakukan perubahan strategi pembelajaran pada kelas tertentu. Sedangkan asesmen sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran dan dilakukan secara holistic. Jadi, asesmen sumatif akan mengevaluasi dan mengukur keberhasilan capaian pembelajaran secara menyeluruh. Yogi, dkk (2022).

Adapun pendapat menurut Sitti R. Talango dalam Khadijah (2020) mengungkapkan tujuan dari asesmen ialah mengidentifikasi standar perkembangan anak, untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang terjadi pada anak, atau program

pendidikan yang tepat bagi anak. Selain itu, Hamzah dan Satria (2024) mengungkapkan secara rinci tujuan dari penilaian kelas adalah sebagai berikut:

- 1) Dengan melakukan assessment berbasis kelas ini pendidik dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat mencapai tingkat kompetensi yang dipersyaratkan, baik selama mengikuti pembelajaran atau setelahnya;
- 2) Saat melaksanakan assessment, pendidik juga dapat langsung memberikan umpan balik kepada peserta didik;
- 3) Pendidik dapat terus melakukan pemantauan kemajuan belajar yang dialami peserta didik;
- 4) Hasil pantauan kemajuan proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan terus-menerus tersebut juga akan dapat dipakai sebagai umpan balik untuk memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan, sesuai dengan kebutuhan materi dan kebutuhan siswa;
- 5) Hasil assessment dapat pula memberikan informasi kepada orang tua dan komite sekolah tentang efektivitas Pendidikan

Hal yang sama diungkapkan oleh Siskha Putri Sayekti

(2022) tujuan dari penilaian (assessment) sebagai berikut:

- 1) Untuk mengukur kemajuan dan hasil belajar Untuk mengevaluasi kompetensi siswa
- 2) Untuk mengukur proses pembelajaran dan pengelolaan

kelas

- 3) Untuk mendiagnosis kelebihan dan kelemahan siswa
- 4) Untuk mengukur tingkat pemahaman dan ketuntasan belajar 5)
Untuk mengetahui pola pikir siswa
- 6) Untuk menilai kemajuan dan hasil belajar siswa Untuk
meningkatkan motivasi belajar siswa
- 7) Sebagai umpan-balik guru terhadap KBM

e. Fungsi Instrumen Penilaian

Asesmen dalam konteks pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengukur mendukung proses pembelajaran siswa. Fungsi utama dari asesmen adalah untuk menilai pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Melalui berbagai jenis asesmen seperti formatif dan sumatif, pendidik dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta keterampilan yang mereka kuasai. Selain sebagai alat penilaian, asesmen juga berfungsi sebagai sarana untuk memberikan umpan balik yang dapat membantu siswa dalam memperbaiki kinerja mereka. Umpan balik ini tidak hanya memberitahu siswa tentang keberhasilan mereka, tetapi juga membantu mereka mengidentifikasi area di mana mereka perlu lebih banyak perhatian dan pemahaman. Dengan demikian,

asesmen membantu dalam mengarahkan proses belajar menuju pencapaian yang lebih baik. Grisma Yuli Arta (2024).

Menurut Siti Nurjanah, dkk (2023) instrumen penilaian dengan memanfaatkan teknologi informasi atau *Information and Communication Technology (ICT)* dapat membuat proses penilaian menjadi lebih inovatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik maka tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan pun dapat terpenuhi dengan baik. Walaupun dalam tatanan pembelajaran, penilaian berada di urutan terakhir, namun penilaian sangat berperan penting untuk menentukan sukses atau tidaknya proses pembelajaran yang sudah dilakukan sekaligus mempengaruhi proses pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan fungsinya, penilaian sering dibedakan dalam dua kelompok yaitu penilaian formatif dan sumatif. Penilaian formatif berfungsi untuk memberi umpan balik terhadap kemajuan belajar siswa, memperbaiki proses pengajaran atau pembelajaran dalam rangka meningkatkan pemahaman atau prestasi belajar siswa. Penilaian sumatif berfungsi untuk menilai pencapaian siswa pada suatu periode waktu tertentu. Pada perkembangan terakhir penilaian dibedakan dalam tiga kelompok, yaitu *assessment of learning* (penilaian terhadap apa yang telah dicapai oleh siswa), *assessment for learning* (penilaian untuk mengetahui kesulitan yang dialami oleh siswa dan mencari solusinya), dan *assessment as learning* (penilaian

untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga berkembang menjadi pembelajaran yang mandiri. Ulumuddin, dkk (2019).

Sangat pentingnya kedudukan yang dimiliki assessment atau penilaian pada suatu pembelajaran disebabkan assessment mempunyai fungsi strategis pada pembelajaran. Mengumpulkan, memproses dan menginterpretasikan data sangat berhubungan dengan fungsi dari assessment. Data itu bisa terdiri dari karakteristik, tingkah laku, sikap, maupun latar belakang yang individu miliki, atau dapat juga disebut bahwa assessment bertujuan agar memperoleh gambaran kompetensi serta potensi yang peserta didik miliki. Assessment berfungsi secara sepihak dengan siswa, terutama untuk mengembangkan siswa yang menyebabkan kemajuan maksimal dapat siswa capai. Sanjaya, dkk (2019).

Penilaian ini juga berfungsi sebagai penilaian formatif. Dari hasil asesmen formatif, pendidik mendapatkan informasi tentang perlunya peningkatan pembelajaran keesokan harinya dengan merencanakan pembelajaran yang aktif, suportif, dan bermakna. Penilaian akhir adalah penilaian yang dilakukan diakhir proses pembelajaran. Implementasi biasanya dilakukan pada akhir pelatihan. Penilaian pembelajaran ini adalah penilaian sumatif. Dimana untuk menentukan hasil akhir dalam penilaian yang dapat dilakukan pada akhir materi pelajaran atau pada akhir semester. Tujuan penilaian sumatif ini adalah untuk mengukur

hasil belajar siswa dari waktu ke waktu terhadap standar kinerja yang ditetapkan oleh guru. Dalam melakukan penilaian, pendidik perlu memahami ciri-ciri penilaian sumatif dan formatif. Ardiansyah (2023).

Berdasarkan teori-teori diatas, dapat disistensikan bahwa instrumen penilaian adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengevaluasi data terkait pencapaian serta keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Jenis-jenis instrument penilaian terbagi menjadi dua kategori utama: yaitu tes (*test*): tes objektif: pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dan tes subjektif (esai): respons terbuka berupa uraian. Kemudian, ada non-tes: observasi, angket, wawancara, portofolio, dan jurnal. Selain itu, berdasarkan waktu dan tujuan pelaksanaannya, yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Adapun, prinsip-prinsip instrument penilaian sebagai berikut: sah, objektif, adil, terpadu, transparan, menyeluruh dan berkesinambungan, sistematis. Selain itu, instrument penilaian memiliki tujuan, yaitu mengukur pencapaian belajar siswa, memberikan umpan balik untuk meningkatkan pembelajaran, dan menentukan keberhasilan pembelajaran. Instrumen penilaian juga memiliki fungsi, yaitu menjadi dasar pengambilan keputusan pendidikan (misalnya untuk promosi, remedial, atau penguatan materi), dan juga memberikan informasi kepada semua pihak terkait, seperti guru, siswa, orang tua, dan pihak sekolah.

2. Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain keruang kelas online dan membuat ruang kelas latihan menjadi interaktif dan menyenangkan. Aplikasi quizizz tersebut merupakan sebuah permainan belajar kuis interaktif dipergunakan ke dalam pembelajaran dikelas atau diluar kelas, dengan menggunakan internet Silitonga, (2021 : 148).

Quizizz dapat dikatakan sebagai media evaluasi pembelajaran inovatif dan interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran serta menghadirkan pembelajaran menjadi menyenangkan. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Yolanda & Meilana, (2021: 916) bahwa quizizz merupakan web tool pendidikan yang dibalut dengan permainan kuis sehingga media tersebut dapat menarik perhatian siswa terhadap pelajaran. Lestari et al., (2022:596) juga mengatakan bahwa quizizz adalah salah satu web yang berbasis online untuk memfasilitasi guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Quizizz adalah website yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian formatif dengan memberikan kuis untuk siswa dari segala usia, serta merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan yang membawa kegiatan multipemain di ruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan Bahriah et al., (2021:20). Implementasi penggunaan aplikasi quizizz ini peserta didik

dapat melakukan latihan-latihan soal yang ada pada perangkat elektronik mereka Adapun Sattar et al., (2021:96) mengemukakan Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa quizizz merupakan aplikasi kuis yang dapat digunakan dalam pembelajaran guna menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

b. Manfaat Quizizz

Penggunaan quizizz memiliki beberapa manfaat yaitu membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, dengan tampilan yang menarik dan pengaturan waktu diatur menurut konsentrasi peserta didik. Aplikasi quizizz ini dapat membantu memotivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajarnya, bahwa pembelajaran berbasis permainan atau game ini memiliki potensi yang cukup baik dalam bahan evaluasi pembelajaran yang efektif, efisien karena dapat merangsangkan suatu komponen visual dan verbalnya peserta didik tersebut. Guru yang membuat kuis dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. Aplikasi kuis online quizizz juga dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar. Guru yang mengajar pasti memiliki bank soal. Sehingga aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana menyimpan soal

dan untuk kemudian dianalisis soal tersebut sehingga mampu menjadi soal yang valid, reliable, dan memiliki daya beda serta tingkat kesukaran yang baik. Sehingga pembelajaran lebih menyenangkan Silitonga, (2021:150).

Manfaat menggunakan aplikasi quizizz menurut Haddar & Juliano, (2021:5) adalah ketepatan waktu mengerjakan tugas. Guru dapat mengatur kapan batas waktu mengerjakan tugas sesuai dengan batas waktu yang diberikan oleh guru. Kemudian siswa mengerjakan tugas sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Menggunakan aplikasi quizizz mampu memberikan pengalaman belajar kepada siswa walaupun proses pembelajaran dilakukan secara daring. Salah satu pengalaman belajar adalah dapat memotivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan guru memberikan soal melalui aplikasi quizizz yang mempunyai banyak fitur menarik. Fitur-fitur menarik pada aplikasi quizizz mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Guru memberikan soal di aplikasi quizizz dengan durasi waktu yang berbeda berdasarkan tingkat kesulitan soal, sehingga siswa merasa tertantang dan ingin menjawab semua pertanyaan.

Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran berbasis game memberikan manfaat dalam pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa merasa seperti sedang bermain game, mengasah jiwa kompetensi siswa karena quizizz menunjukkan secara langsung skor yang diperoleh siswa tiap kali menjawab pertanyaan,

meningkatkan fokus dalam belajar, lebih antusias, dan menstimulus siswa memahami soal lebih baik dari pada soal berbasis buku teks. Sitorus & Santoso, (2022:83).

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Sebagaimana dalam Salsabila et al., (2020:167), disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan citacita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

Manfaat lain dari penggunaan aplikasi quizizz menurut Lusiani,(2020:22) yaitu penggunaan aplikasi quizizz dapat memberikan gambaran kepada pendidik bahwa dalam mengevaluasi hasil belajar tes kognitif siswa/i dapat diperoleh dengan mudah dan dalam waktu yang cepat, sehingga sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran online yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran pada berbagai bidang dan berbagai materi pelajaran.

c. Kelebihan Quizizz

Adapun beberapa kelebihan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran menurut Silitonga, (2021:150) antara lain penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar, sehingga pembelajaran pun merasa lebih menyenangkan dan siswa dapat belajar sambil bermain melalui aplikasi quizizz ini. Yang mana siswa dapat melihat peringkatnya langsung di papan peringkat diakhir kuis itu, dengan begitulah siswa terus ingin mencoba dalam tes kuis pembelajaran yang telah diberikan oleh gurunya sesuai bidang pelajaran diajarkan dan dapat membantu pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan metode pengajaran yang lebih kreatif dan baru. Selain itu, dalam

menggunakannya media evaluasi pembelajaran melalui aplikasi quizizz tersebut, ia memberikan data dan statistik tentang kinerja penggunaannya, bahkan mampu mendownloadkan statistik penilaian tersebut dalam bentuk spreadsheet excel, sehingga para pendidik dapat melacak jumlah jawabannya yang ada dalam aplikasi quizizz tersebut.

Selain itu, kelebihan aplikasi quizizz menurut Rajagukguk, (2020), yaitu a) dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, b) peserta didik akan

rileks dengan adanya suara musik di aplikasi tersebut namun jika tidak suka peserta didik juga bisa mematikan suara, c) ketika peserta didik selesai menjawab soal maka akan muncul jawaban benar, d) ketika pergantian soal peserta didik akan menyaksikan hiburan dalam bentuk iklan yang sesuai untuk peserta didik, e) setelah selesai mengerjakan soal tersebut, siswa akan melihat poin dan hasil mereka sendiri beserta rankingnya, f) siswa tidak bisa berinteraksi dengan temannya karena aplikasi quizizz secara langsung mengacak soal, dan g) memudahkan guru atau tenaga pendidik dalam sistem penilaian, sehingga guru tidak lagi memeriksa satu per satu jawaban siswa.

Pendapat yang sama disampaikan oleh Sattar et al., (2021:100) bahwa kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada siswa, yaitu a) bagi guru/pendidik memudahkan dalam membuat soal, b) ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut, c) bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar guna koreksi mandiri bagi siswa, dan d) ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan ditampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.

Kelebihan quizizz lainnya menurut Bahriah et al., (2021:21) yaitu sebagai alat penilaian formatif online diantaranya adalah pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan secara individual pada perangkat siswa,

pertanyaan dan pilihan jawaban dapat mencakup visual, terdapat leaderboard yang menampilkan peringkat siswa, dan dapat digunakan secara live di kelas atau dijadikan homework untuk memberikan latihan kepada siswa

Aplikasi quizizz ini menggunakan metode pengajaran dan pembelajaran gaya kuis, dimana pengguna menjawab se rangkai pertanyaan secara mandiri dan bersaing dengan pengguna lainnya pada kuis yang sama. Bagi guru aplikasi ini mempermudah pekerjaan guru karena tidak perlu mengoreksi tugas atau ujian siswa, nilai siswa secara otomatis akan muncul ketika siswa selesai mengerjakan kuis dan hasilnya dapat diunduh oleh guru. Kelebihan lainnya yaitu aplikasi ini memiliki pengaturan waktu untuk masing-masing soal, sehingga dengan pengaturan ini dapat meminimalisir kecurangan yang mungkin saja bisadilakukan oleh siswa. Selain itu adanya audio visual yang ditampilkan membantu siswa untuk fokus dan tenang dalam menjawab kuis Sitorus & Santoso, (2022:84).

d. Kelemahan Quizizz

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi quizizz yaitu jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah ketika mengerjakan soal peserta didik dapat membuka tab baru yang artinya peserta didik bisa masuk dengan mudah menggunakan tab lain untuk mencari jawaban, dalam permasalahan waktu peserta didik yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas akan memiliki kemungkinan

penurunan peringkat dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat, dan akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila peserta didik terlambat bergabung Silitonga,(2021:149).

Kelemahan quizizz lainnya yaitu menurut Rajagukguk, (2020) yaitu

- a) data internet harus stabil, jika tidak maka peserta didik akan kehabisan waktu, yang paling fatal adalah jika daya jaringan internet tidak stabil dan waktu evaluasi juga sudah tidak banyak, maka peserta didik tidak dapat mengikuti evaluasi kembali, b) jika menggunakan pc atau laptop siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban dari internet.

Pendapat yang sama disampaikan oleh Haddar & Juliano, (2021:4800) bahwa quizizz ini memang mempermudah dalam proses pembelajaran, namun juga memiliki beberapa kendala diantaranya yaitu jaringan internet yang tidak menentu dapat menyebabkan siswa tidak bisa login dan bisa keluar dari aplikasi quizizz, serta penggunaan kuota internet untuk mengakses aplikasi quizizz menjadi kendala karena susah menghubungkan ke jaringan internet. Berdasarkan teori-teori di atas, dapat disintesis bahwa quizizz merupakan sebuah aplikasi pendidikan yang menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sebagai penilaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Berdasarkan Teori- Teori diatas dapat disintesis bahwa Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk pembelajaran di kelas maupun secara

daring. Aplikasi ini menampilkan pertanyaan dalam format permainan dengan visual menarik, avatar, musik, serta sistem skor dan peringkat yang instan. Manfaat utama Quizizz adalah meningkatkan motivasi belajar, mempercepat proses evaluasi, menyajikan soal secara menyenangkan, serta memberikan data penilaian secara real-time. Kelebihannya mencakup kemudahan penggunaan, hasil cepat, fitur visual menarik, dan mampu mencegah kecurangan melalui pengacakan soal. Namun, kelemahan Quizizz terletak pada ketergantungan terhadap koneksi internet yang stabil dan potensi siswa membuka tab baru untuk mencari jawaban saat ujian daring. Meskipun begitu, Quizizz tetap menjadi solusi evaluasi pembelajaran yang modern dan efektif dalam mendukung pembelajaran abad ke-21.

3. Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema Peristiwa Mengisi

Kemerdekaan

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang menyatukan berbagai kecakapan dan berbagai mata pelajaran di dalam berbagai tema. Penyatuan tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu penyatuan sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan penyatuan berbagai konsep dasar yang berkaitan. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang khusus berdasarkan tema-tema tertentu (Amry & Badriah, 2018).

Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1 peristiwa mengisi kemerdekaan muatan pembelajarannya berisi Bahasa Indonesia, IPS,

IPA, ialah salah satu tema yang dipelajari di sekolah dasar kelas 5. Berikut akan dijabarkan kompetensi dasar pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan.

a. Bahasa Indonesia

- 3.9 Mencermati penggunaan kalimat efektif dan ejaan dalam surat undangan (ulang tahun, kegiatan sekolah, kenaikan kelas, dll)
- 4.9 Membuat surat undangan (ulang tahun, kegiatan sekolah, kenaikan kelas, dll) dengan kalimat efektif dan memperhatikan penggunaan ejaan.

b. IPS

- 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
- 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai factor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

c. IPA

- 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan mengkaji tentang pengembangan instrumen penilaian di Sekolah Dasar telah banyak di publikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen penilaian menggunakan quizizz merupakan suatu pengembangan yang efektif.

1. Salah satu penelitian yang sama dilakukan oleh Windi Maulina Wijaya, 2022 dengan judul “Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Quizizz”, hasil dari penelitian menunjukkan bahwa instrumen penilaian menggunakan aplikasi quizizz sangat penting dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik saat evaluasi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil proses pengembangan dan validitas produk instrumen penilaian IPA menggunakan aplikasi quizizz siswa kelas IV-A sekolah dasar pada materi hubungan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya. Penelitian merupakan penelitian research and development dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilaksanakan di SDN Keboananom Gedangan. Subjek penelitian ini yaitu 25 siswa kelas IV-A instrumen penelitian ini yaitu lembar validasi kisi-kisi soal, soal evaluasi berbasis hots, dan aplikasi quizizz, berdasarkan hasil validasi produk yang telah diperoleh dan dikembangkan bahwa produk instrument penilaian dinyatakan sangat layak digunakan dengan mencapai nilai rata-rata yaitu 88,5%.
2. Penelitian yang sama dilakukan oleh Nining Tri Lestari dan Syarifah

Widya Ulfa, 2022 dengan judul penelitian “Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepraktisan, kevalidan dan keefektifan aplikasi quizizz sebagai instrumen penilaian pada materi sistem pencernaan mata pelajaran biologi di SMA Negeri Panai Hulu. Metode penelitian yang digunakan ialah metode *research and development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan dari Borg and Gall. Data dikumpulkan melalui teknik sebar angket, tes dan wawancara. Data hasil tes dianalisis menggunakan perhitungan *gain score* (N-Gain). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa rata-rata penilaian praktisitas oleh dosen biologi 87,50%, guru biologi 90,63% dan siswa 95,07% (sangat praktis). Rata-rata validitas oleh ahli materi 97,73% (sangat valid) dan ahli media 90,63% (sangat valid) dan rata-rata nilai N-Gain 0,78 (efektivitas tinggi). Kesimpulan penelitian ini ialah instrumen penilaian menggunakan aplikasi quizizz pada materi sistem pencernaan telah teruji valid, praktis dan efektif.

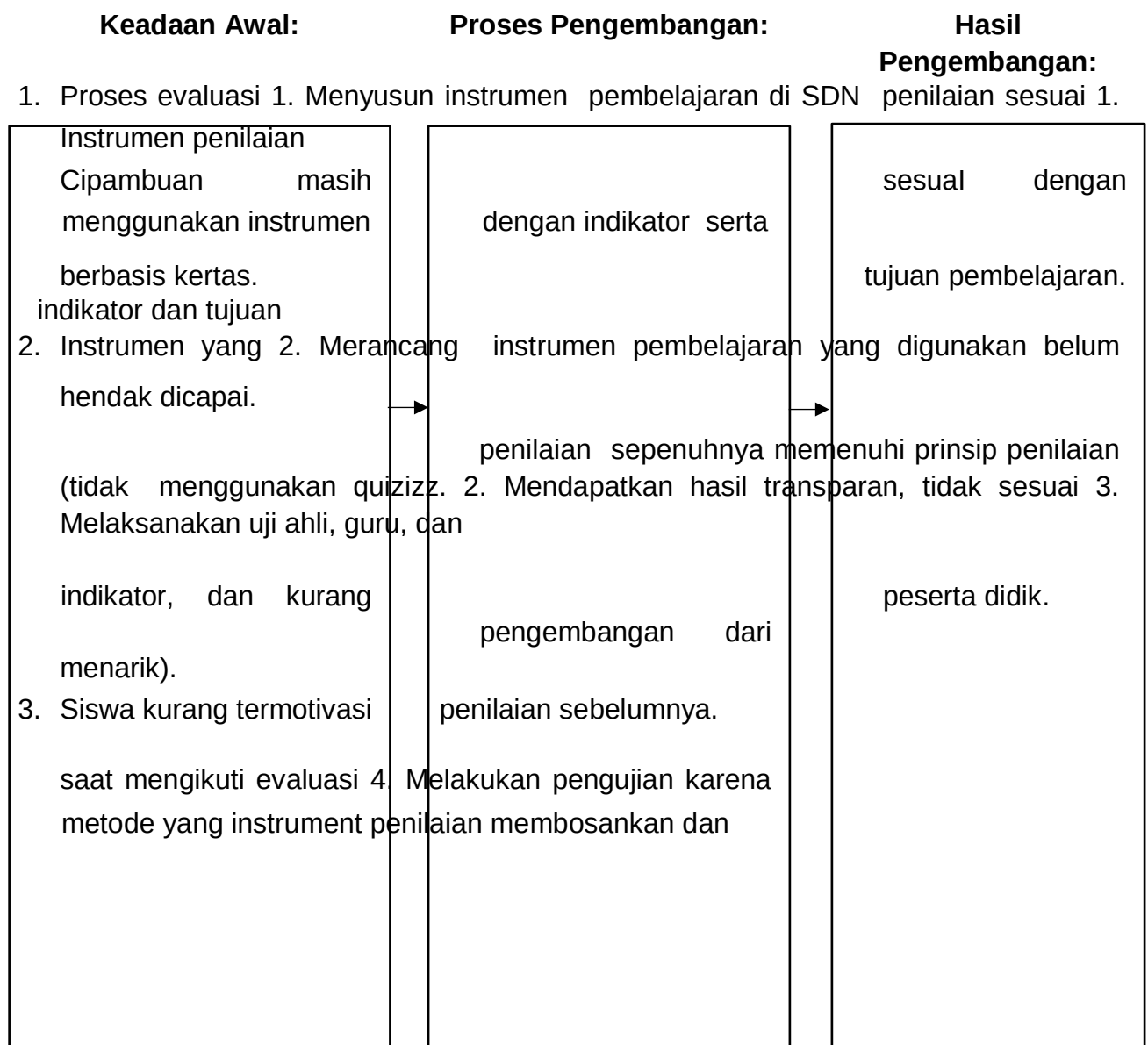
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dibuat kerangka berpikir pengembangan instrumen penilaian menggunakan quizizz pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kelas V di SDN Cipambuan. Berikut dapat digambarkan kerangka

berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut.

Instrumen penilaian adalah suatu alat yang digunakan oleh guru untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengukur data mengenai pencapaian dan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran yang sudah dilakukan dengan menggunakan instrumen tes ataupun instrumen non tes, penilaian tersebut mempunyai prinsip-prinsip yaitu shahih, objektif, adil, terpadu, terbuka, menyeluruh dan berkesinambungan, sistematis, beracuan, dan akuntabel.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti Menyusun kerangka berpikir sebagai berikut:



- menggunakan quiziz statis.
4. Tidak adanya sebagai pemanfaatan media pengembangan digital seperti Quizizz instrumen penilaian. yang dapat mendukung proses pembelajaran interaktif.

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

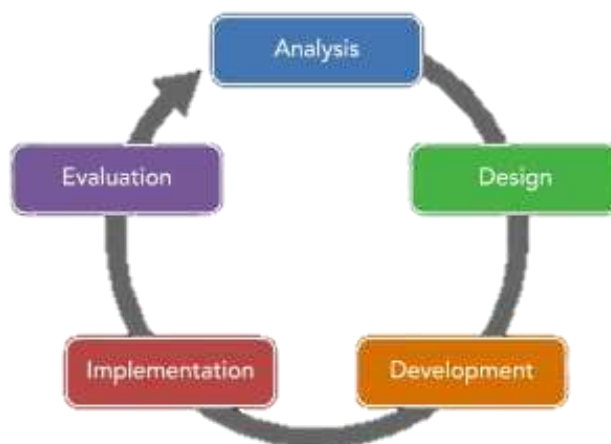
A. Metode dan Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini penulis menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* dapat diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Kegiatan penelitian menggunakan metode *Research and Development* ini dimulai dengan *research* atau penelitian dan diteruskan dengan *development* atau pengembangan. Kegiatan

Research dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna, sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan instrumen penilaian pembelajaran. Model *Research and Development* yang dipakai peneliti adalah Model ADDIE. Model pengembangan ini sifatnya lebih generik. Model

ADDIE (Analysis Design Developme nt Impleme ntation dan Evaluation), muncul pada tahun 1990-an dikembangkan oleh Resier dan Mollenda. ADDIE merupakan desain intruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pengajaran manusia (Hidayat & Nizar, 2021). Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan memiliki keunggulan yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efektif. Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan penje lasan dari model pengembangan yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan *Research and Development Model ADDIE*. Beberapa langkah-langkah pada model ini yaitu sebagai berikut.

a. *Analyze* (Analisis)

Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Pada tahap *analyze* (analisa) yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas (*task analyze*).

b. *Design* (Perancangan)

Tahapan design meliputi beberapa perencanaan pengembangan media pembelajaran diantaranya meliputi penyusunan pembelajaran dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan instrumen penilaian pembelajaran.

c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan dalam model *ADDIE* berisi kegiatan realisasi perancangan produk dalam hal ini adalah instrumen penilaian.

Dalam tahap desain telah disusun ke rangka konseptual pengembangan instrumen penilaian. Dalam tahap pengembangan kerangka-kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan instrumen penilaian yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba pada tahap ini melibatkan ahli-ahli di bidang keilmuan yang diperlukan sehingga produk pengembangan sesuai yang diharapkan.

d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan instrumen penilaian yang telah dikembangkan lalu diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Instrumen penilaian yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan media pembelajaran berikutnya.

e. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluation atau evaluasi adalah proses untuk melihat (melakukan evaluasi) apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan pengembangan di awal atau tidak.

3. Tahapan Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan instrumen penilaian menggunakan quizizz terdiri atas beberapa tahapan seperti 1) *analyze* (analisis), 2) *design* (de sain), 3) *development* (pe nge mbangan), 4) *implementation* (imple mentasi), dan 5) *evaluation* (evaluasi).

a. Tahap *analyze* (analisis)

Tahap analisis kebu tu han dilakukan untu k melihat permasalahan pe mbelajaran pada materi tersebut meliputi metode pembe lajaran, mode l pe mbelajaran, me dia pe mbelajaran se rta instrumen pe nilaian yang digunakan. Peneliti menganalisis kebu tuhan dalam pe mbelajaran di Sekolah Dasar Negeri Cipambuan melalu i observasi dan wawancara. Pada saat wawancara dan observasi ditemu kan kebu tu han dalam proses pe mbelajaran di sekolah te rsebu t khu susnya dalam pe nggunaan instru me n penilaian di sekolah te rsebu t. Di sekolah te rse but gu ru masih menggu nakan kertas dalam prose s pe nilaian pembe lajaran sehingga pe serta didik terkadang malas me ngerjakan soal. Pe rmasalahan yang terjadi di sekolah tersebut kemudian akan digu nakan sebagai dasar untuk merumuskan tujuan penelitian dan de sain produk yang akan dikembangkan.

Capaian pembelajaran pada tema Peristiwa dalam Kehidupan subtema Peristiwa Mengisi Kemerdekaan kelas V diharapkan dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami nilai-nilai perjuangan serta peran masyarakat dalam mempertahankan kemerdekaan melalui pendekatan tematik terpadu. Melalui capaian pembelajaran ini, peserta didik mampu:

- 1) Menunjukkan sikap tanggung jawab dan nasionalisme dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menganalisis peristiwa sejarah dalam konteks perjuangan kemerdekaan.
- 3) Menyajikan informasi terkait tokoh dan peristiwa dalam mengisi kemerdekaan secara lisan maupun tertulis.
- 4) Menggunakan keterampilan berpikir kritis untuk menilai peran individu dan kelompok dalam sejarah perjuangan bangsa.

Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan indikator yang mendukung pengembangan instrumen berbasis Quizizz. Tujuan pembelajaran meliputi:

- 1) Siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting dalam proses mengisi kemerdekaan Indonesia.
- 2) Siswa dapat menjelaskan peran tokoh-tokoh dalam peristiwa mengisi kemerdekaan.
- 3) Siswa dapat menyimpulkan nilai-nilai yang terkandung dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan.
- 4) Siswa mampu menjawab soal pilihan ganda dengan tingkat kognitif C4 hingga C6 yang disajikan secara interaktif melalui aplikasi Quizizz.
- 5) Siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan minat belajar dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Desain tampilan instrumen ini berisikan materi pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan, yang

membedakan dengan instrumen penilaian dari biasanya yaitu pada sentuhan gambar dan video yang menarik perhatian peserta didik dan hasil dari pengerjaannya dapat dilihat langsung oleh peserta didik. Tujuannya agar peserta didik lebih serius dalam mengerjakan soal dan lebih tertarik dalam penggunaan instrumen penilaian tersebut. Berikut tabel storyboard pengembangan instrumen penilaian menggunakan quizizz.

Pada tahap design, dilakukan perancangan instrumen penilaian yang meliputi penyusunan kisi-kisi soal, penentuan bentuk soal, dan pemilihan media pendukung. Selain itu, tampilan soal pada platform Quizizz juga dirancang agar menarik dan mudah dipahami peserta didik. Media seperti gambar dan video ditambahkan untuk memperkuat pemahaman. Seluruh soal disusun sesuai indikator pembelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik siswa agar proses penilaian berjalan efektif dan menyenangkan.

Tabel 3. 1 Storyboard Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan Quizizz

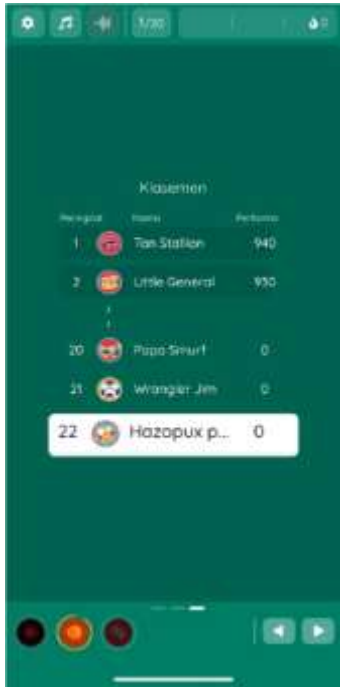
No	Deskripsi Produk	Keterangan
1.		Tampilan awal adalah tampilan yang muncul ketika sudah memiliki aplikasi quizizz atau bisa masuk melalui link : https://quizizz.com

2.		Tampilan yang melihatkan ketika me ngklik aplikasi yang ada di handphone pengguna.
3.		Pada tampilan ketiga memasu kan nama apa yang ingin dibuat pada kuis

4.		Pada tampilan keempat diminta untuk memasukkan soal beserta pilihan jawaban dan mengklik jawaban yang benar.
----	---	---

5.		Setelah membuat soal beserta jawabannya dibuat maka selanjutnya mengklik atas kanan yang bertuliskan simpan kuis
----	---	---

8		Tampilan ini adalah tampilan yang menunjukkan untuk siap memulai kuis yang sudah dibuat.
9		Pada tampilan ini adalah tampilan saat kuis sudah dimulai dan terdapat soal beserta pilihannya untuk dijawab mana yang benar.

10		Dalam tampilan ini terdapat tampilan saat jawaban di klik lalu akan muncul jawaban yang benar atau salah, jika benar tampilan jawaban akan berwarna hijau sedangkan jika salah tampilan jawaban akan berwarna merah.
11		Pada tampilan ini terdapat tampilan diakhir pengerjaan soal peserta didik yang mengerjakan soal akan mengetahui berapa skor mereka dan peringkat berapa.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini, peneliti membuat dan menyusun materi soal yang telah dibuat sebelumnya ke dalam *quizizz*, setelah

itu mencari dan mengumpulkan gambar dan video yang akan dipakai sebagai penunjang dalam pengembangan instrumen penilaian ini yang sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik. Setelah produk diselesaikan peneliti mulai melakukan validasi produk yang meliputi validasi ahli evaluasi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Hasil dari validasi ini yang kemudian dijadikan sebagai pertimbangan dalam perbaikan produk untuk menjadikan produk lebih baik sehingga mendapatkan hasil validasi produk pengembangan yang layak untuk dilakukan uji coba kepada peserta didik sebagai instrumen penilaian. Adapun

penjelasan mengenai keempat ahli tersebut yaitu :

- 1) Ahli evaluasi untuk menguji kelayakan dari segi ketentuan butir soal. Ahli evaluasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan menguasai ketentuan-ketentuan penulisan butir soal dalam bidang evaluasi pendidikan, ahli evaluasi ini memberikan komentar dan saran secara umum terhadap kisi-kisi dan butir soal yang telah dibuat.
- 2) Ahli materi untuk menguji kelayakan dari segi materi. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki peran dalam pembelajaran di kelas dan memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan khususnya materi pembelajaran tematik sekolah dasar, ahli materi ini memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran.

- 3) Ahli media untuk mengkaji desain tampilan dan pemakaian instrumen penilaian. Ahli media dalam pengembangan ini adalah seorang yang ahli dalam bidang ilmu komputer, ahli media memberikan komentar dan saran secara umum terhadap tampilan dan penggunaan instrumen penilaian.
- 4) Ahli bahasa untuk menguji keakuratan bahasa dari segi bahasa yang digunakan. Ahli bahasa dalam pengembangan ini adalah seorang yang ahli di bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran secara umum terhadap penggunaan dan tata bahasa dalam instrumen penilaian ini.

Tabel 3. 2 Nama Validator Ahli

No	Nama Validator	Tim ahli	Instansi/lembaga
1.	Dr. Iyan Irdiyansyah, M.Pd.	Ahli Materi	Universitas Pakuan
2.	Miftah,S.Pd.	Ahli Materi	SDN Cipambuan
3.	M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.	Ahli Media	Universitas Pakuan
4.	Ainiyah Ekowati,M.Pd.	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah proses validasi oleh para ahli maka dapat diketahui kekurangan dari instrumen penilaian tersebut. Kekurangan tersebut kemudian diperbaiki agar produk memperoleh hasil layak sehingga dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Setelah itu peserta didik memberikan respon terkait dengan penggunaan instrumen penilaian melalui sebuah instrumen berupa angket yang diberikan

kepada peserta didik. Instrumen angket yang digunakan adalah instrumen untuk memperoleh umpan balik dan mengukur kelayakan instrumen penilaian yang dibuat

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, setelah produk diuji coba kepada peserta didik, maka akan memperoleh data hasil uji coba dari pengerjaan soal pada instrumen penilaian menggunakan *quizizz*. Berdasarkan data tersebut dapat menguji validitas, uji reliabilitas, dan uji tingkat kesukaran butir soal yang terdapat dalam instrumen penilaian menggunakan *quizizz*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Cipambuan yang terletak di Jl. H. Abu Bakar No. 01 Rt 02/Rw 01 Desa Cipambuan Kec. Babakanmadang Bogor Jawa Barat. Diselenggarakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Peneliti memilih tempat pengembangan ini karena sekolah tersebut memiliki permasalahan yaitu belum menggunakan instrumen penilaian yang bervariasi serta terdapat kondisi dan sarana yang dibutuhkan oleh peneliti.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Dimulai dari penyusunan proposal, seminar proposal, perbaikan proposal, penyusunan media pembelajaran Quiziz, validasi ahli, uji coba, pengolahan data, dan pelaporan hasil penelitian. Berikut disajikan tabel waktu penelitian.

Tabel 3. 3 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan (2023-2024)															
		Nov				Des				Jan				Feb			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Peny usunan proposal																
2.	Peny usunan proposal																
3.	Uji seminar proposal																
No.	Kegiatan	Bulan (2024)															
		Mar				Apr				Mei				Jun			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
4.	Perbaikan dan penyusunan Instrumen Penilaian																
5.	Validasi Ahli																
6.	Revisi dan pengembangan																
7.	Pengolahan Data																

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan ini sebanyak 20 responden peserta didik dan meliputi 2 subjek yaitu validator dan peserta didik kelas V SDN Cipambuan. Subjek pertama yaitu validator yang terdiri dari tiga dosen sebagai ahli evaluasi, ahli bahasa dan ahli media serta guru kelas sebagai ahli materi. Sedangkan subjek kedua yaitu peserta didik kelas V SDN Cipambuan yang berperan sebagai responden untuk mengetahui kelayakan produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data Pra-Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian diperlukan untuk memperoleh data atau informasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti pada saat pra-penelitian ini dengan melalui observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan pada saat pra-penelitian guna memperoleh data yang mendukung penelitian. Data akan digunakan untuk menggali informasi yang berkaitan dengan keadaan sekolah, permasalahan yang ada dan kendala dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Sehingga diperoleh data yang melatar belakangi peneliti untuk mengembangkan instrumen penilaian pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah guna membantu proses pembelajaran di kelas.

b. Teknik Pengumpulan Data Proses Penelitian

Teknik pengumpulan data pada saat proses penelitian yaitu menggunakan angket. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk memperoleh data mengenai respon dari subjek penelitian terhadap pengembangan instrumen penilaian Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan. Pengumpulan data ini, dilakukan Pada saat proses penelitian dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden. Angket diberikan pada tahap

implementasi yang diberikan kepada para ahli (ahli evaluasi, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) dan pengguna instrumen penilaian.

2. Instrumen Penelitian

Data sebuah penelitian pengembangan terdapat kegiatan pengumpulan data yang memerlukan adanya instrumen dan juga alat ukur. Instrumen pengumpulan data diperlukan agar responden dapat memberikan penilaian terhadap suatu produk melalui beberapa butir penilaian. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan instrumen penilaian ini adalah sebagai berikut.

a. Lembar Observasi

Observasi digunakan untuk pengamatan kepada peserta didik saat pembelajaran untuk mengetahui masalah yang terjadi didalam kelas sehingga dapat memberikan solusi yang tepat.

Berikut disajikan tabel observasi analisis kebutuhan:

Tabel 3. 4 Observasi Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	instrumen penilaian pembelajaran di sekolah dapat memotivasi peserta didik		
2	peserta didik terlihat antusias dalam mengerjakan soal		

3	instrumen penilaian yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik		
4	adanya pengembangan instrumen penilaian dalam pembelajaran		

b. Daftar Pertanyaan Wawancara

Hasil dari wawancara merupakan analisis kebutuhan untuk mengetahui proses pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelas V SDN Cipambuan untuk mencari informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan instrumen penilaian menggunakan kuizizz pada saat awal observasi.

Tabel 3. 5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan Pewawancara	Jawaban Responden
1.	Kesulitan apa yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran?	
2.	Faktor apa saja yang menyebabkan kesulitan itu terjadi?	
3.	Dalam proses pembelajaran, apa saja yang digunakan peserta didik sebagai penilaian hasil belajar?	
4.	Apakah Ibu menyiapkan atau membuat instrumen penilaian sendiri untuk dibagikan kepada peserta didik?	
5.	Apakah terdapat kesulitan dalam proses pengembangan instrumen penilaian?	

6.	Instrumen penilaian seperti apa yang diperlukan oleh peserta didik saat ini?	
----	--	--

c. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media yang divalidasi oleh ahli evaluasi, ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Angket ini juga bertujuan untuk mendapatkan nilai beserta komentar dan saran dari para ahli mengenai produk instrumen penilaian yang sedang dikembangkan. Hasil penilaian ini digunakan untuk acuan apakah produk ini sudah dapat diimplementasikan dan juga apakah produk ini sudah valid atau belum.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kelayakan Tampilan Instrumen Penilaian	Kemudahan tampilan instrumen penilaian	1
	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	2
	Tingkat kepraktisan penggunaan instrumen penilaian	3
	Kemenarikan penggunaan warna	4
	Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	5

	Kesesuaian video pada opsi jawaban dengan butir soal	6
	Kejelasan gambar dan video yang digunakan	7
	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	8

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kelayakan Instrumen Penilaian	Kesesuaian butir soal dengan kompetensi dasar	1
	Kesesuaian konsep materi dengan butir soal	2
	Kesesuaian gambar, audio, dan video dengan materi soal	3
	Kesesuaian durasi pengerjaan soal	4
	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	5
	Kesesuaian butir soal dengan perkembangan IPTEK	6
	Kesesuaian butir soal dengan kurikulum	7
	Kesesuaian butir soal dengan daya pikir peserta didik	8
	Tampilan soal yang disajikan runtut	9
	Kemudahan Bahasa yang mudah dipahami	10
	Kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan kaidah ejaan yang disempurnakan (EYD)	11

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Bahasa	Kesesuaian Bahasa dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	1
	Komunikatif dan sederhana	2
	Konsistensi istilah yang digunakan	3
	Konsistensi tanda baca	4
	Konsistensi penggunaan huruf	5
	Kemudahan penggunaan Bahasa	6
	Kemudahan dalam memahami setiap butir soal	7
	Kemenarikan isi soal	8
	Jenis huruf	9
	Kenormalan penggunaan spasi	10

d. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan respon peserta didik terhadap penggunaan instrumen penilaian menggunakan quizizz terhadap efektifitas produk yang dikembangkan.

Tabel 3. 9 Instrumen Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5

1.	Kemudahan dalam mengakses <i>Quizizz</i>					
2.	Kemudahan dalam memilih jawaban pada tampilan					
3.	Instrumen penilaian ini memberikan inovasi baru dalam mengerjakan soal					
4.	Soal yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik					
5.	Instrumen penilaian ini meningkatkan daya tarik dalam mengerjakan soal					
6.	Bahasa dalam soal dapat mudah dipahami					
7.	Gambar, audio, dan video yang digunakan dapat dilihat dan didengar dengan jelas					
8.	Instrumen penilaian dapat digunakan dimana saja dan kapan saja					
9.	Tampilan instrumen penilaian menarik					
10.	Kepuasan dalam menggunakan <i>Quizizz</i> sebagai instrumen penilaian dalam pembelajaran					

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data berguna untuk menyimpulkan data yang sudah diperoleh peneliti mengenai instrumen penilaian menggunakan *quizizz*. Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Teknik Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari tanggapan guru kelas V SDN Cipambuan. Data dari observasi saat implementasi pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* dan masukan dari ahli evaluasi, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa digu

nakan untuk melakukan revisi terhadap pengembangan instrumen penilaian menggunakan quizizz yang dibuat.

2. Teknik Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis hasil data yang sudah diperoleh dari para ahli dengan melakukan penyebaran angket.

a. Analisis Validasi Ahli

Peneliti membuat lembar verifikasi yang berisi rincian pertanyaan. Validator kemudian memberikan jawaban dengan memeriksa kategori yang diberikan oleh peneliti berdasarkan skala Likert yang terdiri dari lima skala penilaian yaitu sebagai berikut

Tabel 3. 10 Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (k)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi ahli akan dianalisa

menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{!}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari persentase validasi ahli dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan instrumen penilaian, kriteria.

Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 100\%$	Layak
$40\% < x \leq 100\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 100\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 100\%$	Sangat tidak Layak

b. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Peneliti membuat angket respon peserta didik yang berisi butir soal. Angket tersebut dijawab dengan memberi centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut. Interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 12 Penskoran Pada Angket

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Hasil angket respon peserta didik akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase data

angket f = jumlah skor yang

diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari presentase dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon peserta didik, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 13 Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 100\%$	Layak
$40\% < x \leq 100\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 100\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 100\%$	Sangat tidak Layak

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pengembangan produk yang dibuat dalam penelitian ini yaitu instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan dengan muatan pelajaran PPKn, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, dan SBdP dengan tipe soal *Quiz* pilihan ganda (*multiple Choice*) dengan tingkatan kognitif taksonomi bloom revisi C4 sampai C6. Muatan PPKn berisikan materi mengenai keragaman sosial budaya di Indonesia, Bahasa Indonesia berisikan materi mengenai urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi, muatan IPA berisikan materi mengenai siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup, muatan IPS berisikan materi mengenai berbagai macam peran ekonomi dalam kehidupan masyarakat, dan muatan SBdP berisikan materi mengenai tanggana.

Instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini dapat diakses melalui komputer, laptop maupun *smartphone* sehingga efektif untuk digunakan pada saat pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas dengan tersambung jaringan internet. Dalam pengembangan instrumen penilaian ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut deskripsi tahapan model *ADDIE*.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan ini menjadi tahapan awal dalam proses pengembangan model *ADDIE*. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi langsung dan juga melakukan wawancara bersama guru kelas untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Tahapan ini dilakukan memiliki beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan pengamatan dengan observasi kelas serta wawancara langsung untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan kebutuhan peserta didik serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Cipambuan Kabupaten Bogor. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti menemukan permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan produk, yaitu kebutuhan dalam penggunaan instrumen penilaian berbasis teknologi. Pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan lembar soal tertulis untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait materi yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran. Instrumen penilaian yang digunakan juga belum memenuhi prinsip-prinsip instrumen penilaian, indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta belum bersifat transparan karena peserta didik tidak langsung dapat melihat hasil dari penilaian tersebut. Hal tersebut menjadikan peserta didik kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam melakukan penilaian pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut,

peneliti tertarik untuk mengembangkan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* sebagai alternatif instrumen penilaian yang menarik berbasis teknologi.

b. Analisis Kurikulum

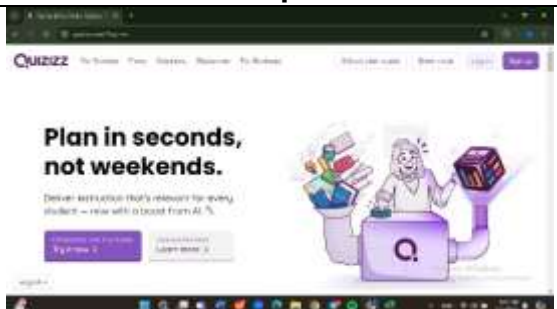
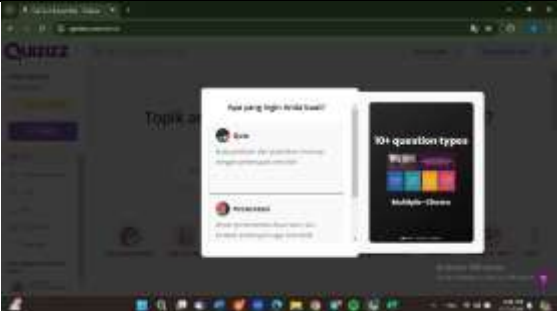
Dalam penggunaan kurikulum, SDN Cipambuan menggunakan kurikulum 2013 secara bertahap sejak tahun 2013 lalu dengan sumber belajar menggunakan buku tematik terpadu. Pada penelitian ini dipilih Tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 peristiwa mengisi kemerdekaan dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS Berikut Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) Tema 7 Subtema 1.

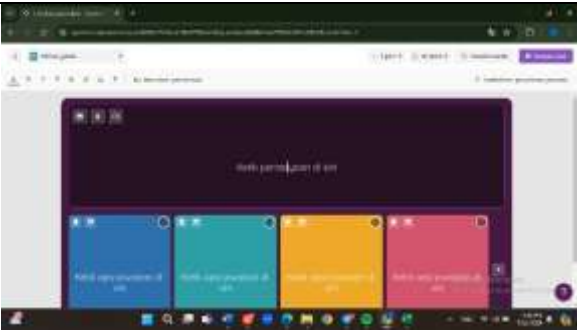
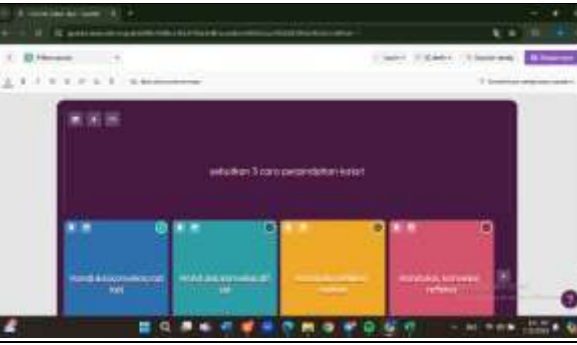
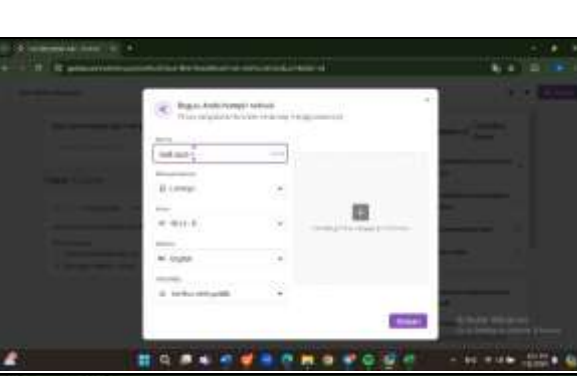
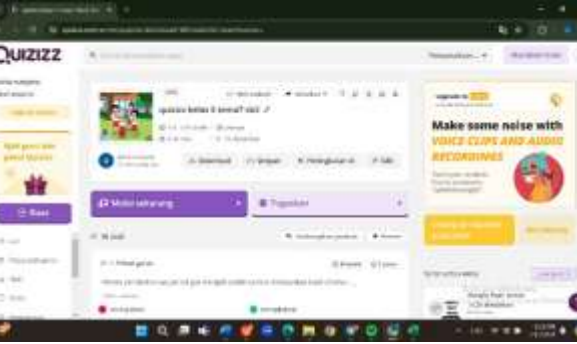
2. Tahap *Design* (Perancangan)

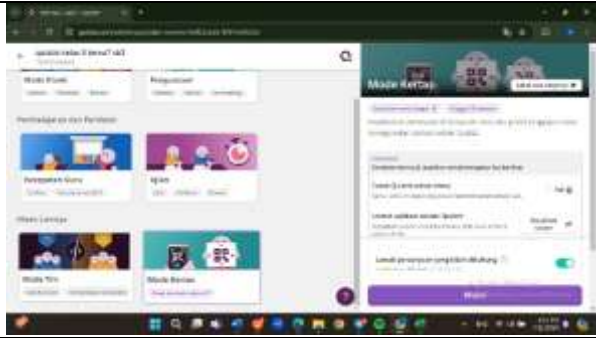
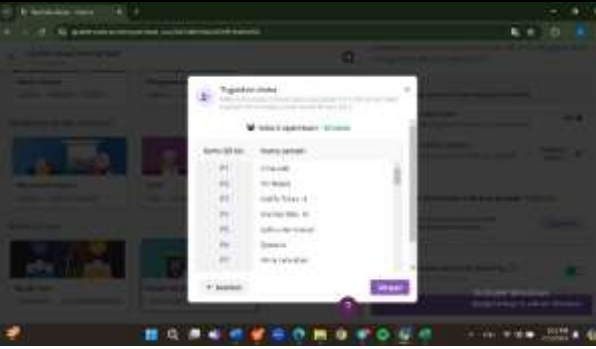
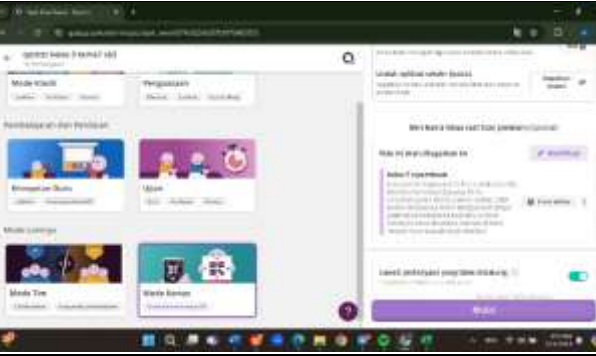
Tahap rancangan pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini memuat pembuatan soal dan kisi-kisi soal, pemilihan template, pemilihan gambar dan video, dan mengatur waktu pengerjaan. Perancangan isi konten materi berupa soal dipilih dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini dipilih karena sesuai dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi internet dalam pembelajaran dirasa akan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan praktis, salah satunya yaitu digunakan dalam instrumen penilaian. Instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini dapat diakses menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan *smartphone*, laptop,

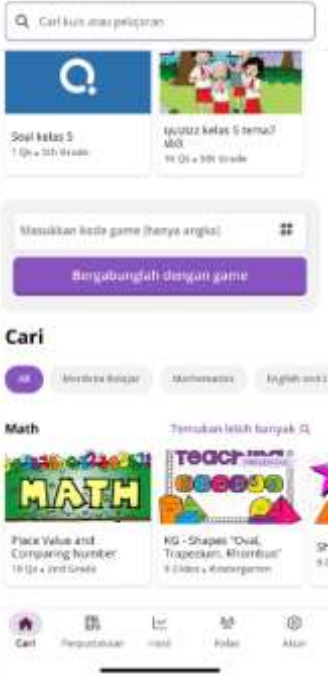
maupun komputer. Berdasarkan hal tersebut, maka diharapkan instrumen penilaian ini dapat lebih efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah perancangan awal selesai dibuat, selanjutnya instrumen penilaian ini dilakukan uji validasi oleh para ahli yaitu ahli evaluasi, materi, media, dan bahasa.

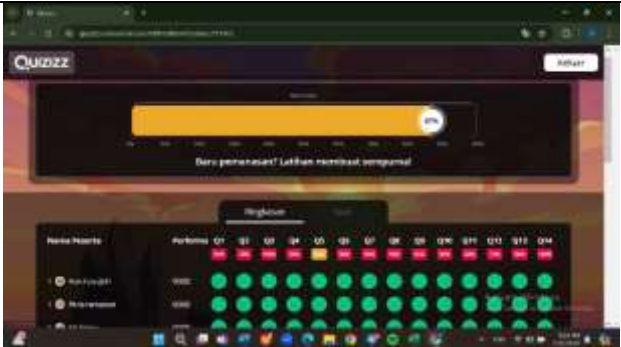
Tabel 4.1 Storyboard Design Instrumen Penilaian

No	Tahapan	Deskripsi
1.		Masuk ke halaman utama <i>quizizz</i> dengan mengklik link https://quizizz.com/?lng=en
2.		Kemudian masuk dengan akun yang sudah terdaftar atau masuk dengan akun google, email, atau facebook.
3.		Setelah masuk, klik tanda (+) Buat yang terdapat di pinggir kiri untuk membuat soal game.
4.		Selanjutnya pilih salah satu ingin membuat dalam bentuk quiz atau presentasi.

5.		Kemudian ketika kita memilih quiz akan diberikan pilihan kembali untuk kategori soal yang akan dijawab.
6.		Selanjutnya, ketika sudah klik dan memilih kategori soal akan muncul tampilan seperti ini dan bisa langsung membuat soal dan jawabannya.
7.		Setelah itu ketika selesai membuat soal dan jawaban klik pojok kanan atas untuk menyimpan.
8.		Selanjutnya, ketika sudah selesai dibuatkan soal dan jawaban akan ada tampilan untuk mengisi judul quiz.
9.		Selanjutnya, klik "Mulai sekarang" untuk memulai mengisi soal.

10.		Setelah itu , memilih metode cara menjawab soal nya.
11.		Selanjutnya, ke tika memilih salah satu metode (mode kertas) masu kan nama-nama peserta didik yang ingin menjaawab soal.
12.		Selanjutnya, klik mulai untu k memulai quiz.
13.		Setelah itu akan muncul barcode untuk disambungkan ke ponsel admin yang membuat soal.

14.		Selanjutnya untuk mengscan klik gambar titik empat yang ada di sebelah kiri.
15.		Selanjutnya, akan ada tampilan seperti ini dan klik memindai respons untuk mengetahui jawaban peserta didik.
16.		Setelah itu, peserta didik menjawab dengan barcode dengan kertas.

17.		Selanjutnya, ketika semua peserta didik menjawab akan muncul jawaban peserta didik yang benar dan salah beserta nilainya.
-----	--	---

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, produk yang telah dirancang kemudian diuji validasinya oleh beberapa ahli yaitu ahli evaluasi, ahli materi, media, dan bahasa. Validasi yang dilakukan untuk mengevaluasi dan mengukur kelayakan produk yang telah dikembangkan. Validasi Ahli adalah pengumpulan data atau informasi dari para ahli dibidangnya untuk menentukan valid atau tidaknya suatu produk yang akan dikembangkan. Tujuan validasi dalam penelitian ini untuk mengetahui kelayakan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* yang dapat diimplementasikan atau dilakukan uji coba pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan. Validasi produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* dilakukan oleh 4 ahli yang terdiri dari ahli evaluasi, materi, media dan bahasa.

Validasi produk dilakukan oleh 4 validator yang terdiri dari 3 dosen Universitas Pakuan dan 1 guru SDN Cipambuan. Data validasi diperoleh dari angket penilaian validator serta saran dan komentar terhadap produk pengembangan agar dapat

menghasilkan produk yang layak untuk dilakukan uji coba. Pada penelitian ini validasi dilakukan sebanyak dua kali sampai produk dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi. Berikut hasil uji validasi terhadap produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz*:

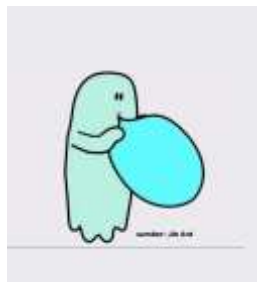
a. Ahli Materi

1) Ahli Materi pertama

Validasi ahli materi pertama ini dilakukan untuk mendapatkan informasi, saran, dan kritik terhadap butir soal yang akan dicantumkan dalam instrumen penilaian yang dikembangkan. Ahli materi dalam pengembangan ini yaitu Dr. Iyan Irdiyansyah, M.Pd., yang merupakan dosen Universitas Pakuan. Hasil validasi ahli materi menjadi masukan untuk peneliti agar dapat merevisi butir soal sehingga butir soal yang akan dicantumkan sesuai dengan kaidah dan ketentuan penulisan soal. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut:

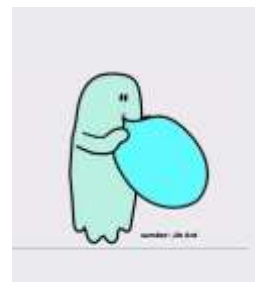
Tabel 4. 2 Revisi Produk oleh Ahli Materi

Sebelum di Revisi	Sesudah di Revisi
-------------------	-------------------



Balon yang ditiup akan mengembang lebih besar, hal ini menandakan bahwa benda gas

- Tidak dapat berubah bentuk
- Hanya bisa berada dalam balon
- Dapat menempati ruang
- Bertambah banyak jika ditiup



Berdasarkan gambar diatas balon yang ditiup akan mengembang lebih besar, hal ini menandakan bahwa benda gas

- Tidak dapat berubah bentuk
- Hanya bisa berada dalam balon
- Dapat menempati ruang
- Bertambah banyak jika ditiup

Menambahkan keterangan gambar pada soal

Penulisan kalimat penutup surat yang tepat adalah

- Karena begitu pentingnya acara, kami sangat mengucapkan terima kasih.**
- Demikian surat ini kami buat, atas kerja samanya kami ucapkan banyak sekali terima kasih.**
- Demikian, atas kehadiran Bapak/Ibu orang tua/wali siswa sebelumnya kami ucapkan terima kasih.**
- Besar sekali harapan kami atas kehadiran Sudra pada acara hari kami.**

Penulisan kalimat penutup surat yang tepat adalah

- Demikian surat undangan kami, atas perhatian saudara disampaikan terima kasih.
- Atas perhatian dan partisipasi Saudara kami sampaikan terima kasih.
- Atas perhatian dan partisipasi Saudara, kami haturkan terima kasih.
- Atas perhatian dan partisipasi Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Sesuaikan paragraf pilihan jawaban harus terstruktur

Berikut ini yang termasuk contoh kalimat pembuka pada surat resmi adalah... a. Salam kangen dari aku b. Dengan hormat, c. Teriring doa dariku, d. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih	Berikut ini yang termasuk contoh kalimat pembuka pada surat resmi adalah... a. Salam kangen dari aku b. Dengan hormat, c. Teriring doa dariku, d. Atas perhatiannya terima kasih
Menyeimbangkan pilihan jawaban dengan sesuai	

Lembar penilaian yang digunakan yaitu berupa angket dengan skala penilaian 1 sampai 4. Hasil validasi pertama oleh ahli Materi terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Materi

Nomor Soal	Aspek yang dinilai				Total
	1	2	3	4	
1.	4	4	4	4	16
2.	4	4	4	4	16
3.	4	4	4	4	16
4.	4	4	3	3	15
5.	3	3	3	3	12
6.	3	3	3	3	12
7.	4	4	4	4	16
8.	4	4	4	4	16
9.	3	4	4	4	15
10.	4	4	4	4	16
11.	4	4	4	4	16
12.	4	4	4	4	16

13.	4	4	4	4	16
14.	3	3	3	3	12
15.	4	4	4	3	15
16.	3	3	3	3	12
17.	4	4	4	4	16
18.	4	4	4	4	16
19.	4	4	4	4	16
20.	4	4	4	4	16

Total Penilaian	303
Skor Maksimal	320
Presentase	X 100
Rata-Rata total validitas	94

$$\text{Presentase} = \frac{303}{320} \times 100 = 94 \%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian pertama pada produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Cukup layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi” dengan nilai antara 75%-89%, artinya produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini dianggap layak untuk diuji cobakan di lapangan, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* yang dikembangkan menjadi lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik.

Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil validasi kedua dari ahli materi terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz*.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Materi

Nomor Soal	Aspek yang dinilai				Total
	1	2	3	4	
1.	4	4	3	4	16
2.	3	4	4	4	14
3.	4	4	4	4	14
4.	4	4	4	4	16
5.	4	4	4	4	16
6.	4	4	4	4	16
7.	4	4	4	4	16
8.	4	4	4	4	16
9.	3	4	4	4	15
10.	4	4	4	4	16
11.	4	4	3	4	15
12.	4	4	4	4	16
13.	3	4	4	4	15
14.	4	4	4	4	16
15.	4	4	4	3	15
16.	4	4	4	4	16
17.	4	4	3	4	15
18.	4	3	4	4	15
19.	4	4	4	4	16
20.	4	4	4	4	16

Total Penilaian	310
Skor Maksimal	320
Presentase	X 100
Rata-Rata total validitas	97

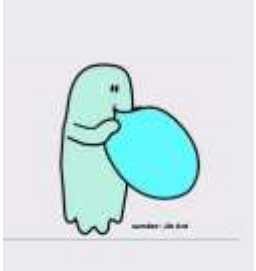
$$\text{Persentase} = \frac{310}{320} \times 100 = 97 \%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini berada pada kualifikasi “Layak untuk diimplementasikan/uji coba” dengan nilai antara 75%-89%, artinya produk ini dinyatakan layak uji coba lapangan

2) Ahli Materi kedua

Validasi ahli materi kedua ini pun dilakukan untuk mendapatkan informasi, saran, dan kritik terhadap butir soal yang akan dicantumkan dalam instrumen penilaian yang dikembangkan. Ahli materi dalam pengembangan ini yaitu Miptah, S.Pd., yang merupakan Wali Kelas V di SDN Cipambuan. Hasil validasi ahli materi menjadi masukan untuk peneliti agar dapat merevisi butir soal sehingga butir soal yang akan dicantumkan sesuai dengan kaidah dan ketentuan penulisan soal. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Revisi Produk oleh ahli materi

Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
 balon yang ditiup akan menge mbang le bih besar, hal ini menandakan bahwa be nda gas a. Tidak dapat berubah be ntuk b. Hanya bisa berada dalam balon c. Dapat menempati ru ang	 Berdasarkan gambar di atas balon yang ditiup akan menge mbang le bih besar, hal ini menandakan bahwa be nda gas a. Tidak dapat beru bah be ntu k b. Hanya bisa berada dalam balon

d. Bertambah banyak jika ditu p	c. Dapat mene mpati ru ang d. Bertambah banyak jika ditu p
Pemberian petunjuk gambar pada soal	
Surat undangan ulang tahu n . merupakan salah satu jenis surat.... a. Undangan resmi b. Undangan tidak resmi c. Undangan sahabat d. Undangan khusus	Dengan hormat, Kami Panitia Pentas Seni SD Negeri 01 Bandung, bermaksud menyelenggarakan pementasan drama oleh siswa-siswi. Acara tersebut akan diselenggarakan pada: hari/tanggal : Selasa, 16 Oktober 2024 pukul : 10.00 s.d. 14.00 WIB tempat : Ruang Aula SD Negeri 4 Bandung Kutipan surat undangan di atas merupakan bagian.... a. kepala surat b. pembuka surat c. isi surat d. penutup surat
Komponen pertanyaan sama dengan soal nomor lain.	

Penulisan kalimat penutup surat yang tepat adalah a. Karena begitu pentingnya acara, kami sangat mengucapkan terima kasih. b. Demikian surat ini kami buat, atas kerja samanya kami ucapkan banyak sekali terima kasih. c. Demikian, atas kehadiran Bapak/Ibu orang tua/wali siswa sebelumnya kami ucapkan terima kasih. d. Besar sekali harapan kami atas kehadiran Saudara pada acara hari kami.	Penulisan kalimat penutup surat yang tepat adalah a. Demikian surat undangan kami, atas perhatian saudara disampaikan terima kasih. b. Atas perhatian dan partisipasi Saudara kami sampaikan terima kasih. c. Atas perhatian dan partisipasi Saudara, kami haturkan terima kasih. d. Atas perhatian dan partisipasi Saudara, kami mengucapkan terima kasih.
Pilihan jawaban kurang tepat sesuaikan dengan benar	

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Materi

Nomor Soal	Aspek yang dinilai				Total
	1	2	3	4	
1.	4	4	4	3	15
2.	3	4	4	3	15
3.	3	4	3	4	12
4.	3	4	3	4	12
5.	4	3	3	4	14
6.	4	4	4	4	16
7.	4	4	4	4	16
8.	4	4	4	4	16
9.	4	4	4	4	16
10.	4	4	4	4	16
11.	4	4	4	4	16
12.	4	4	4	4	16
13.	4	4	4	4	16

14.	3	3	3	3	12
15.	4	4	4	4	16
16.	3	3	3	3	12
17.	4	4	4	4	16
18.	4	4	4	4	16
19.	4	4	4	4	16
20.	4	4	4	4	16

Total Penilaian	300
Skor Maksimal	320
Presentase	X 100
Rata-Rata total validitas	93,75%

$$\text{Presentase} = \frac{300}{320} \times 100 = 93,75 \%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian pertama pada produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi” dengan nilai antara 75%-89%, artinya produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini dianggap layak untuk diuji cobakan di lapangan, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* yang dikembangkan menjadi lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik.

Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil validasi kedua dari ahli materi terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz*.

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Materi

Nomor Soal	Aspek yang dinilai				Total
	1	2	3	4	
1.	4	4	4	4	16
2.	3	4	4	3	14
3.	4	4	4	4	16
4.	4	4	3	4	15
5.	4	4	4	4	16
6.	4	4	4	4	16
7.	4	4	4	4	16
8.	4	4	4	4	16
9.	4	4	4	4	16
10.	3	4	4	4	15
11.	4	4	3	3	14
12.	4	4	4	4	16
13.	4	4	4	4	16
14.	4	4	4	4	16
15.	4	4	4	4	16
16.	3	3	3	4	13
17.	4	4	4	4	16
18.	4	4	4	4	16
19.	4	4	4	4	16
20.	4	4	4	4	16

Total Penilaian	311
Skor Maksimal	320
Presentase	X 100
Rata-Rata total validitas	97,18%

$$\text{Persentase} = \frac{311}{320} \times 100 = 97,18 \%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini berada pada kualifikasi “Sangat layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi” dengan nilai antara 90% -100%. Dengan demikian, produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, tanpa revisi.

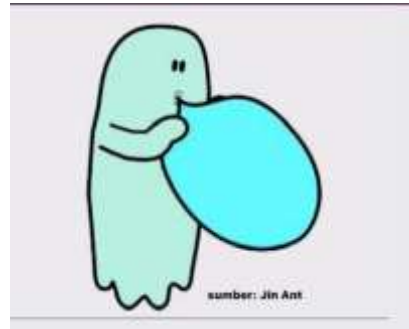
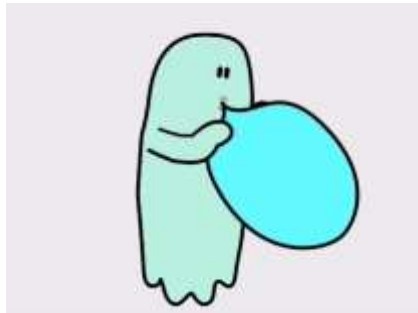
b. Ahli Media

Validasi media ini dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi, saran, dan kritik agar instrumen penilaian yang dikembangkan layak untuk digunakan. Ahli media dalam pengembangan ini yaitu Muhammad Iqbal Suriansyah, M.Kom. yang merupakan dosen ilmu komputer Universitas Pakuan. Hasil validasi ahli media menjadi masukan untuk peneliti agar dapat merevisi produk sehingga produk layak di uji cobakan kepada peserta didik. Hasil validasi oleh ahli media dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 8 Revisi Produk oleh Ahli Media

Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
	

Gunakan tema yang cerah dan berwarna agar lebih menarik



Cantumkan sumber gambar pada soal

Lembar penilaian yang digunakan yaitu berupa angket dengan jumlah 8 aspek pertanyaan dengan skala penilaian 1 sampai 5. Hasil validasi pertama oleh ahli media terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
1.	Tampilan pada instrument penilaian	4
2.	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	4
3.	Tingkat kepraktisan penggunaan	4
4.	Pemilihan warna yang ditampilkan	3
5.	Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	3
6.	Kesesuaian video pada opsi jawaban dengan butir soal	3
7.	Suara audio dan video yang digunakan jelas.	4
8.	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	4
Total penilaian		29
Skor maksimal		40

Persentase	X 100
------------	-------

$$\text{Persentase} = \frac{29}{40} \times 100 \% = 72,5 \%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel ke layakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian pertama pada produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi” dengan nilai antara 70%-89%, artinya produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini dianggap layak untuk diuji cobakan di lapangan, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* yang dikembangkan menjadi lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik.

Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil validasi kedua dari ahli media terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz*.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
1.	Tampilan pada instrument penilaian	5
2.	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	5
3.	Tingkat kepraktisan penggunaan	5
4.	Pemilihan warna yang ditampilkan	4
5.	Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	4
6.	Kesesuaian video pada opsi jawaban dengan butir soal	5

7.	Suara audio dan video yang digunakan jelas.	5
8.	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	4
Total penilaian		37
Skor maksimal		40
Persentase		X 100

$$\text{Persentase} = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini berada pada kualifikasi “Sangat layak untuk diimplentasikan/uji coba tanpa revisi” dengan nilai antara 90% -100%. Dengan demikian, produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, tanpa revisi.

c. Ahli bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan ini yaitu Ainiyah Ekowati, M.Pd. yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pakuan. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian tata bahasa, komunikatif, konsistensi tanda baca, dan keefektifan bahasa. Revisi oleh ahli bahasa menjadi penilaian dan saran dalam pengembangan produk ini. Hasil revisi oleh ahli bahasa dapat dijadikan sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Revisi Produk Oleh Ahli Bahasa

Sebelum revisi	Setelah revisi
----------------	----------------

Berikut ini merupakan contoh peristiwa mencair dalam kehidupan sehari-hari adalah a. kamper yang diletakkan di dalam lemari lama kelamaan akan habis b. es krim yang dibiarkan di tempat terbuka akan berubah menjadi air c. coklat cair yang didiamkan akan menjadi padat d. adanya titik-titik air pada daun tumbuhan di pagi hari	Berikut ini merupakan contoh peristiwa mencair dalam kehidupan sehari-hari adalah a. Kamper yang diletakkan di dalam lemari lama kelamaan akan habis. b. Es krim yang dibiarkan di tempat terbuka akan berubah menjadi air. c. Coklat cair yang didiamkan akan menjadi padat. d. Adanya titik-titik air pada daun tumbuhan di pagi hari.
Huruf besar dan tanda baca titik di akhir kalimat	
Perhatikan peristiwa perubahan wujud zat berikut ini! (1) mencair (2) mengkristal (3) menguap (4) melebur Peristiwa yang melepaskan kalor atau mengalami penurunan suhu ditunjukkan pada nomor	Perhatikan peristiwa perubahan wujud zat berikut ini! (1) mencair (2) mengkristal (3) menguap (4) melebur Peristiwa pelepasan kalor atau kondisi penurunan suhu ditunjukkan pada nomor
Mengubah kata pada kalimat soal agar lebih terlihat efektif	
Perhatikan peristiwa berikut ini! (1) Es mencair jika diletakkan di tempat terbuka. (2) Lilin akan meleleh jika dibakar. (3) Coklat batangan akan meleleh jika dipanaskan. (4) Air jika diletakkan di dalam freezer akan berubah menjadi es.	Perhatikan peristiwa berikut ini! (1) Es mencair jika diletakkan di tempat terbuka. (2) Lilin akan meleleh jika dibakar. (3) Coklat batangan akan meleleh jika dipanaskan. (4) Air jika diletakkan di dalam freezer akan berubah menjadi es.
Memberi font miring pada kata yang berbahasa asing	

Contoh tindakan yang tepat sebagai siswa yang bisa kita lakukan untuk mendukung pembangunan nasional adalah a. Selalu ikut bekerja membangun jembatan b. Menjaga ketertiban dan kedamaian di sekolah dan masyarakat c. Suka mengikuti perlakuan antar sekolah bersama teman-teman d. Memberikan semua uang saku untuk pembangunan sekolah	Contoh tindakan yang tepat sebagai siswa yang bisa kita lakukan untuk mendukung pembangunan nasional adalah a. membangun jembatan b. menjaga ketertiban dan kedamaian di sekolah dan masyarakat c. mengikuti perlakuan antar sekolah bersama teman-teman d. memberikan semua uang saku untuk pembangunan sekolah
Mengefektifkan kalimat pada pilihan jawaban	

Lembar validasi yang digunakan yaitu berupa angket dengan jumlah 10 aspek pertanyaan dengan skala penilaian 1 sampai 5. Hasil validasi pertama oleh ahli bahasa terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Nilai
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan yang disempurnakan (EYD).	4
2.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.	4
3.	Konsistensi dalam penggunaan istilah.	4
4.	Konsistensi dalam penggunaan tanda baca.	4
5.	Penggunaan urutan huruf yang konsisten.	3
6.	Penggunaan Bahasa pada soal memberikan kemudahan dalam mengerjakan soal.	4
7.	Bahasa yang digunakan pada setiap petunjuk mengerjakan soal mudah dipahami.	3

8.	Isi soal menarik	4
9.	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.	4
10.	Spasi antar baris susunan teks normal.	3
	Total penilaian	37
	Skor maksimal	50
	Persentase	X 100
	Rata-rata total validitas	74

$$\text{Persentase} = \frac{37}{50} \times 100 \% = 74 \%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian pertama pada produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Cukup layak, perlu revisi” dengan nilai antara 65%-75%, artinya produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini dianggap cukup layak, namun perlu revisi dan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan serta diperbaiki agar produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini dapat lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik. Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz* setelah dilakukan revisi produk.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Nilai
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan yang disempurnakan (EYD).	5
2.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.	5

3.	Konsistensi dalam penggunaan istilah.	5
4.	Konsistensi dalam penggunaan tanda baca.	5
5.	Penggunaan huruf yang konsisten.	5
6.	Penggunaan Bahasa pada soal memberikan kemudahan dalam mengerjakan soal.	5
7.	Bahasa yang digunakan pada setiap petunjuk mengerjakan soal mudah dipahami.	5
8.	Isi soal menarik	5
9.	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.	5
10.	Spasi antar baris susunan teks normal.	5
	Total penilaian	50
	Skor maksimal	50
	Persentase	X 100
	Rata-rata total validitas	100

$$\text{Persentase} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini berada pada kualifikasi “sangat layak, tidak perlu revisi” dengan nilai anatar 90%-100%, artinya produk ini dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, tanpa revisi.

Setelah memperoleh penilaian dari ahli maka data yang diperoleh dari nilai rata-rata validitas akan dikonversi untuk mendapat kesimpulan mengenai validitas instrumen penilaian menggunakan

quizizz berdasarkan pedoman konversi ideal berdasarkan pada tabel berikut

Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli

Validator	Rata-rata total validitas
Ahli Materi 1	97%
Ahli Materi 2	97,18%
Ahli Media	92,5%
Ahli Bahasa	100%
Rata-rata total	96,67%

Hasil *interpretasi* penilaian ke layakan terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengenai kemerdekaan kelas V, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. 7 Interpretasi Penilaian Angket Validasi Ahli

Validator	Penilaian Instrumen Penilaian Menggunakan Quizizz Secara Keseluruhan
Ahli Materi 1	Sangat Layak
Ahli Materi 2	Sangat Layak
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak

Kesimpulan dari tabel di atas mengenai hasil keseluruhan validasi kedua oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata persentase dengan total sebesar 96,67% dengan kriteria “sangat layak, tidak perlu revisi” yang artinya instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema peristiwa dalam kehidupan

subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kelas V sangat layak untuk dilakukan uji coba di sekolah dasar.

4) Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah melakukan proses validasi oleh ahli media, bahasa, dan materi, maka dapat diketahui apa saja hal yang harus direvisi pada pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini, kemudian melakukan perbaikan agar produk menjadi lebih baik dan dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Produk ini diuji cobakan kepada 20 peserta didik kelas V SDN Cipambuan. Pelaksanaan uji coba tersebut dilakukan agar dapat mengetahui respon peserta didik pada saat penggunaan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* dengan memberikan angket berisi 10 pertanyaan. Pada saat melakukan uji coba, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai cara mengisi soal menggunakan *quizizz*, kemudian setelah selesai mengisi soal peserta didik akan mengisi lembar angket yang telah dibagikan untuk mengetahui kelayakan terhadap produk tersebut. Respon peserta didik terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz* dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

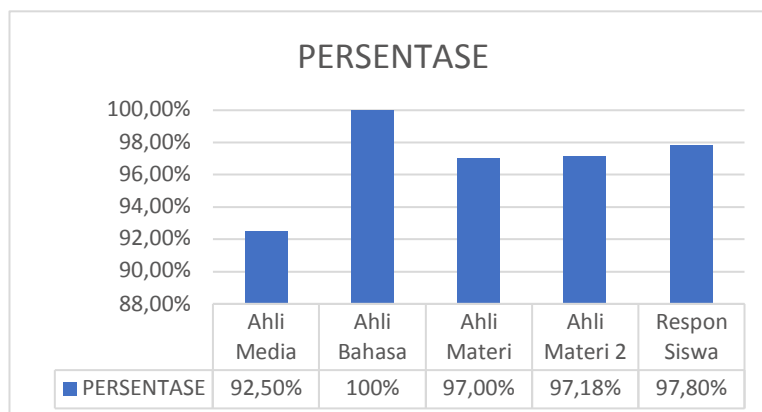
$\frac{2345}{90} \times 100 = 2605,56$

Berikut tampilan rekapitulasi data responden peserta didik setelah menggunakan instrumen penilaian menggunakan *quizizz*.

Tabel 4. 8 Rekapitulasi Respon Peserta Didik Pada Penggunaan Penilaian Menggunakan *Quizizz*.

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	50	50	100	97,8
2	50	50	100	
3	50	50	100	
4	50	50	100	
5	50	50	100	
6	50	50	100	
7	50	50	100	
8	47	50	94	
9	50	50	100	
10	48	50	96	
11	50	50	100	
12	50	50	100	
13	47	50	100	
14	47	50	100	
15	48	50	100	
16	48	50	100	
17	47	50	94	
18	50	50	100	
19	50	50	100	
20	50	50	100	

Berdasarkan rekapitulasi pada data penilaian tabel di atas, maka instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan yang digunakan 20 peserta didik kelas V memperoleh nilai respon. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik yaitu sebesar 97,8%. Jumlah yang diperoleh berada diantara 80%-100%, artinya penggunaan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini dinyatakan sangat baik (layak) digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 peristiwa mengisi kemerdekaan dan secara umum instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini tidak diperlukan adanya revisi.



Gambar 4. 1 Tabulasi Hasil Validasi dan Respon Siswa

5) Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dalam model pengembangan *ADDIE* merupakan tahap terakhir. Setelah melaksanakan tahap implementasi yaitu dengan melakukan uji coba kepada peserta didik, maka akan diperoleh hasil data kuantitatif yang diperoleh dari siswa kemudian dianalisis menggunakan uji coba validitas soal, uji

reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda yang akan dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 9 Tabel Hasil Analisis Validitas Butir Soal

Kategori	Jumlah	Presentase	Nomor Soal
Valid	16	80%	2,3,4,5,6,8,9,10,11,12, 13,14,15,16,17,20
Tidak Valid	4	20%	1,7,18,19
Jumlah	20		

Tabel 4.17 Hasil Realibilitas Menggunakan Excel

Nilai cronbach's alpha	0.897724
------------------------	----------

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan, maka dapat terlihat bahwa validitas butir soal yang valid berjumlah 16 soal, yang tidak valid berjumlah 4 soal, Selanjutnya yaitu uji reliabilitas butir soal mendapatkan hasil koefisien reliabilitas sebesar 0.89 , sehingga soal dapat dipercaya. Tahap selanjutnya yaitu uji tingkat kesukaran dengan memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 18 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat Kesukaran	Nilai
Sukar	0,00 – 0,25
Sedang	0,26 – 0,75
Mudah	0,76 – 1,00

Tingkat Kesukaran	Jumlah	Presentase	Nomor Soal
Mudah	3	15%	12,14,15
Sedang	16	80%	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,13,16,17,18,20
Sukar	1	5%	19

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, maka dapat terlihat bahwa tingkat kesukaran pada butir soal terbagi menjadi tiga yaitu mudah dengan jumlah soal sebanyak 3 butir soal, sedang dengan jumlah sebanyak 16 butir soal, dan sukar dengan jumlah soal sebanyak 1 butir soal. Selanjutnya hasil analisis daya pembeda dengan memperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4. 19 Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal

Kategori Daya Beda	Nilai
Baik	0,40 – 1,00
Sedang (tidak perlu direvisi)	0,30 – 0,39
Perlu direvisi	0,20 – 0,29
Tidak baik	-1,00 – 0,19

Tingkat Kesukaran	Jumlah	Presentase	Nomor Soal
Baik	15	75%	2,3,4,5,6,7,8,10,12. 13,14,15,16,17,20
Sedang	4	20%	1,9,11,18
Perlu direvisi	-	-	-
Tidak baik	1	5%	19

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat terlihat bahwa hasil analisis daya pembeda menunjukkan ada 15 soal yang dinyatakan baik, soal dinyatakan sedang ada 4 soal, dan 1 soal dinyatakan tidak baik. Tahap selanjutnya untuk mengetahui efektivitasnya hasil belajar instrument penilaian menggunakan *quizizz* dengan cara mencari nilai N-Gain dengan persamaan berikut.

Penentuan kriteria N-Gain disajikan sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor} - \text{Skor}_{\text{Maksimum}}}{\text{Skor}_{\text{Maksimum}} - \text{Skor}_{\text{Minimum}}} \times 100$$

Tabel 4. 20 Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria Interpretasi
> 0,7	Tinggi
0,3 – 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

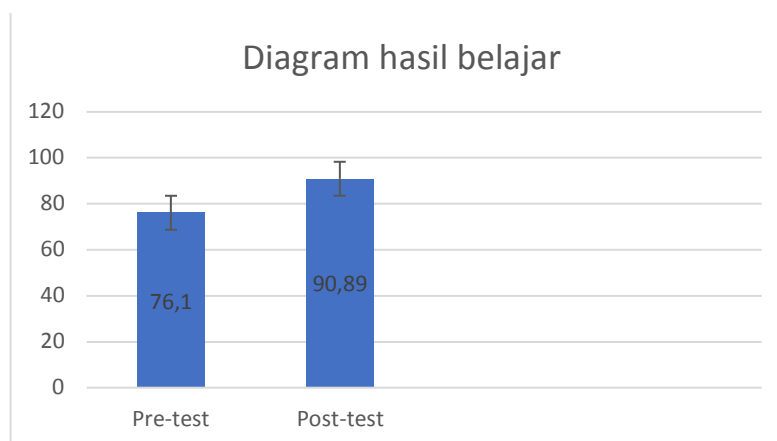
Adapun kategori tafsiran efektivitas N-Gain dalam bentuk persen (%) sebagai berikut :

Tabel 4. 21 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Persentase (%)

Persentase	Kriteria Interpretasi
> 40	Tidak Efektif
40 – 50	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
< 76	Efektif

Sebelum pembelajaran dimulai siswa diarahkan untuk mengerjakan soal *pretest* dengan tujuan dapat mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa. Soal yang diberikan dari materi tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kemudian diakhiri dengan mengerjakan soal *posttest*, tujuan dari pengadaaan *posttest* adalah untuk mengetahui

pemahaman siswa Berikut diagram hasil belajar.



Gambar 4. 2 Diagram Hasil Belajar

Berdasarkan gambar diagram diatas hasil *pretest* dan *posttest* pada penelitian Instrumen penilaian menggunakan *Quizizz* mengalami perubahan peningkatan rata-rata ketuntasan siswa yang ditandai dengan kenaikan pada hasil pre-test dan post-test. Adapun hasil perhitungan N-Gain *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V SDN Cipambuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 22 Hasil Perhitungan N-Gain Pretest dan Posttest

Kriteria	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	20	20
Nilai tertinggi	88	100
Nilai Terendah	63	75
Nilai Rata-rata	76,1	90,89
Rata-rata N-Gain	0,6	
Keterangan	Sedang	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rekapitulasi nilai rata-rata pretest 76,1 dan nilai rata-rata posttes 90,89. Sedangkan rata-rata

nilai N-Gain adalah 0,6 yang termasuk ke dalam kategori sedang. Maka, Instrumen Penilaian menggunakan Quizizz pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 peristiwa mengisi kemerdekaan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah karena meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V.

B. Pembahasan

Instrumen penilaian merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengukur data dan informasi mengenai pencapaian dan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran yang sudah dilakukan, hasil tersebut dapat digunakan sebagai perbaikan pembelajaran selanjutnya jika hasil yang diterima tidak mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan hal ini sejalan dengan pendapat Wiranti, dkk (2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung yang dilakukan bersama guru kelas V SDN Cipambuan Kabupaten Bogor memperoleh informasi bahwa sekolah tersebut belum menggunakan instrumen penilaian berupa *quizizz*. Kegiatan ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Windi Maulina Wijaya (2022).

Instrumen penilaian yang digunakan belum sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta belum bersifat transparan karena peserta didik tidak langsung dapat melihat hasil dari penilaian tersebut. Penggunaan instrumen penilaian tersebut juga menjadikan peserta didik kurang tertarik dan kurang termotivasi karena dilakukan dengan menggunakan kertas, sehingga dalam

pelaksanaannya memiliki kelemahan yang dirasa kurang efektif. Salah satu instrumen penilaian yang dapat menarik perhatian peserta didik yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Saat ini diperlukan inovasi pengembangan instrumen penilaian yang sesuai dengan perkembangan peserta didik serta perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi agar fungsi instrumen penilaian dapat sesuai sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan dalam instrumen penilaian salah satunya dikembangkan dalam memanfaatkan teknologi menggunakan *quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat membantu dalam mengambil penilaian dengan cara quiz, Sependapat dengan Sattar et al., (2021) bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *quizizz* juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Dengan pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* guru dapat memberikan instrumen penilaian yang interaktif dan menarik untuk peserta didik serta membiasakan peserta didik dalam menggunakan teknologi pada bidang pendidikan. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Yolanda & Meilana, (2021) bahwa *quizizz* merupakan web tool pendidikan yang dibalut dengan permainan kuis sehingga media tersebut dapat memikat perhatian siswa terhadap pelajaran. Jika peserta didik tertarik dalam melakukan penilaian, maka proses penilaian yang dilakukan akan mendapatkan hasil yang lebih maksimal dan peserta didik juga akan lebih semangat dalam mengikuti proses

pembelajaran. Pengembangan instrumen penilaian pada penelitian ini menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implmentation, Evaluation*).

Tahap pertama dalam pengembangan ini, yaitu analisis dengan melakukan observasi dan wawancara langsung bersama guru kelas dalam mengumpulkan informasi mengenai analisis kebutuhan untuk mengetahui masalah dan hal-hal yang diperlukan untuk menangani masalah tersebut yang ada di kelas khususnya kelas V SDN Cipambuan Kabupaten Bogor. Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas V, didapatkan informasi bahwa kurang pemanfaatan teknologi dalam melakukan instrumen penilaian dan guru masih menggunakan lembar soal tertulis dalam melakukan penilaian, tentunya hal tersebut dirasa cenderung monoton dan kurang menarik.

Tahapan yang kedua yaitu perancangan produk instrumen penilaian yang akan dikembangkan. Rancangan tampilan pada instrumen penilaian ini berupa *quiz game* interaktif menggunakan *quizizz*. Dirancang dengan pemilihan tema yang menarik dengan dukungan teks, gambar, yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Template yang dipakai dalam pembuatan instrumen penilaian ini yaitu menggunakan *quiz* dengan tipe *Multiple Choice* (Pilihan Ganda).

Tahap Ketiga adalah proses pengembangan yaitu pada tahap ini rancangan instrumen penilaian yang sudah dirancang sebelumnya dengan muatan rancangan tampilan, gambar, video dan isi konten materi soal dimasukkan ke dalam *web quizizz* sehingga instrumen penilaian yang digunakan berbentuk *web software* yang dapat diakses me

lalui *link* menggunakan *smartphone* atau laptop dengan tersambung jaringan internet. Setelah produk selesai dibuat, langkah berikutnya melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran sertamamuk terhadap produk yang dikembangkan. Setelah itu produk yang telah selesai dibuat diserahkan kepada validator untuk dilakukan validasi sehingga mendapatkan penilaian, saran serta masukan untuk menghasilkan instrumen penilaian yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan validasi ini untuk mengetahui kelayakan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kelas V.

Tahap keempat yaitu Validasi produk pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* dilakukan oleh 4 ahli yang terdiri dari ahli materi yaitu dosen Universitas Pakuan, ahli media yaitu dosen ilmu komputer Universitas Pakuan, ahli bahasa yaitu dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Universitas Pakuan, dan ahli materi yaitu guru kelas V SDN Cipambuan. Validator diminta untuk menilai pada masing-masing aspek serta memberikan saran untuk perbaikan produk pada lembar validasi yang disediakan. Setelah mendapat saran dan masukan, selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli evaluasi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli media sebagai validator.

Berdasarkan hasil validasi Materi yang dilakukan oleh 2 validator terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kelas V melalui penilaian angket yang telah diisi mendapatkan

persentase keseluruhan rata-rata sebesar 97% dan 97,18% dengan kriteria “layak” digunakan. Dari hasil ahli evaluasi ini diperoleh kritik dan saran bahwa aspek yang harus diperbaiki yaitu 1) penggunaan kata pada kalimat 2) penggunaan akhiran titik disesuaikan dengan ketentuan 3) pilihan jawaban harus terstruktur, dan 4) pilihan jawaban harus logis.

Hasil validasi media yang dilakukan oleh 1 validator terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kelas V melalui penilaian angket yang telah diisi mendapatkan persentase keseluruhan rata-rata sebesar 92,5% dengan kriteria “sangat layak” digunakan. Dari hasil media ini diperoleh kritik dan saran bahwa aspek yang harus diperbaiki yaitu 1) Ubah tampilan tema menjadi lebih berwarna, dan 2) menambahkan sumber referensi gambar .

Berdasarkan hasil validasi bahasa yang dilakukan oleh 1 validator terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kelas V melalui penilaian angket yang telah diisi dengan mendapatkan persentase keseluruhan rata-rata sebesar 100% dengan kriteria “sangat layak” digunakan. Dari hasil validasi bahasa ini diperoleh kritik dan saran bahwa aspek yang harus diperbaiki yaitu 1) perbaiki kalimat yang belum efektif, dan 2) perbaiki kekeliruan penggunaan tanda baca dan penggunaan kata di- pada kalimat.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi media, bahasa, dan materi memperoleh nilai dengan rata-rata 96,67%, artinya bahwa instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema 7 peristiwa

dalam kehidupan subtema peristiwa mengisi kemerdekaan layak untuk digunakan. Setelah melakukan beberapa tahap validasi ahli, produk yang dikembangkan siap untuk diimplementasikan/uji coba. Pada tahap implementasi ini produk diuji coba kepada peserta didik kelas V dengan jumlah 20 peserta didik.

Berdasarkan angket respon peserta didik yang telah diberikan setelah menggunakan instrumen penilaian menggunakan *quizz* memperoleh respon yang sangat baik dengan nilai persentase rata-rata sebesar 97,8% termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Setelah melakukan uji coba peserta didik

BAB V SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema peristiwa dalam kehidupan sosial tema peristiwa mengisi kemerdekaan dengan model pengembangan ADDIE (*analysis* (analisis), *desain* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi)). Dalam prosesnya telah melewati tahap validasi ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Kemudian melalui tahap validasi instrumen dengan mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukleraan dan daya pembeda soal. Dan melakukan uji coba produk ke pada kelas V SDN

Cipambuan

2. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi maka persentase yang diperoleh yaitu ahli media 92,50%, ahli Bahasa 100%, ahli materi dosen 97%, dan ahli materi guru 97,18%. Keempatnya dapat diartikan bahwa produk instrumen penilaian menggunakan *quizizz* termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk diimplementasikan. Adapun hasil Validasi instrumen dari 20 butir soal diperoleh 80% dikatakan valid dan

ngan 0,897 | re alibel. Tingkat kesu | ngkaran soal dinyatakan mu
dah se | be | sar 15%,

110

se dang 80% dan su | kar 5%.Daya pe | mbe | da soal 75% dinyatakan
baik. Kemu | dian re | spon dari pese | rta didik terhadap ke | layakan
| produ k me | ndapatkan rata-rata perse | ntase | 97,8% dan pese | rta
didik meraskan se | nang be | lajar me | nggu | nakan aplikasi *qu | izizz*.
Hasil pe | rhitu | ngan N-Gain prete | st dan postte | | st mendapatkan
rata | -rata se | besar 0,6 te | rmasu | k kate | | gori sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil pe | ne | litian yang telah me | nyatakan bahwa
instrume | n pe | nilaian me | nggu | nakan *qu | izizz* layak digunakan untuk
peserta didik, maka saran yang dapat dike | mukakan sebagai be
rikut.

1. Bagi Guru ,Disarankan untuk me | manfaatkan atau me | nggu | nakan
instrumen penilaian me | nggu | nakan *qu | izizz* sebagai alat ukur proses
penilaian dalam pembelajaran sehingga dalam melakukan penilaian
akan lebih mudah karena nilai yang diperoleh oleh peserta didik
dapat langsung terlihat dan peserta didik pun akan lebih merasa
senang dalam mengerjakan soal penilaian.
2. Bagi pese | rta didik, Disarankan untuk lebih terbiasa dalam
menggunakan teknologi pada proses pe | mbelajaran.
3. Peneliti selanju | tnya, Diharapkan dapat me | ngembangkan instrume | n
penilaian me | nggu | nakan *qu | izizz* lebih lanjut pada materi pelajaran
lainnya dan di kelas lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amry, Z., & Badriah, L. (2018). Pembelajaran Tematik Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 6(2), 254–270.
- Bahriah, E. S., Dewi, L. U., & Irwandi, D. (2021). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 11(1), 19–26. <https://doi.org/10.21009/jrpk.111.04>
- 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>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Karerina, N., Pitoe was, B., & Devi Su trisno Pu tri. (2020). Pengaruh Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill) terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMA Negeri 1 Page laran Tahu n Pelajaran 2020/2021. *Journal of Social Science Education*, 1(1), 69–76. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2587584&val=24348&title= Pengaruh Instrume n Pe nilaian Kognitif Berbasis Hots Higher Order Thinking Skill Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sma Negeri](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2587584&val=24348&title=Pengaruh%20Instrumen%20Penilaian%20Kognitif%20Berbasis%20Hots%20Higher%20Order%20Thinking%20Skill%20Terhadap%20Keterampilan%20Pemecahan%20Masalah%20Peserta%20Didik%20Pada%20Mata%20Pelajaran%20Ppkn%20Di%20Sma%20Negeri)
- Lestari, D. B., HS, A. K., & Tryanasari, D. (2022). *Quizizz sebagaialternatif media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar*. 1, 595–599.
- Linda, I., & Sukmawarti. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Memuat Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran Matematika. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.229>

Lusiani. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23.
<https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>

112

Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

Mariyah, S. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Instrumen Penilaian Hasil Belajar Melalui Supervisi Akademik Teknik Kelompok. *Jurnal Ideguru*, 4(1), 1–9.

Mudhakiyah, Z., Wijayati, N., Haryani, S., & Nurhayati, S. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Aspek Psikomotorik Peserta Didik pada Praktikum Pembelajaran Kimia Materi Laju Reaksi. *Chemistry in Education*, 11(2), 166–172.

Mundia Sari, K., & Setiawan, H. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 900–912.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.478>

Noor, H., & Rizal Rifa'i, M. (2021). Karakteristik penilaian pembelajaran pada kurikulum 2013 di MI. *Aawaliyah: Jurnal PGMI*, 4(1), 10–16.
<https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/sepre/article/view/364>

Pahlefi, M. R. (2022). Kajian Teoritis Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Menyimak (Mahārah al - Istima') dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Arabic Studies*, 2(2), 68–84.

Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 45–50.

Rodiana, S., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Mata Pelajaran Kearsipan Jurusan OTKP Di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 82–95.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p82-95>

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173.

<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

Sattar, M., Amin, F. H., & Nawir, H. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa

Madrasah Aliyah As' adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. ... *Pembelajaran*, 3(3), 95–102. <http://www.ejournalip3.com/index.php/Pendidikan/article/view/116>

Silitonga, H. (2021). Pembelajaran Menye ngangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran:JPPP*,2(2),144–150. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i2.7082>

Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pe manfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>

Wiranti, O. D., Cahyaningtyas, A. P., & Jupriyanto. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Menggambar dan Mewarnai Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(1), 11–22. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i1.8767>

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>

Zainal, N. F. (2020). Pengukuran, Assessment dan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 8–26. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.310>

Assesment Dalam Pembelajaran. An-Nafah: Jurnal Pendidikan dan Keislaman, 2(1), 34-40.

Ardiansyah, A., Sagita, F., & Juanda, J. (2023). Assesmen dalam kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 8-13.

Uno, H. B., & Koni, S. (2024). Assessment pembelajaran. Bumi Aksara. Sayekti, S. P. (2022, December). Systematic literature review: pengembangan asesmen pembelajaran kurikulum merdeka belajar tingkat Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 2, No. 1, pp. 22-28).

- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Al-athfaal: jurnal ilmiah pendidikan anak usia dini*, 3(1), 69-82.
- Hasmawati, H., & Mukhtar, A. (2023). Asesmen dalam Kurikulum Merdeka Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 1(3), 197-211.
- Yogi Anggraena, Dion Ginanto, Nisa Felicia, Ardanti Andiarti, Indriyati Herutami, Leli Alhapip, D. S. (2022). Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum 2013. Dirjen GTK Kemdikbud.
- Suhartini, S., Insani, N. N., Bahri, B., & Subair, S. (2024). Merencanakan Kegiatan Pembelajaran (Assesmen/Penilaian). *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(5), 7872-7879
- Nadya, A., Devia, D., & Gusmanelli, G. (2024). Hakikat Evaluasi (Pengertian Pengukuran, Penilaian, Evaluasi; Fungsi & Tujuan Penilaian, Ciri-Ciri Penilaian Pendidikan). *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 228-233.
- Arta, G. Y. (2024). Asesmen dalam Pendidikan: Konsep, Pendekatan, Prinsip, Jenis, dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(3), 170-190.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Ketak Pos. 452, E-mail: kip@umpk.ac.id, Telepon: (0251) 8375408 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
Nomor : 3505/SK/DFKIP/VI/2024

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 Menupakan 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
- | | | |
|-----------------------|---|-----------------------|
| Yuli Mulyawati, M.Pd | : | Pembimbing Utama |
| Tatang Muhajang, M.Ag | : | Pembimbing Pendamping |
- | | | |
|---------------|---|--|
| Nama | : | ANITA NURYANA |
| NPM | : | 037120059 |
| Program Studi | : | PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR |
| Judul Skripsi | : | PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN MENGGUNAKAN QUIZZ PADA
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA PERISTIWA MENGISI
KEMERDEKAAN |
- 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.



Tembusan :

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

2 Surat Izin Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 8164/WADEK I/FKIP/V/2024

13 Mei 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Cipambuan
 di
 Tempat

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

Nama : ANITA NURYANA
 NPM : 037120059
 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

Bidang Akademik dan kemahasiswaan


 Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
 NIK. 14006025469

3 Surat Balasan Izin Prapenelitian dari SD



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CIPAMBUAN
KECAMATAN BABAKANMADANG

K/S : 10105020 NPSN : 20701718 NSS : 101020205020 Akreditasi B
 Jl. H. Abu Bakar No 01 Rt 02/Rw 01 Desa Cipambuan Kec. Babakanmadang-Bogor Kode Pos 16811

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/023 /20201718/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Nurjanah, S.Pd.,MM
NIP	: 197312182006042006
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SDN Cipambuan

Menerangkan bahwa :

Nama	: Anita Nuryana
NPM	: 037120059
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menindaklanjuti surat dari Universitas Pakuan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan nomor surat 8179/WADEK I/FKIP/V/2024 tanggal 14 Mei 2024. Bahwa Nama diatas telah melaksanakan prapenelitian disekolah kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cipambuan, 16 Mei 2024
 Kepala SDN Cipambuan



NURJANAH, S.Pd.,MM
 197312182006042006

4 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Ketak Pos 452, E-mail: kip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 8523/WADEK I/FKIP/VI/2024

10 Juni 2024

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Cipambuan
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : ANITA NURYANA
NPM : 037120059
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 19 Juni - 21 Juni mengenai:
**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN MENGGUNAKAN QUIZZZ PADA
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA PERISTIWA MENGISI
KEMERDEKAAN**

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

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Dr. Saiful Budiana, M.Pd.

NIK 11006025469

5 Surat Balasan Izin Penelitian dari SD

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 800.1.11.1/032 /20201718/VI/ 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurjanah, S.Pd.,MM
 NIP : 197312182006042006
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN Cipambuan

Menerangkan bahwa :

Nama : Anita Nuryana
 NPM : 037120059
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menindaklanjuti surat dari Universitas Pakuan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan nomor surat 8523/WADEK I/FKIP/VI/2024 tanggal 10 Juni 2024. Bahwa nama diatas telah melaksanakan Penelitian di sekolah kami pada tanggal 19 s.d 21 Juni 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cipambuan, 22 Juni 2024
 Kepala SDN Cipambuan

 NURJANAH, S.Pd.,MM
 NIP. 197312182006042006

6 Hasil Observasi Proses Pembelajaran

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1.	instrumen pe nilai pe mbelajaran di se kolah dapat memotivasi peserta didik	✓	

2.	Apakah peserta didik terlihat antusias dalam mengerjakan soal		✓
3.	Apakah instrumen penilaian yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik		✓
4.	Perlu adanya pengembangan instrumen penilaian dalam pembelajaran?	✓	

7 Hasil Wawancara Dengan Guru

No.	Kriteria	Jawaban
1.	Kesulitan apa yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran?	Karena keterpakuan kepada media cetak membuat peserta didik terbatas
2.	Faktor apa saja yang menyebabkan kesulitan itu terjadi?	Lingkungan dan latar belakang peserta didik yang belum memadai
3.	Dalam proses pembelajaran, apa saja yang digunakan peserta didik sebagai penilaian hasil belajar?	1. Buku Tema 2. Media cetak dari Pemerintah
4.	Apakah Bapak menyiapkan atau membuat instrumen penilaian sendiri untuk dibagikan kepada peserta didik?	Terkadang membuat dari buku tema yang disediakan pemerintah
5.	Apakah terdapat kesulitan dalam proses pengembangan instrumen penilaian?	Iya, Karena terbatasnya menggunakan elektronik
6.	Instrumen penilaian seperti apa yang diperlukan oleh peserta didik saat ini?	Pengembangan yang berbasis elektronik

8 Surat Permohonan Validator Ahli Media



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 737/WADEK I/FKIP/V/2024
 Perihal : Permohonan Validator Data

27 Mei 2024

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
 FMIPA Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Anita Nuryana
 NPM : 037120059
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FMIPA Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



 Sandi Budiana, M.Pd.
 NIK 1.1006 025 469

Daftar Riwayat Hidup



Anita Nuryana lahir di Bogor, pada 28 Juni 2002, agama Islam anak ketiga dari pasangan Bapak Yana Suryatna, S.P. dan Ibu Nuraeni. Tinggal di Jl. Ikan Mas no.42, Kedungwaringin, Tanah Sereal, Kota Bogor, Jawa Barat.

Pendidikan formal yang ditempuh di Sekolah Dasar Negeri Cimanggu Kecil Kota Bogor tahun 2008-2014, Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Ciomas Kabupaten Bogor tahun 2014-2017, Sekolah Menengah Atas Rimba Madya Kota Bogor tahun 2017-2020, kemudian melanjutkan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor. Sejak tahun 2023 sampai dengan sekarang penulis mengemban tugas sebagai guru honorer di Sekolah Dasar Negeri Cipambuan Kabupaten Bogor.