

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN QUIZIZZ
TEMA 9 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3**

Putri Nur Fatiah, Elly Sukmanasa, Wawan Syahiril Anwar
PGSD FKIP Universitas Pakuan
putrinurfatih15@gmail.com

ABSTRACT

Putri Nur Fatiah. 037119126. Development of Learning Evaluation using Quizizz Theme 9 Sub-theme 1 Learning 3. Learning evaluation in grade IV still uses printed form, this is considered boring by students. This study aims to develop and determine the feasibility of Learning Evaluation using Quizizz Theme 9 Sub-theme 1 Learning 3 for students at SDN Bantarkemang 02. The method used is R&D (Research and Development). The model used is ADDIE including Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The instruments used in this study included validation sheets of media experts, linguists and material experts, totaling three people and student response questionnaire sheets. From the results of the research, it was found that the percentage of media experts was 89.09%, the percentage of language experts was 100%, and the percentage of material experts was 100%. The results of the percentage of students' responses were "very good", seen from the average value of the percentage given by students, namely 92.08%. Based on these results it was concluded that Learning Evaluation using Quizizz Theme 9 Sub-theme 1 Learning 3 was declared very suitable for use as an evaluation tool in class IV SDN Bantarkemang 02.

Keywords: : Learning Evaluation, Quizizz, Energy Sources

.

ABSTRAK

Putri Nur Fatiah. 037119126. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran menggunakan Quizizz Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3. Evaluasi pembelajaran di kelas IV masih menggunakan bentuk cetak, hal ini dianggap membosankan oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan Evaluasi Pembelajaran menggunakan Quizizz Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 pada peserta didik SDN Bantarkemang 02. Metode yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*) Model yang digunakan yaitu ADDIE meliputi Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi. Instrument yang digunakan pada penelitian ini meliputi lembar validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi yang berjumlah tiga orang dan lembar angket respon peserta didik. Dari hasil penelitian didapatkan hasil validasi persentase ahli media yaitu 89,09%, hasil persentase ahli bahasa 100% dan hasil persentase ahli materi 100%. Hasil persentase respon peserta didik "sangat baik", dilihat dari nilai rata rata persentase yang diberikan peserta didik yaitu 92,08%. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa Evaluasi Pembelajaran menggunakan Quizizz Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi di kelas IV SDN Bantarkemang 02.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Quizizz, Sumber Energi

A. Pendahuluan

Pendidikan yang bermutu dan maju perlu di lakukan perbaikan proses pembelajaran dan penilaian mutu pembelajaran karena tingkat keberhasilan atau kegagalan suatu proses Pendidikan dapat di lihat dari hasil penilaian pembelajaran . Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang baik, seorang guru harus memiliki alat evaluasi yang baik dan praktis yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran maka dalam menciptakan alat evaluasi pembelajaran yang menarik tidak jauh dari pengaruh penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu dengan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia Pendidikan di harapkan dapat membuat sebuah perubahan ke arah yang lebih baik, dan mampu dalam mengembangkan pemanfaatan teknologi yang ada agar Pendidikan di Indonesia tidak tertinggal dari perkembangan teknologi maka perlu adanya inovasi yang berkaitan dengan faktor pendukung pembelajaran di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 02 ini belum menggunakan aplikasi

quizizz dalam evaluasi pembelajaran, karena belum memahami penggunaan aplikasi tersebut. Hanya menggunakan whatsapp jika berbentuk aplikasi khusus evaluasi belum menggunakan, Evalausi yang masih dilakukan berbasis cetak sebenarnya dianggap merepotkan salah satunya karena harus lebih menjelaskan apa yang peserta didik isi, dalam pengolahan nilainya membutuhkan waktu karna memperoleh nilai secara manual. Saat menggunakan evaluasi pembelajaran berbentuk cetak peserta didik merasa jenuh dan bosan, memiliki hambatan untuk peserta didik yang belum lancar membaca membutuhkan arahan maka evaluasi pembelajaran yang di butuhkan saat ini yaitu evaluasi yang tidak membosankan dan memberikan semangat serta dapat memotivasi. Dari beberapa permasalahan tersebut terjadi salah satunya dikarenakan kurangnya pemanfaatan alat evaluasi yang menarik dan praktis. Maka dengan perkembangan teknolog guru dan peserta didik dapat mengetahui dan belajar tentang kemajuan teknologi yang bisa dipakai untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Maka dari itu peneliti mencoba di kelas IV untuk

mengembangkan produk penelitian evaluasi online dengan bantuan quizizz sebagai evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fauziah Aina, (2021) yang berjudul *“Pengembangan Evaluasi Pembelajaran menggunakan Quizizz pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas IV”* hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi yang diperoleh dari ahli evaluasi senilai 92% dan ahli media senilai 90% dalam kategori “sangat valid”, hasil angket praktisi pendidikan senilai 96,66% dan hasil angket siswa senilai 92% dalam kategori “sangat praktis”, nilai rata-rata hasil evaluasi belajar yang dilaksanakan oleh siswa kelas IV senilai 78 atau jika dipresentasikan senilai 78% dan telah mencapai batas minimal ketuntasan, sehingga dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis quizizz “efektif” digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, perbedaannya terletak pada materi pembelajaran dan model pengembangan yang digunakan. Peneliti akan melakukan penelitian pada muatan pelajaran yang ada pada

Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan menggunakan model pengembangan Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE), untuk lokasi penelitian juga berbeda, saya penelitian di SD Negeri Bantarkemang 02. Sedangkan penelitian ini memiliki persamaan yaitu evaluasi pembelajaran yang digunakan yaitu aplikasi quizizz.

Menurut Sriyati, Ika (2019:13) evaluasi pembelajaran adalah kegiatan yang berlangsung dalam rangkaian tahapan proses belajar mengajar untuk menentukan nilai peserta didik atau manfaat kegiatan pembelajaran melalui kegiatan evaluasi. Pendapat lain menjelaskan Magdalena, Fauzi, et al., (2020) evaluasi adalah kegiatan yang bertujuan dan terarah, Kegiatan evaluasi dilakukan secara sadar oleh guru untuk kepastian keberhasilan belajar peserta didik memberikan umpan balik kepada guru tentang Pendidikan yang mereka lakukan. Pendapat Idrus L (2019) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah sebuah proses untuk menentukan pencapaian prestasi peserta didik melalui kegiatan penilaian dalam pembelajaran melalui evaluasi.

Menurut pendapat Mahirah (2017) Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui apakah mata pelajaran yang di ajarkan di kuasai oleh peserta didik, selain itu kegiatan pembelajaran yang di lakukan sesuai dengan yang di harapkan. Menurut Narassati et al., (2021) Evaluasi pembelajaran berfungsi untuk memastikan optimalisasi lingkungan pengajaran dan yang mendukung keahlian dan perhatian setiap peserta didik serta mengidentifikasi konteks kesulitan belajar.

Menurut pendapat Zamzania & Aristia (2018) instrument evaluasi pembelajaran terdiri dari tes objektif dan non objektif. Tes objektif adalah tes tertulis yang meminta peserta didik untuk memilih jawaban yang telah di beri jawaban singkat dan ujian di lakukan secara objektif pada semua peserta didik. Ada beberapa jenis tes diantaranya yaitu pilihan ganda, pilihan benar salah, menjodohkan dan isian singkat. Sedangkan tes non objektif atau biasa di sebut tes perkembangan yang pertanyaannya meminta peserta didik untuk mengatur dan mengungkapkan jawaban dalam bentuk kata kata mereka sendiri teknik dan gaya yang berbeda dari yang lain. Aplikasi *quizizz* mampu mengubah

evaluasi pembelajaran yang sebelumnya berbentuk cetak menjadi evaluasi pembelajaran berbentuk digital dan dapat menjadi pembaharuan dalam sebuah proses evaluasi. Menurut Purba, Oktaviana Nirmala , Sri Rahayu, dan Imelda Khairot (2022 : 17) *Quizizz* adalah sebuah aplikasi permainan berupa kuis yang dirancang untuk memudahkan seorang guru atau peserta didik dalam memecahkan suatu masalah di lingkungan sekolah.

Menurut pendapat Aini (2019) *Quizizz* adalah media pembelajaran dalam bentuk media online yang memungkinkan untuk membuat penyajian materi berbentuk kuis interaktif yang di per kaya dengan animasi dan interaksi penggunaan yang sangat sederhana. Sejalan dengan pendapat di atas Mulatsih (2020) *Quizizz* adalah salah satu bentuk permainan, di gunakan sebagai salah satu cara pembelajaran di perpadukan dengan materi atau evaluasi yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Sattar et al., (2021) aplikasi *quizizz* memiliki kelebihan diantaranya : 1) Membuat guru lebih mudah dalam membuat soal, 2) Jika siswa menjawab

pertanyaan dengan benar maka jumlah poin yang mereka peroleh dan peringkat akan di tampilkan setelah selesai menjawab pertanyaan, 3) Jika siswa salah menjawab kuis maka akan muncul jawaban yang benar sebagai koreksi diri, 4) Setelah kuis selesai maka pada sesi terakhir akan di tutup nya kuis maka di tampilkan Kembali jawaban yang telah di pilih. Sedangkan kelemahan aplikasi quizizz: 1) Hambatan pada jaringan internet Ketika bermasalah, 2) Dapat menggunakan tab baru untk mencari jawaban, 3) Memanajemen waktu dalam pengerjaan, 4) Terjadi kendala apabila siswa telat dalam bergabung.

Quizizz memiliki banyak jenis pertanyaan interaktif yaitu pilihan ganda, esai, isian singkat, dan jawaban menggambar. Selain itu ada jenis jenis fitur pertanyaan yang berbayar diantaranya menjodohkan, seret lepas, susun ulang, drop-down, jawaban video dan jawaban audio. Serta adanya meme dan musik permainan. Sedangkan menurut penapat Kurniawan & Huda (2020) beberapa fitur yang menarik perhatian peserta didik antara lain adalah kemampuan untuk mengaktifkan background instrument saat mengerjakan soal, desain dan tata

letak huruf yang menarik dan berwarna, feedback saat menjawab berbagai jawaban benar atau salah, serta leaderboard yang menampilkan ranking peserta didik berdasarkan skor.

Sedangkan Yolanda & Meilana, (2021) berpendapat saat menggunakan Quizizz, langkah-langkah berikut diperlukan: 1) Buka menu browser, 2) ketik www.quizizz.com untuk melihat tampilan awal Quizizz di layar, lalu klik login, 3) Jika sudah masuk, klik "buat akun baru" di bagian atas menu sebelah kiri 4) kemudian akan melihat tulisan "yuk buat kuis" kemudian tulis nama, bahasa yang di gunakan, lalu tekan "next" sampai dapat melihat tulisan "ayo buat pertanyaan baru", 5) kemudian tulis pertanyaan di kolom "tuliskan pertanyaan kita di sini" setelah itu, tulis pilihan jawaban di kolom "pilihan jawaban" dan centang jawaban yang benar, lalu atur waktu pengerjaan menjadi 1 pertanyaan lalu tekan "save", 6) Setelah kita selesai menulis kuis, tekan "selesaikan kuis", maka kita dapat mengatur kuis tersebut, 7) setelah itu akan ada 2 pilihan yaitu "pekerjaan rumah" dan "main disini", 8) Kemudian, kita akan

melihat kode yang nantinya dapat digunakan siswa untuk mengikuti kuis.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* merupakan metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:407). Metode penelitian ini di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang akan di kembangkan dalam penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3.

Salah satu model yang di gunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan yaitu : 1) Analysis, melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, memikirkan produk yang akan di kembangkan. 2) Design, perancangan konsep produk yang akan di kembangkan. 3) Development, proses pembuatan desain menjadi kenyataan. 4)

Implementation, uji coba produk yang sedang di buat. 5) Evaluation, proses melihat apakah produk yang di buat berhasil seperti yang diharapkan atau tidak.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Bantarkemang 02 Kota Bogor. Menurut Sugiyono (2019:126) mengatakan bahwa populasi adalah suatu wilayah yang digeneralisasikan yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan ciri tertentu yang di tentukan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan wawancara. Angket di lakukan untuk penilaian validasi ahli dan respon peserta didik, sedangkan observasi dan wawancara digunakan di tahap analisis kebutuhan. Angket di gunakan untuk penilaian validasi ahli dan respon peserta didik, instrument angket di gunakan untuk memperoleh data dari ahli bahasa, media, materi dan juga hasil respon peserta didik.

Kegiatan observasi di lakukan agar dapat mengetahui permasalahan di tempat yang akan di jadikan penelitian, teknik tersebut digunakan untuk mengetahui penggunaan

aplikasi quizizz sebagai evaluasi pembelajaran yang digunakan peserta didik. Sedangkan wawancara di gunakan untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas dan evaluasi pembelajaran yang di gunakan melalui tanya jawab satu arah yang di lakukan secara lisan dengan guru kelas IV SDN Bantarkemang 02 Kota Bogor. Kegiatan wawancara dan observasi bertujuan untuk mengetahui penggunaan evaluasi pembelajaran yang biasa di gunakan guru, kemudian peneliti untuk dapat memberikan solusi yang tepat melalui perencanaan pengembangan evaluasi pembelajaran berdasarkan persoalan yang ada di kelas IV SDN Bantarkemang 02.

Teknik analisis data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif di gunakan untuk mencari serta menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil wawancara, observasi, saran para ahli dan bahan bahan lainnya sehingga dapat di informasikan dan mudah di mengerti orang lain. Analisis data kuantitatif di gunakan Ketika melakukan penelitian berkaitan dengan data numeric. Analisis kuantitatif di peroleh dari data pengumpulan angket.

Adapun analisis yang di gunakan ada dua yaitu angket validasi ahli dan angket respon peserta didik. Terdapat 5 pilihan tanggapan yang umum pada skala likert yaitu : sangat baik (SB)=5, baik (B)=4, cukup (C)=3, kurang (k)=2, sangat kurang (sk)=1.

Menurut Arikunto (2012) untuk menentukan persentase dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen Universitas Pakuan yang ahli di bidang bahasa dan media dan 1 guru dari SDN Gunung Batu 01 sebagai ahli materi. Data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diberikan oleh peneliti kepada para ahli. Validasi oleh media bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai

produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Ahli media yang dalam pengembangan ini yaitu Dian Kartika Utami M.Kom yang merupakan dosen manajemen informatika di Universitas Pakuan. angket berisi 11 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1 sampai 5 jenis penilaian, jika 11 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil yang diperoleh yaitu 55. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi quizizz maka dapat ditemukan persentase 89,09% dengan kualifikasi “layak”, sehingga produk pengembangan ini dianggap layak untuk diterapkan di lapangan tanpa revisi.

Validasi oleh ahli bahasa dalam pengembangan produk ini yaitu Stella Talitha M.Pd. yang merupakan dosen Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia di Universitas Pakuan. Dalam penilaian ahli bahasa memberikan masukan dan saran terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*, aspek yang dinilai oleh ahli bahasa yaitu kelayakan bahasa, komunikatif dan kesesuaian kaidah bahasa. angket berisi 10 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media

dengan skor 1 sampai 5 jenis penilaian, jika 10 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil yang diperoleh yaitu 50. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi quizizz maka dapat ditemukan persentase 100% dengan kualifikasi “sangat layak”, sehingga produk pengembangan ini dianggap layak untuk diterapkan di lapangan tanpa revisi.

Validitas ahli materi dilakukan oleh Andriana S.Pd. merupakan guru kelas IV SDN Bantarkemang 02 Kota Bogor yang berpengalaman mengajar khususnya di Sekolah Dasar, aspek yang dinilai oleh ahli materi diantaranya Kesesuaian soal evaluasi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan, Penilaian kelayakan soal evaluasi pembelajaran, serta ketepatan soal evaluasi pembelajara. Melihat angket berisi 10 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1 sampai 5 jenis penilaian, jika 10 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil yang diperoleh yaitu 50. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis

aplikasi quizizz maka dapat ditemukan persentase 100% dengan kualifikasi “sangat layak”, sehingga produk pengembangan ini dianggap layak untuk diterapkan di lapangan tanpa revisi.

Tabel 1 penilaian validator terhadap aspek kevalidan

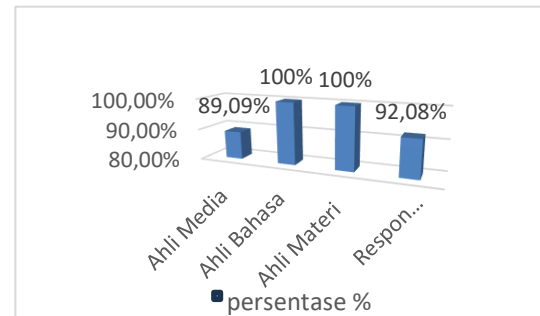
Validator	Total kevalidan
Ahli Media	89,09%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	100%

Tabel 2 Tingkat kelayakan berdasarkan persentase

Tingkat Pencapaian (100%)	Kualitas	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu di revisi
75% - 89%	Baik	Layak, direvisi seperlunya
65% - 74%	Cukup	Cukup layak, cukup banyak direvisi
55% - 64%	Kurang	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Tidak layak harus direvisi total

Berdasarkan data angket penilaian dari 26 peserta didik, maka evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 memperoleh nilai respon peserta didik yang sangat baik, hal tersebut dilihat dari nilai rata rata persentase yang diberikan peserta didik yaitu 92,08%, penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* dinyatakan sangat layak di gunakan dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 karena memiliki nilai antara 90%-100%, sehingga tidak di perlukan revisi.

Grafik 1 Persentase hasil validasi



Pada abad 21 banyak sekali perubahan khususnya pada dunia Pendidikan memberikan dampak positif pada kemajuan pendidikan. Perkembangan teknologi di dunia Pendidikan memiliki banyak inovasi untuk mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah semakin banyaknya media pembelajaran yang bervariasi, akan

tetapi pembelajaran disekolah khususnya di perdesaan masih kurang memanfaatkan media pembelajaran elektronik dalam pembelajarannya. Alat evaluasi yang digunakan masih berbentuk cetak dan belum menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis elektronik, maka dari itu pengembangan media evaluasi dirasa sangat penting untuk membuat media evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik. Evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk memperoleh informasi agar dapat mengukur sejauh mana pembelajaran yang telah dikuasai oleh peserta didik. Menurut Pendapat Idrus L (2019) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah sebuah proses untuk menentukan pencapaian prestasi peserta didik melalui kegiatan penilain dalam pembelajaran melalui evaluasi.

Dengan adanya evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*, alat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, di dalam aplikasi *quizizz* memuat banyak fitur tampilan diantaranya jenis soal, meme, audio pembaca kuis dan musik. Menurut pendapat Aini (2019) *Quizizz* adalah media pembelajaran dalam bentuk

media online yang memungkinkan untuk membuat penyajian materi berbentuk kuis interaktif yang di perkaya dengan animasi dan interaksi penggunaan yang sangat sederhana. Peneliti membuat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* menggunakan model ADDIE meliputi analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi.

Pada tahapan pertama dimulai dengan analisis pada study di lapangan, yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bantarkeang 02, bahwa guru masih menggunakan evaluasi pembelajran berbentuk cetak dan belum memanfaatkan alat evaluasi digital. Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik, peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik terkadang merasa bosan dan kurang bersemangat saat mengerjakan soal dan belum pernah menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai alat evaluasi.

Setelah tahap kedua yaitu perancangan atau desain, pada tahap ini diawali dengan mencari sumber , membuat dan menyusun soal berdasarkan kompetensi inti, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi,

membuat kisi kisi instrument, membuat lembar validasi ahli dan angket respon peserta didik. Kemudian membuat sampul dengan bantuan aplikasi canva dengan memakai desain poster. Canva adalah program desain online yang memiliki berbagai alat pengeditan untuk membuat berbagai macam desain dengan menggunakan berbagai macam fitur dan template di dalamnya Supradaka (2022).

Selanjutnya tahap yang ketiga yaitu proses pengembangan. Pada tahap ini produk yang peneliti buat akan dilakukan uji coba produk melalui para ahli, diantaranya ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*, validasi digunakan agar produk yang dibuat dapat di perbaiki terlebih dahulu sebelum melakukan uji coba di lapangan sehingga saat digunakan oleh peserta didik menjadi lebih efektif tidak memerlukan revisi lagi.

Pada tahap ke empat yaitu tahap impelentasi pada tahap ini dilakukan uji coba produk pada peserta didik sebanyak 26 orang di kelas IV SDN Bantarkemang 02 pada saat melaksanakan evaluasi peserta didik

memakai evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*, saat proses mengerjakannya peserta didik sangat tertarik dan bersemangat. Adapun kekurangan yang dirasakan peserta didik pada saat menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* yaitu terkendala oleh signal internet sehingga pada saat pengerjaan ada beberapa peserta didik yang keluar akan tetapi kuis masih bisa berlanjut dan produk hanya bisa digunakan oleh peserta didik yang memiliki *handphone* serta data internet.

Pada tahap terakhir atau ke lima yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini kelayakan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* dilihat dari angket respon peserta didik yang berisi 10 pertanyaan yang di ajukan kepada peserta didik setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*, respon peserta didik menunjukkan hasil yang sangat baik dengan memperoleh nilai rata-rata persentase 92,08%, sehingga penggunaan evaluasi pembelajran menggunakan *quizizz* tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 tidak diperlukan adanya revisi

D. Kesimpulan

Penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz sangat layak digunakan karena media yang disajikan menarik, bahasa yang digunakan mudah di pahami, soal sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga respon peserta didik saat menggunakan evaluasi pembelajaran quizizz memiliki respon sangat baik. Dengan menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz bagi peserta didik diharapkan dapat digunakan saat proses evaluasi, karena produk ini mendapatkan hasil yang sangat layak untuk digunakan. Bagi guru diharapkan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* dapat di gunakan di semua kelas tinggi, kecuali di kelas rendah masih dengan pengawasan guru. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan saat melakukan uji coba produk sediakan data dan signal internet yang stabil agar saat penggunaan tidak ada kendala.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Purba, Oktaviana Nirmala , Sri Rahayu, dan Imelda Khairot. (2022). *Media Pembelajaran Quizizz Untuk Guru Dan Dosen*.

Kota Malang : CV Literasi Nusantara Abadi.

Sriyati Ika. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jawa timur: Uwais Inspirasi Indonesia.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

Aini, Y. I. (2019). (PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.

Arikunto, Suharsimi (2012). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Idrus L. (2019). *EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN* Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 920–935.

Kurniawan, C. D., & Huda, M. M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal*

- Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37–41.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 244–257.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mahirah, B. (2017). Evaluasi belajar peserta didik (siswa). *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 257–267.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26.
- Narassati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 169–180.
<https://doi.org/10.21831/jpts.v3i2.43919>
- Sattar, M., Amin, F. H., & Nawir, H. J. 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.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/116>
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Zamzania, A. W. H., & Aristia, R. (2018). Jenis - Jenis Instrumen dalam Evaluasi Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–13.