

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN MENGGUNAKAN QUIZIZZ PADA
TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA SUBTEMA MANUSIA
DAN LINGKUNGAN**

Siti Nurjanah¹, Rais Hidayat², Rukmini Handayani³
^{1,2,3}PGSD, Universitas Pakuan Bogor, Indonesia
nurjanahs879@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to find out how to develop an assessment instrument using quizizz on the environmental theme of our friend, the sub-theme of humans and the environment in class V SDN Pabuaran Cilendek Bogor City, as well as find out the feasibility of an assessment instrument using quizizz in the learning process. The method used in this research is the ADDIE method (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research began with collecting information on needs and problems in elementary schools, designing assessment instruments, validating products with experts, revising the products, and after that conducting trials of assessment instruments on students. The results of testing the feasibility of the assessment instrument using Quizizz show that this product is very suitable for use in learning. This is evidenced by the results of the evaluation expert validator response questionnaire, media, linguist, and material expert who obtained an average percentage of 94%, as well as student response questionnaires which obtained an average percentage of 99.4%.

Keyword: development, assessment instrument, quizizz, humans and the environment

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dalam mengembangkan instrumen penilaian menggunakan quizizz pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan pada kelas V SDN Pabuaran Cilendek Kota Bogor, serta mengetahui kelayakan instrumen penilaian menggunakan quizizz dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan 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. 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 evaluasi, media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan memperoleh rata-rata persentase sebesar 94%, serta angket respon peserta didik yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 99,4%.

Kata Kunci: pengembangan, instrumen penilaian, *quizizz*, subtema manusia dan lingkungan

A. Pendahuluan

Penilaian hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes dalam mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Melalui penilaian, pendidik dapat mengukur keberhasilan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Instrumen penilaian biasanya dibuat oleh pendidik untuk mengukur hasil pencapaian pembelajaran yang sudah berlangsung. Dalam menyusun instrumen penilaian harus sesuai dengan indikator kompetensi yang ingin dicapai.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 23 tahun 2016, instrumen penilaian adalah suatu alat yang digunakan oleh guru dapat berupa tes, penugasan, angka, pengamatan, perseorangan, atau kelompok, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan siswa. Penyusunan instrumen penilaian mengacu pada validasi dan reliabilitas, guru, serta peserta didik. 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 (Wiranti et al., 2021). Adapun menurut (Pahlefi, 2022), terdapat dua instrumen penilaian yang biasa digunakan menyesuaikan dengan teknik penilaian, yaitu instrument tes dan instrument non tes. Instrumen penilaian yang berkualitas memuat pertanyaan-pertanyaan yang secara akurat mampu menentukan tingkat keberhasilan proses belajar yang mampu mengukur semua aspek kompetensi peserta didik.

Dalam mengembangkan instrumen penilaian, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip penilaian yang juga sejalan dengan tujuan penilaian. Dalam Pemandikbud RI No.23 Tahun 2016 tentang standar penilaian Pendidikan, disebutkan bahwa terdapat beberapa prinsip dalam melakukan penilaian hasil belajar siswa. Prinsip-prinsip tersebut yaitu terdiri dari sahih, objektif, adil, terpadu, terbuka, menyeluruh, dan berkesinambungan, sistematis, beracuan kriteria, dan akuntabel (Wiranti et al., 2021).

Instrumen penilaian juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, bersifat transparan dan adil, serta

melibatkan antara guru dengan peserta didik dan sesuai dengan proses pembelajaran yang dilakukan.

Peran penilaian dalam pembelajaran sangat penting untuk dilakukan pada lembaga pendidikan. Data yang akurat terhadap kemampuan atau kesulitan peserta didik dalam belajar sangat tergantung pada proses penilaian yang digunakan. Jika penilaian pembelajaran yang diterapkan pendidik tepat, maka respon peserta didik terhadap penggunaan instrumen penilaian tersebut akan semakin baik dan mendapatkan hasil belajar yang semakin tinggi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, proses penilaian memerlukan instrumen penilaian pembelajaran yang tepat dalam penentuan pencapaian pembelajaran yang dilaksanakan untuk mendefinisikan tingkat kesuksesan suatu pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Pada kenyataannya pada saat observasi di SDN Pabuaran Cilendek, instrumen penilaian yang digunakan belum memenuhi prinsip-prinsip instrumen penilaian. 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. Instrumen penilaian yang masih menggunakan kertas dikatakan kurang praktis karena selain masih menggunakan kertas sebagai instrumen penilainya, pengoreksian dan penilaian yang dilakukan kurang efektif dan efisien. Selain itu, penilaian dengan menggunakan kertas membuat peserta didik cenderung tidak serius dalam mengerjakan soal dan sering mencontek sehingga hasil belajar peserta didik tidak sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang sudah di rancang. Oleh karena itu, salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu melalui penggunaan instrumen penilaian dengan memanfaatkan teknologi informasi atau Information and Communication technology (ICT).

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

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat instrumen penilaian berbasis ICT yaitu Quizizz. Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. 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 focus dalam belajar,

lebih antusias, dan menstimulus siswa memahami soal lebih baik dari pada soal berbasis buku teks (Sitorus & Santoso, 2022). Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema dan music yang dapat menghibur dalam proses pembelajaran. Selain itu, quizizz ini juga dapat membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan quizizz guru dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan serta tidak membuat peserta didik merasa jenuh. Melalui quizizz peserta didik dapat mengambil kuis pada waktu yang sama dan guru serta peserta didik juga bisa langsung melihat peringkat atau pencapaian yang telah mereka peroleh dari kuis tersebut.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada guru kelas dan observasi kelas di SDN Pabuaran Cilendek, menyatakan bahwa instrumen penilaian di kelas tersebut belum menggunakan instrumen penilaian berbasis ICT salah satunya yaitu Quizizz, sehingga hasil belajar pada pembelajaran tematik khususnya pada kelas V masih ada beberapa yang belum tuntas. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang

dirancang khusus berdasarkan tema-tema tertentu (Amry & Badriah, 2018). Hal tersebut dikarenakan dalam melaksanakan penilaian peserta didik tidak serius dalam mengerjakan soal karena mereka jenuh dalam mengerjakannya sehingga kurang tertarik dalam mengerjakan soal. Dengan demikian, diperlukannya inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran salah satunya dengan mengembangkan instrumen penilaian pembelajaran. Salah satu instrumen penilaian tersebut yaitu dengan menggunakan aplikasi quizizz. Instrumen penilaian menggunakan quizizz ini dapat memotivasi peserta didik dalam mengerjakan soal karena peserta didik akan mengerjakan soal layaknya peserta didik sedang bermain. Instrumen penilaian ini didesain dan disajikan dalam bentuk visual seperti permainan karena untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penulis merumuskan masalah yaitu sebagai bagaimana pengembangan instrumen penilaian menggunakan quizizz pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V di SDN Pabuaran Cilendek, serta apakah instrumen penilaian

menggunakan quizizz pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V di SDN Pabuaran Cilendek layak. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengembangan instrumen penilaian menggunakan quizizz pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V di SDN Pabuaran Cilendek, serta mengetahui kelayakan instrumen penilaian menggunakan quizizz pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V di SDN Pabuaran Cilendek. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan menambah ilmu pengetahuan secara teoritis dalam bidang pendidikan terutama pada pengembangan aplikasi quizizz.

B. Metode Penelitian

Dalam 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. Model Research and Development yang dipakai peneliti adalah Model ADDIE.

Model 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).

Tahapan dalam mengembangkan instrumen penilaian menggunakan quizizz terdiri atas beberapa tahapan seperti 1) analyze (analisis), 2) design (desain), 3) development (pengembangan), 4) implementation (implementasi), dan 5) evaluation (evaluasi). Tahap yang pertama yaitu analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Tahap yang kedua yaitu 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 pengerjannya dapat dilihat langsung oleh peserta didik.



Gambar 2.1 Desain butir soal menggunakan gambar dan video

Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan, 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. Setelah proses validasi oleh para ahli evaluasi, materi, media, dan bahasa maka

dapat diketahui kekurangan dari instrumen penilaian tersebut. Kekurangan tersebut kemudian diperbaiki agar produk memperoleh hasil layak sehingga dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Pada tahap evaluasi, 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.

Penelitian ini dilakukan di SDN Pabuaran Cilendek yang terletak di Jl. Cilendek Timur RT.01/RW.10, Kel. Cilendek Timur, Kec. Bogor Barat, Kota Bogor, Jawa Barat. Diselenggarakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi 2 subjek yaitu validator dan peserta didik kelas V SDN Pabuaran Cilendek. Subjek pertama yaitu validator yang terdiri dari dua dosen sebagai ahli bahasa dan ahli media serta guru kelas sebagai ahli materi. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan instrumen penilaian

ini dengan melalui observasi, wawancara dan angket dan teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari tanggapan guru kelas V SDN Pabuaran Cilendek dan analisis data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis hasil data yang sudah diperoleh dari para ahli dengan melakukan penyebaran angket.

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi ahli akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\%$$

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 interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 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

Ahli Evaluasi	83,75%
Ahli Media	100%
Ahli Bahasa	96%
Ahli Materi	96,4%
Rata-rata total	97,4%

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

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.

. 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 tabel berikut.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Kedua

Validator	Rata-rata total validitas
-----------	---------------------------

Hasil interpretasi penilaian kelayakan terhadap instrumen penilaian menggunakan quizizz pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V, diperoleh hasil sebagai berikut.berikut :

Tabel 3.3 Interpretasi Penilaian Angket Validasi Ahli

Validator	Penilaian Instrumen Penilaian Menggunakan Quizizz Secara Keseluruhan
Ahli Evaluasi	Layak, tidak perlu revisi
Ahli Media	Sangat layak, tidak perlu revisi
Ahli Bahasa	Sangat layak, tidak perlu revisi
Ahli Materi	Sangat layak, tidak perlu revisi

Kesimpulan dari tabel di atas mengenai hasil keseluruhan validasi kedua oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata persentasi dengan total sebesar 94% dengan kriteria “sangat layak, tidak perlu revisi” yang artinya instrumen penilaian menggunakan quizizz pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V sangat layak untuk dilakukan uji coba di sekolah dasar.

Adapun respon peserta didik terhadap instrumen penilaian menggunakan quizizz dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana dengan menggunakan rumus sebagai berikut. Persentase=

$$\frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100$$

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

Tabel 4.15 Rekapitulasi Respon Peserta Didik Pada Penggunaan Instrumen Penilaian Menggunakan Quizizz

Respon nden	Tot al Sko r	Jumla h Skor Maksi mal	Persenta se %	Rat a- rata Per sen tas e
1	50	50	100	99,4
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	50	50	100	
14	50	50	100	
15	50	50	100	
16	50	50	100	

Berdasarkan rekapitulasi pada data penilaian tabel di atas, maka instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan

yang digunakan 16 peserta didik kelas V memperoleh nilai respon. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik yaitu sebesar 99,4%. 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 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan. 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. Hasil dari analisis tersebut menunjukkan bahwa validitas butir soal yang sangat valid berjumlah 2 soal, yang valid berjumlah 3 soal, yang cukup valid berjumlah 6 soal, yang kurang valid berjumlah 4 soal, yang tidak valid berjumlah 3 soal, dan adapula yang tidak dapat dihitung yaitu berjumlah 2 soal. Selanjutnya yaitu uji reliabilitas butir soal mendapatkan hasil koefisien

reliabilitas sebesar 0,749, sehingga didapatkan kategori reliabilitas sangat tinggi. Pada tingkat kesukaran pada butir soal terbagi menjadi dua yaitu sedang dengan jumlah soal sebanyak 12 butir soal dan mudah dengan jumlah sebanyak 8 butir soal, dan hasil analisis daya pembeda menunjukkan ada 1 soal yang dinyatakan baik, 9 soal dinyatakan cukup baik, dan 10 soal dinyatakan kurang baik.

2. Pembahasan

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. 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 Pabuaran Cilendek Kota 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.

Setelah itu, dilakukan 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, video 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 selanjutnya 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 dimasukan ke dalam *web quizizz* sehingga instrumen penilaian yang digunakan berbentuk *web software* yang dapat diakses melalui *link* menggunakan *smartphone* atau laptop dengan tersambung jaringan internet.

Setelah produk selesai dibuat, langkah berikutnya melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran serta masukan 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 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan kelas V.

Validasi produk Pengembangan instrumen penilaian menggunakan

quizizz dilakukan oleh 4 ahli yang terdiri dari ahli evaluasi 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 media yaitu guru kelas V SDN Pabuaran Cilendek.

Berdasarkan hasil validasi evaluasi yang dilakukan oleh 1 validator terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V melalui penilaian angket yang telah diisi mendapatkan persentase keseluruhan rata-rata sebesar 83,75% 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 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan kelas V melalui penilaian

angket yang telah diisi mendapatkan persentase keseluruhan rata-rata sebesar 100% 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 dan video.

Berdasarkan hasil validasi bahasa yang dilakukan oleh 1 validator terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan kelas V melalui penilaian angket yang telah diisi dengan mendapatkan persentase keseluruhan rata-rata sebesar 96% 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 hasil validasi materi yang dilakukan oleh 1 validator terhadap instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan kelas V melalui penilaian angket yang telah

diisi dengan mendapatkan persentase keseluruhan rata-rata sebesar 96,4% dengan kriteria “sangat layak” digunakan. Dari hasil validasi materi ini diperoleh kritik dan saran bahwa aspek yang harus diperbaiki yaitu tambahkan numerasi pada soal.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi evaluasi, media, bahasa, dan materi memperoleh nilai dengan rata rata 94%, artinya bahwa instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan 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 16 peserta didik. Setelah peserta didik mencoba instrumen penilaian menggunakan *quizizz*, kemudina peserta didik diberikan angket respon untuk menilai terhadap kelayakan instrumen penilaian yang dikembangkan. Berdasarkan angket respon peserta didik yang telah diberikan setelah menggunakan instrumen penilaian menggunakan *Quizizz* memeproleh respon yang sangat baik dengan nilai

persentase rata-rata sebesar 99,4% termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Berdasarkan hasil persentase rata-rata dari uji validitas ahli evaluasi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memperoleh hasil sebesar 94%. Serta hasil respon dari peserta didik memperoleh hasil rata-rata sebesar 99,4%, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian menggunakan *quizizz* yang telah dikembangkan secara umum dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian Pengembangan instrumen penilaian menggunakan *quizizz* ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan di SDN Pabuaran Cilendek Kota Bogor dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V-B untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang ada di sekolah khususnya yang berkaitan dengan penilaian dalam pembelajaran, tahap kedua peneliti membuat rancangan desain produk

instrumen penilaian yang akan dikembangkan berupa desain tampilan, gambar, video, dan kisi-kisi serta isi materi soal. Tahap ketiga peneliti mengembangkan rancangan desain instrumen penilaian yang dibuat kedalam bentuk web software sehingga menghasilkan produk instrumen penilaian yang dapat diakses melalui link website tanpa menggunakan aplikasi tambahan. Setelah produk instrumen penilaian selesai dibuat kemudian dilakukan validasi kepada ketiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan mengenai produk yang dikembangkan, tahap keempat yaitu implementasi produk dengan melakukan uji coba kepada peserta didik, setelah itu peserta didik akan memberikan respon melalui angket respon peserta didik untuk mendapatkan timbal balik terhadap produk yang telah dikembangkan. Instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V memperoleh nilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Instrumen penilaian menggunakan *quizizz* pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan

kelas V memperoleh nilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

<https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i1.8767>

DAFTAR PUSTAKA

- Amry, Z., & Badriah, L. (2018). Pembelajaran Tematik Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 6(2), 254–270.
- 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.
- 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.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan 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.