

**PENGEMBANGAN SOAL TEST PEMBELAJARAN IPAS DENGAN
PENGAPLIKASIAN QUIZZIZ KELAS V SDN 02 SUNGAI RUMBAI
KABUPATEN DHARMASRAYA**

Ahmad Ilham Asmariyadi¹, Amar Salahuddin², Annisa Fitri³
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Universitas Dharmas Indonesia²
ilhamasmariyadi@gmail.com¹, amarsalahuddin@undhari.ac.id²
2003011014@undhari.ac.id³

ABSTRACT

This research is based on problems in the learning process, namely there are problems that the author encountered in the science and science learning process activities, namely, in the science and science teaching and learning process, students experience difficulties in understanding science and science material and also students easily get bored when working on the questions given by the teacher. This of course has a big influence on student learning outcomes. The aim of this research is to develop science learning test questions using valid, practical and effective quiziz applications. The development model used in this research is, ADDIE. The ADDIE model consists of five stages, namely, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Based on the results of research on the results of the validation of the IPAS test questions carried out by six expert validators, namely teaching module validators, graphic validators, material validators, question validators and linguistic validators, an average score of 82% was obtained in the very valid category, the results of the practicality carried out by class V teacher practitioners it was obtained 94.5% and students obtained an average completion rate of 87.8% in the very practical category, while the results of the effectiveness test in the form of test questions obtained an average completion rate of 76.3% in the effective category so that The science and science learning test questions using the Quizzizz application are said to be effective so they can be used in the learning process at SDN 02 Sungai Rumbai.

Keywords: Development, Test Questions, Quizizz

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu terdapat permasalahan yang penulis temui pada kegiatan proses pembelajaran IPAS yaitu, dalam proses belajar mengajar IPAS berlangsung peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS dan juga peserta didik mudah bosan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Hal ini tentunya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan soal test pembelajaran IPAS dengan pengaplikasian *quiziz* yang valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu, Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian pada hasil validasi soal test IPAS ini dilakukan enam ahli validator, yaitu validator modul ajar, validator kegrafikan, validator materi, validator soal, dan validator kebahasaan,

diperoleh skor rata-rata sebanyak 82% dengan kategori sangat valid, hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi guru kelas V diperoleh 94,5% dan peserta didik diperoleh rata-rata yang tuntas 87,8% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil ujian efektivitas berupa soal test diperoleh rata-rata yang tuntas sebanyak 76,3% dengan kategori efektif sehingga soal test pembelajaran IPAS dengan pengaplikasian aplikasi *quizizz* dikatakan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 02 Sungai Rumbai.

Kata Kunci: Pengembangan, Soal Test, *Quizizz*

A. Pendahuluan

Soal test adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam penilaian dan suatu soal test haruslah valid, artinya soal tes tersebut mengukur suatu yang harus diukur (Solichin, 2020). Tingkat kesukaran soal dapat dilihat dari peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Soal test yang sering digunakan oleh pendidik yaitu berupa soal test tertulis berbentuk pilihan ganda dan uraian. Dalam pelaksanaan soal test tertulis dilakukan dengan cara menjawab soal pada kertas secara tertulis baik dengan tulisan tangan maupun komputer.

Hal yang sangat mempengaruhi kualitas penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar adalah instrumen yang akan digunakan. Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengukur kegiatan evaluasi pembelajaran. Salah satunya adalah tes. Tes yang digunakan di

sekolah biasanya untuk mengukur tingkat kemampuan atau prestasi siswa dalam bidang kognitif, seperti pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sebagaimana di jelaskan bahwa tes merupakan alat ukur prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes dapat juga di jadikan untuk mengukur banyaknya pengetahuan yang di peroleh individu dari suatu bahan pembelajaran yang terbatas pada tingkat tertentu (Reni, 2020). Tes yang valid adalah tes yang mengukur dengan tepat keadaan yang ingin diukur. Sebaliknya, tes dikatakan tidak valid bila digunakan untuk mengukur suatu keadaan yang tidak tepat diukur dengan tes tersebut..

Dalam proses pembelajaran IPAS saat ini tidak terlepas dari media dan bahan ajar yang menarik yang harus digunakan agar proses belajar menjadi aktif dan efektif. Disamping

itu, keaktifan peserta didik merupakan bentuk pembelajaran mandiri, yaitu peserta didik berusaha mempelajari sesuatu atas kehendak dan kemampuannya atau usahanya sendiri (Ilham Asmariyadi, 2020). Pembelajaran IPA akan lebih lama melekat dalam diri peserta didik apabila dalam proses pembelajarannya menggunakan bahan ajar yang menarik.

Seiring perkembangan zaman dan diikuti oleh perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini pembelajaran tidak hanya dilakukan di sekolah tapi kegiatan belajar mengajar pula dapat dilakukan menggunakan media elektronik salah satunya untuk pembelajaran IPAS ini.

Aplikasi quizizz merupakan aplikasi permainan yang didalamnya berisi tantangan sehingga jika digunakan untuk media evaluasi pembelajaran khususnya anak SD sangatlah menarik. Ciri media pembelajaran yang menarik memiliki sifat interaktif yaitu mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar peserta didik melalui permainan, sehingga menimbulkan karakteristik motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasi), tantangan (challengen), dan keinginan

tahuan (curisity). Selain pendapat di atas, hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2020), menunjukkan bahwa aplikasi quizizz dapat bermanfaat diantaranya : (1) memusatkan perhatian peserta didik pada handphone yang digunakan, (2) melatih peserta didik memahami soal secara mandiri, dan (3) melatih peserta didik dalam ketenangan mengerjakan soal dan manajemen waktu. Selain itu, aplikasi quizizz mempunyai kemudahan dalam pemakaiannya, karena aplikasi ini tidak berbayar, sehingga dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik.

Untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar yang maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang tepat, oleh karena itu pendidik harus mempersiapkan materi dan soal test yang sesuai dengan materi yang disampaikan untuk mendesain soal test yang lebih memotivasi peserta didik. Dari uraian diatas dapat disimpulkan diperlukan adanya "Pengembangan Soal Test Pembelajaran IPAS dengan Pengaplikasian *Quizizz* Kelas V SDN 02 Sungai Rumbai, Kabupaten Dharmasraya".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk mendapatkan jawaban dari pemecahan masalah terhadap fenomena-fenomena yang telah peneliti tetapkan, maka jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, serta menguji keefektifan suatu produk (Sugiyono, 2019). Untuk dapat menghasilkan produk dalam penelitian ini merupakan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi quizizz muatan IPAS kelas V SD berdasarkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE. Terdapat lima tahap dalam pengembangan ADDIE, yaitu 1. Analisis (analysis), 2. Perancangan (design), 3. Pengembangan (development), 4. Implementasi (impelementation), 5. Evaluasi (evaluation).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penilaian instrumen yang dilakukan terdiri dari instrumen validasi kegrafikaan, validasi isi,

validasi bahasa, validasi soal, dan validasi modul ajar. Hasil penilaian dari validator terhadap instrumen pengumpulan data dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Validitas Soal Test

| No | Validator | Instrumen Penilaian | Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100$ | Kategori |
|----|-----------------------------|---------------------|---|---------------------|
| 1. | Melisa Anggrani, M.Pd | Ahli kegrafikan | $V = \frac{36}{45} \times 100$ V= 80% | Sangat valid |
| 2. | Dr. Estuho no M.Pd | Ahli materi | $V = \frac{27}{35} \times 100$ V= 77,14% | Valid |
| 3. | Melisa Anggrani, M.Pd | Ahli modul ajar | $V = \frac{32}{40} \times 100$ V= 80% | Sangat valid |
| 4. | Lika Apreasta, M.Pd | Ahli kebahasaan | $V = \frac{34}{40} \times 100$ V= 85% | Sangat valid |
| 5. | Dr. Estuho no M.Pd | Ahli soal | $V = \frac{22}{30} \times 100$ V= 73,4% | valid |
| 6. | Indri Dwi Lelita Sari, S.Pd | Ahli modul ajar | $V = \frac{38}{40} \times 100$ V= 95% | Sangat valid |
| | | Rata-rata | 82% | Sangat valid |

Berdasarkan tabel 1. Dapat dilihat hasil dari validitas yang dilakukan oleh validator terlihat. Validator 1 dengan hasil 80% dikategorikan sangat valid, validator 2 dengan hasil 77,14% dikategorikan valid, validator 3 dengan hasil 80% dikategorikan sangat valid, validator 4 dengan hasil 85% dikategorikan sangat valid, validator 5 dengan hasil 73,4% dikategorikan valid, dan validator 6 dengan hasil 95% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penelitian soal test berbasis aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPAS dirancang penulis mendapatkan rata-rata nilai 82% memiliki kategori sangat valid. Hasil data validitas yang diperoleh dari enam validator yang dapat penulis simpulkan bahwa soal test pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *quizizz* ini berada dalam kategori sangat valid sehingga dapat diterapkan disekolah dasar.

Kepraktisan soal test berbasis aplikasi *quizizz* IPAS dinilai oleh pendidik yaitu ibuYeni Rahman, S.Pd. Adapun Penilaian yang dilakukan oleh pendidik selaku ahli praktisi adalah sebagai berikut:

Tabel 2 hasil praktikalitas oleh pendidik

| No | Nama Pendidik | Hasil $P = \frac{f}{n} \times 100\%$ | Kategori |
|----|-----------------------------------|--|-----------------------|
| 1. | Indri Dwi Lelita Sari, S.Pd | $P = \frac{52}{55} \times 100\%$ P= 94,5% | Sangat praktis |
| | Rata-rata | 94,5% | Sangat praktis |

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat analisis data penilaian kepraktisan soal test pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *quizizz* dengan hasil 94,5% kategori sangat praktis.

Adapun penilaian yang dilakukan oleh peserta didik selaku ahli praktikalitas adalah didapatkan hasil rata-rata sebanyak 87,8%.

Pada tahap terakhir model pengembangan ADDIE Adalah evaluasi . Pada penelitian ini dilakukan uji efektivitas terhadap sebelum dan sesudah penggunaan soal test berbasis aplikasi *quizizz* kelas V yang bertujuan untuk menilai atau mengukur tingkat keberhasilan Soal test berbasis aplikasi *quizizz* Kelas V yang telah digunakan peserta didik, keefektifan produk yang akan dikembangkan dapat dilihat dari hasil tes belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Efektivitas oleh peserta didik

| No | Nama | Jawaban benar | Nilai KKTP (70) |
|-----|-----------------------|---------------|-----------------|
| 1. | Adly Banyu Priangga | 8 | 80 |
| 2. | Ahmad Ulya | 10 | 100 |
| 3. | Ahmad Wafa Fauzia | 9 | 90 |
| 4. | Aina Talita Zahra | 8 | 80 |
| 5. | Andhika Jamil Deafira | 8 | 80 |
| 6. | Aprilia Dwi Purwanti | 8 | 80 |
| 7. | Erga Sebastian | 7 | 70 |
| 8. | Fadli Rizqy Anggara | 8 | 80 |
| 9. | Fauzi Faiq Alfarizi | 8 | 80 |
| 10. | Galang Rizqy Pratama | 7 | 70 |
| 11. | Jihan Aldelia | 6 | 60 |
| 12. | Kania Silvi Kisnia | 7 | 70 |
| 13. | Keisha Arisandi | 6 | 60 |
| 14. | Meisan Atharahman | 7 | 70 |
| 15. | Muhammad Asikin | 7 | 70 |
| 16. | Muhammad Hafis | 8 | 80 |
| 17. | Nine Lintang Selasih | 7 | 70 |
| 18. | Panji Ahmad Marcelio | 8 | 80 |

| | | | |
|-----|---------------------|---|----|
| 19. | Qikane Zatania Zega | 7 | 70 |
| 20. | Ragil Kurniawan | 7 | 70 |
| 21. | Rasya Alviendo Azmi | 7 | 70 |
| 22. | Rosyada Nur Zanira | 6 | 60 |
| 23. | Salwa Umi Sofiah | 6 | 60 |
| 24. | Shifa Fitria | 7 | 70 |
| 25. | Wira Hidayatullah | 8 | 80 |
| 26. | Zaskia Riyani | 7 | 70 |

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilaksanakan terhadap Soal test pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *quizizz* kelas V SDN 02 Sungai Rumbai dapat disimpulkan. Pengembangan Soal Test berbasis aplikasi *quizizz* ini telah menghasilkan produk soal test berbasis aplikasi *quizizz* mata pelajaran IPAS pada kelas V Sekolah Dasar. Validitas soal test berbasis aplikasi *quizizz* yang telah dilaksanakan oleh enam validator memperoleh nilai rata-rata 82% dengan kategori sangat valid. Sehingga soal test berbasis aplikasi *quizizz* pembelajaran IPAS telah dikatakan sangat valid untuk digunakan. Praktikalitas soal test berbasis aplikasi *quizizz* yang telah

dinilai dari angket respon pendidik memperoleh nilai 94,5% dengan kategori sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas V Sekolah Dasar.

Saran dalam pengembangan soal test pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *quizizz* yaitu Untuk mengembangkan soal test selanjutnya, semoga soal test pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *quizizz* dapat dikembangkan lagi dengan baik dan sempurna dengan cara baru agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Soal test pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *quizizz*, pada pengembangan selajutnya diharapkan lebih lengkap lagi dan lebih mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andaru, A., Abdul Muiz Lidinillah, D., Rijal Wahid Muharram, M., Kunci, K., Tes, I., Masalah, P., & Komputasi, B. (2022). Pengembangan Soal Test Computational Thinking Pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar Menggunakan Rasch Model. *Journal of Elementary Education*, 5.
- Ina Magdalena, Gilang Ramadhan, Hasanah Dwi Wahyuni, & Nabilah Dwi Safitri. (2023). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(3), 167–176.
<https://doi.org/10.59059/tarim.v4i3.220>
- Inasari, L., Abdul Muiz Lidinillah, D., Prehanto, A., & Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Pengembangan instrumen tes computational thinking Siswa Sekolah Dasar melalui analisis RASCH model. *Journal of Elementary Education*, 06.
- Ke, J. P., Rahmat, A. A., Hamdu, G., Nur'aeni, E., & Kunci, K. (n.d.-a). *Adinda Aulia Rahmat, dkk / Pengembangan Soal Tes Tertulis*. 29–40.
<http://www.p21.org/our->
- Ke, J. P., Rahmat, A. A., Hamdu, G., Nur'aeni, E., & Kunci, K. (n.d.-b). *Adinda Aulia Rahmat, dkk / Pengembangan Soal Tes Tertulis*. 29–40.
<http://www.p21.org/our->
- Nasution, P. A., Habibi, M., & Hariyani, M. (2024). Pengembangan Soal Tes Pemahaman Konsep Zat Tunggal dan Campuran untuk Siswa Sekolah Dasar. In *Journal of Primary Education: Vols. xx, No. xx (Issue 1)*. Bulan Tahun.
- Syadiah, A. N., & Hamdu, G. (2020). Analisis rasch untuk soal tes berpikir kritis pada pembelajaran STEM di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 138.
<https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6524>

- Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (n.d.). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*.
- Tampi, S. M., Abdul Muhaemin, I., Syaiful, A., Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dengan Sinkronisasi Google Classroom Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Guru Penjas Di Kota Jayapura. *Communnity Development Journal*, 4, 7909–7913.
- Wijayanti, R. A. R., Hermanto, D., Novitasari, A. T., & Liesdiani, M. (2021). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz Dan Kahoot Sebagai Evaluasi Pembelajaran Masa Pandemi. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 557. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i3.35760>
- Yudha Prawira, A., & Sari Pujayanah, I. (n.d.). Pelatihan Mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Inovatif Menggunakan Google Form, Kahoot Dan Quizizz Di Ssekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 9(1), 112–119.
- Magdalena, I., Mila Banowati, A., Safitri, R., Nur Wahyuningsih, E., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). *Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN* (Vol. 2, Issue 1).
- Miftha Huljannah. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)*, 2(2), 164–180. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>