



Pengembangan Evaluasi Tes Objektif Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

Mutiara Jelita Putri¹, Nurlinda Safitri², Fitri Anjaswuri³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

Abstract

Received: 17 November 2023

Revised: 15 Desember 2023

Accepted: 17 Januari 2024

The research uses the ADDIE development model, which includes five stages, with the aim of determining the feasibility and quality of developing an objective test evaluation using the Quizizz application with the sub-themes of ethnicity and religion diversity in my country in carrying out the learning process for students at SDN Ciheuleut 2 Bogor City, the test in this development research is in the form of an expert validation test to test the feasibility of learning products so that they are suitable for use in the learning process and student response to the use of learning products. The results of the validation test carried out by the expert were media experts obtaining 92.5% with the criteria of "very feasible", linguists obtaining 90% with the criteria of "very feasible", and material experts obtaining 95% with the very feasible criteria of "very decent". While the results of the student response questionnaire obtained 85.2% in the "very good" category. Based on the results shown, it can be stated that the objective test evaluation learning product using the Quizizz application is very good and very feasible. Because it is more practical than conventional forms, it is effective for use in the learning process.

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

(*) Corresponding Author: mutiarajelitaputri20@gmail.com

How to Cite: Putri, M. J., Safitri, N., & Anjaswuri, F. (2024). Pengembangan Evaluasi Tes Objektif Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10544125>.

PENDAHULUAN

Pada era modern yang serba canggih memudahkan manusia untuk melakukan berbagai aktivitasnya. Salah satunya yakni perkembangan IPTEK pada dunia pendidikan. Kemajuan IPTEK dalam dunia pendidikan tidak dapat kita hindari, karena pendidikan di zaman sekarang ini mengharuskan keterlibatan peran IPTEK baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu diharuskan untuk dapat beradaptasi dengan kemajuan yang terjadi. Permasalahan yang terjadi saat ini sebagian guru belum memanfaatkan kemajuan teknologi dengan baik, terutama dalam menyajikan evaluasi pada proses pembelajaran. Karena evaluasi dalam bentuk konvensional membutuhkan biaya yang tidak sedikit dalam penggandaan soal, waktu mengoreksi dan membuat soal terbilang memakan waktu yang lama, tampilan soal yang monoton dan membosankan.

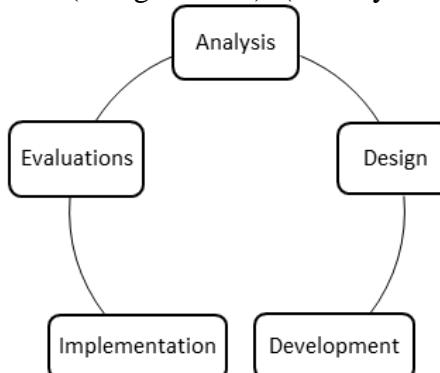
Adapun solusi yang dapat dilakukan dalam membuat evaluasi tes objektif agar praktis dan menarik yakni menggunakan aplikasi. Terdapat beragam aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat evaluasi tes objektif. Salah satu aplikasi yang efektif untuk membuat evaluasi tes objektif yakni menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah diakses dan digunakan untuk mengkreasikan soal, mengolah nilai otomatis, dan mengerjakan soal dengan tampilan menarik menyerupai game. Sehingga peserta didik tertantang dan tertarik untuk mengerjakan soal evaluasi. Selain memiliki daya tarik, soal yang dikemas secara digital menggunakan aplikasi Quizizz juga dinilai efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Karena penggunaan aplikasi Quizizz memudahkan guru dalam mengemas evaluasi

menjadi lebih praktis dan menarik, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan evaluasi tes objektif dalam bentuk digital menggunakan aplikasi Quizziz agar proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan peserta didik tertarik untuk mengerjakan. Karena evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi Quizizz memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik. Sebagaimana pada penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Ardania et al., 2022) hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa soal pilihan ganda menggunakan aplikasi Quizizz dinyatakan sangat baik dengan persentase 99,3%. Berdasarkan hasilnya disimpulkan bahwa tingkat keabsahannya sangat baik dengan persentase 99,3% jadi dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Ainiyah et al., 2022) Hasil penelitian tersebut dibuktikan dengan hasil keabsahan yang uji oleh tim ahli dengan skor rerata sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasilnya disimpulkan bahwa produk pembelajaran layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

METODOLOGI PENELITIAN

Pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi Quizizz ini termasuk ke dalam jenis penelitian RnD (*Research and Development*). Bertujuan untuk menciptakan inovasi baru melalui proses pengembangan produk. (Sugiyono, 2022 : 28) Model pengembangan yang digunakan dalam jenis penelitian RnD ini, adalah model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap pengembangan yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (menerapkan) dan *Evaluations* (mengevaluasi). (Nurhayati et al., 2020 : 43)



Gambar 1.Diagram tahapan ADDIE (Sugiyono, 2022 : 39)

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

5. Tahap *Evaluations* (mengevaluasi) adalah proses pemberian nilai pada produk yang sudah dikembangkan dan sudah diketahui kelayakan produknya. (Nurhayati et al., 2020 : 43)

Penelitian mengenai pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dilakukan pada kelas IV di SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun 2022/2023 yang dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2023. Adapun subjek dari penelitian ini terdapat dua subjek yaitu tim ahli untuk mengevaluasi produk pembelajaran dan peserta didik untuk mengetahui respon dalam penggunaan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

Selain itu, teknik pengumpulan data dan instrumen pada penelitian ini menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Angket ditujukan untuk penilaian validasi dari para ahli dan respon peserta didik. Sedangkan observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisa kebutuhan.

- a. Lembar Observasi digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap peserta didik
- b. Wawancara berupa analisa kebutuhan untuk mengetahui penggunaan soal evaluasi yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Angket yang digunakan untuk validasi dari para ahli dan angket respon peserta didik.

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan produk pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari penilaian para ahli dan respon peserta didik terhadap produk pembelajaran melalui penilaian angket menggunakan skala likert. Menurut (Arikunto, 2013 : 213) uji validitas kelayakan produk menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kelayakan

$100\% = \text{Konstanta}$

$\Sigma x = \text{Jawaban skor validitas}$

$\Sigma x_i = \text{Jawaban tertinggi}$

Sedangkan uji validitas untuk respon peserta didik, menurut (Sugiyono, 2022 : 467) dapat diketahui menggunakan perhitungan sederhana berikut :

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

Tabel 1. Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase rerata

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

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

Tabel 2. Kriteria respon peserta didik

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

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1.Deskripsi Validasi Ahli

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

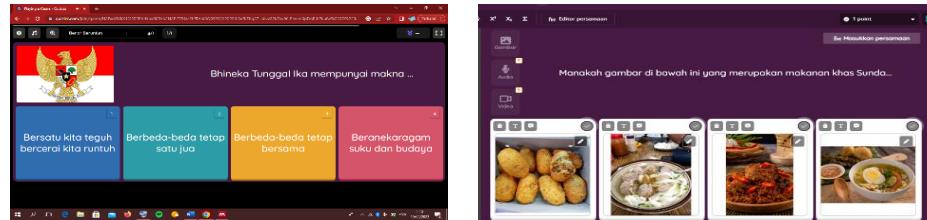
Tabel 3. Validasi ahli media

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

$$\frac{37}{10 \times 4} \times 100 = 92,5 \%$$

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

- 1) Literatur pada gambar dicantumkan
- 2) Konsistensi ukuran gambar yang digunakan dalam soal evaluasi



Literatur dan ukuran gambar sebelum diperbaiki



Literatur dan ukuran gambar sesudah diperbaiki

Gambar 2. Perbaikan produk oleh ahli media

Tabel 4. Validasi ahli bahasa

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

$$\frac{36}{10 \times 4} \times 100 = 90\%$$

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

<p>09/05/21, 20:32</p> <p>Kuis Kognitif Masyarakat di Indonesia</p> <p>35.  Apa nama tarian ini?</p> <p><input type="checkbox"/> A Tari Kipas <input type="checkbox"/> B Tari Jaipong <input type="checkbox"/> C Tari Kecak <input type="checkbox"/> D Tari Piring</p> <p>37.  Rumah adat joglo dari mana?</p> <p><input type="checkbox"/> A Lampung <input type="checkbox"/> B Jawa tengah <input type="checkbox"/> C Jawa Barat <input type="checkbox"/> D Palembang</p>	<p>4. Manakah gambar dibawah ini yang dapat merusak persatuan?</p> <p><input type="checkbox"/> A  Diskusi kelompok <input type="checkbox"/> B  Tawuran</p> <p><input type="checkbox"/> C  Upacara <input type="checkbox"/> D  Kerja bakti</p> <p>5.  Persatuan Indonesia Salah satu manfaat persatuan dalam masyarakat adalah ...</p> <p><input type="checkbox"/> A Pekerjaan menjadi lebih ringan <input type="checkbox"/> B Pekerjaan menjadi lebih mudah <input type="checkbox"/> C Pekerjaan menjadi lebih berat <input type="checkbox"/> D Pekerjaan menjadi lebih sulit</p>
--	--

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

<p>36.  Gambar di samping adalah tarian yang berasal dari Padang, yaitu bernastra....</p> <p><input type="checkbox"/> A tari kecak <input type="checkbox"/> B tari piring <input type="checkbox"/> C tari jaipong <input type="checkbox"/> D tari kipas</p> <p>37.  Gambar di samping adalah rumah adat joglo yang berasal dari....</p> <p><input type="checkbox"/> A Palembang <input type="checkbox"/> B Jawa tengah <input type="checkbox"/> C Jawa Barat <input type="checkbox"/> D Lampung</p>	<p>4. Manakah gambar di bawah ini yang dapat merusak persatuan?</p> <p><input type="checkbox"/> A  diskusi kelompok <input type="checkbox"/> B  upacara</p> <p><input type="checkbox"/> C  tawuran <input type="checkbox"/> D  kerja bakti</p> <p>5.  Persatuan Indonesia Salah satu manfaat persatuan dalam masyarakat adalah....</p> <p><input type="checkbox"/> A pekerjaan menjadi lebih berat. <input type="checkbox"/> B pekerjaan menjadi lebih ringan. <input type="checkbox"/> C pekerjaan menjadi lebih sulit. <input type="checkbox"/> D pekerjaan menjadi lebih mudah.</p>
---	---

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

Gambar 3. Perbaikan bahasa pada produk oleh ahli bahasa

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

Tabel 5. Validasi Ahli Materi

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

$$\frac{38}{10 \times 4} \times 100 = 95\%$$

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

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

Tabel 6. Rekapitulasi validasi para ahli

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

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas menyatakan bahwa rerata persentase kelayakan dari para ahli terhadap pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi Quizizz sebesar 92,5% yang diartikan produk pembelajaran **sangat layak** untuk digunakan.

2. Deskripsi Respon Peserta Didik

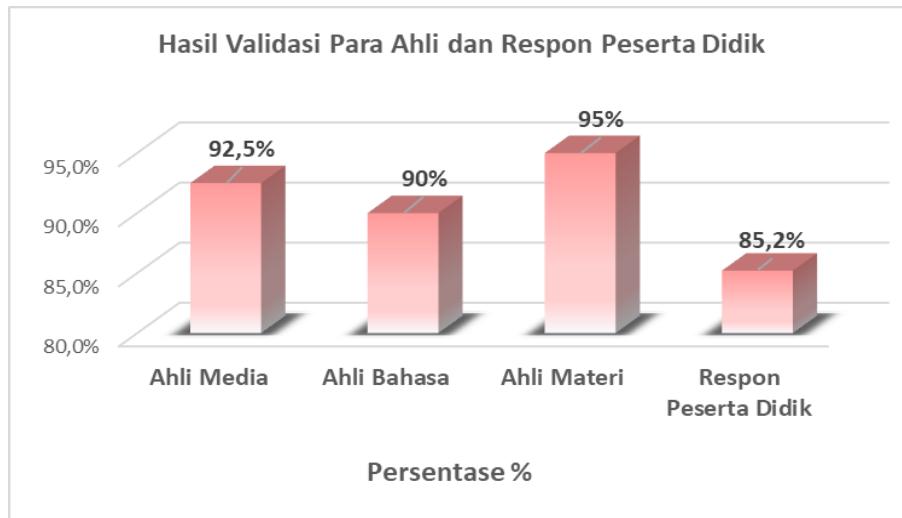
Respon peserta didik diperlukan untuk mengetahui bagaimana reaksi peserta didik terhadap produk pembelajaran evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi Quizizz yang dianalisis menggunakan skala likert. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan tahap pengujian produk pembelajaran kepada peserta didik kelas VA SDN Ciheuleut 2 dengan

kondisi dan kemampuan akademik yang beraneka ragam. Peserta didik melaksanakan uji coba dengan menggunakan dan menilai produk evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz*. Berikut adalah respon peserta didik terhadap penggunaan produk pembelajaran pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dilakukan peserta didik yaitu sebagai berikut ini:

Tabel 7. Hasil angket respon peserta didik

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

Berdasarkan perhitungan rekapitulasi di atas, dapat diartikan bahwa respon dari 24 peserta didik terhadap penggunaan produk pembelajaran evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* yaitu dengan persentase sebesar 85,2% bahwa produk pengembangan dinyatakan dengan kriteria **sangat baik**. Karena termasuk rentang kategori 75%-100%, sehingga pengembangan produk pembelajaran evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada tema 7 subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pembelajaran 3 dapat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak perlu perbaikan produk.



Gambar 4. Persentase hasil validasi

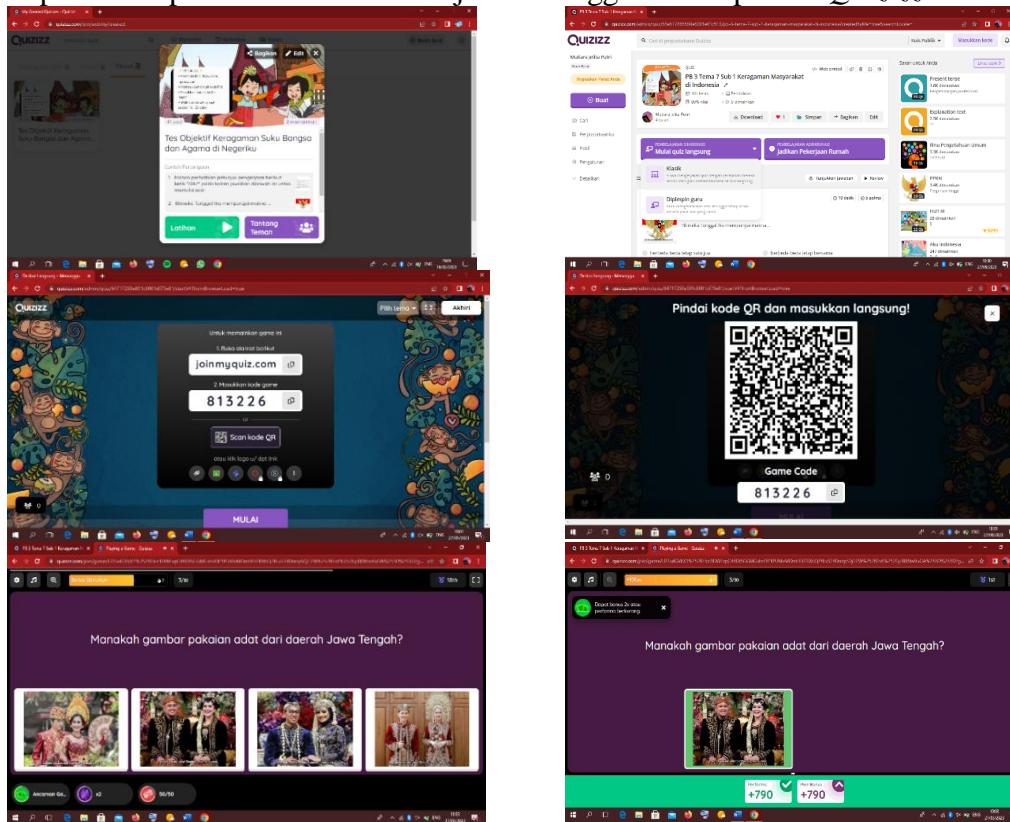
Pembahasan

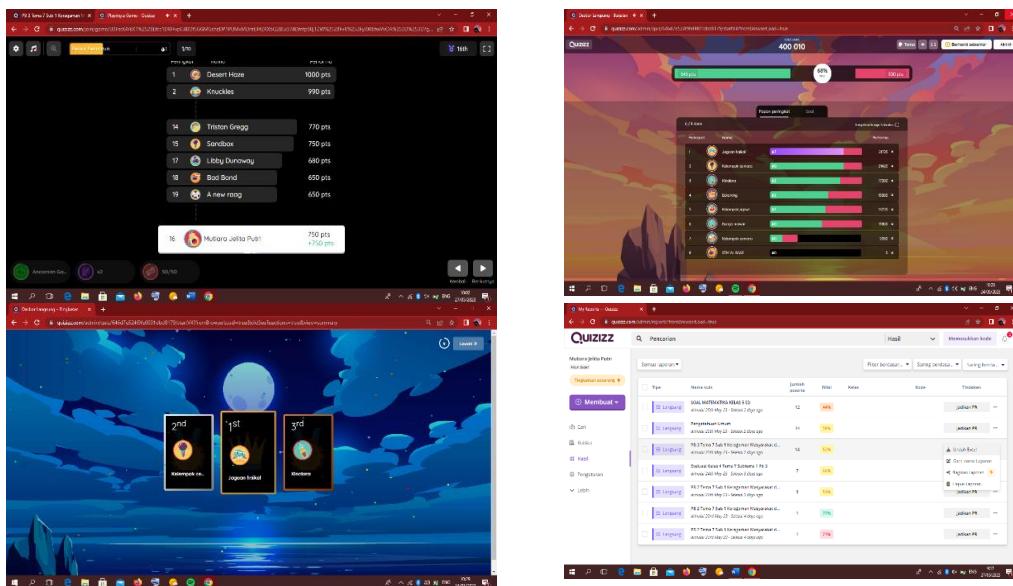
Pada penelitian ini dilaksanakan di SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor, pemilihan lokasi penelitian ini dilandasi karena permasalahan yang ditemukan oleh peneliti ketika melakukan kegiatan prapenelitian berupa observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru pernah mencoba memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran ketika pandemi beberapa waktu yang lalu. Namun guru belum menemukan aplikasi yang bagus untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. Terlebih guru mengalami kesulitan dalam mengkreasikan soal, mengolah hasil penilaian statistik yang praktis, mudah digunakan, dan memiliki daya tarik bagi peserta didik. Karena bentuk soal evaluasi yang disajikan kepada peserta didik masih secara konvensional yang terbilang kurang efektif. Sebab memakan biaya cukup banyak dalam penggandaan soal, cenderung boros kertas, butuh waktu cukup lama dalam mengoreksi jawaban, dan tampilannya kurang menarik membuat peserta didik merasa jemu. Oleh karena itu, pengembangan evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* dinilai dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan memudahkan guru salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Sebagaimana pendapat dari (Aini, 2019) bahwa aplikasi *Quizizz* sendiri merupakan salah satu aplikasi pembelajaran *online* yang menyajikan soal dengan tampilan menarik seperti permainan dan dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Sama halnya dengan pendapat dari (Salsabila et al., 2020) tujuannya agar dapat meningkatkan kemampuan dan semangat belajar peserta didik serta memudahkan guru. Karena dalam aplikasi *Quizizz* guru dapat dengan mudah mengkreasikan bentuk soal yang diinginkan dengan tampilan yang menarik, guru dapat mengatur bentuk pengeraian soal, dan mengacak soal yang ditampilkan untuk meminimalisir kecurangan antar peserta didik serta guru tidak perlu mengoreksi secara manual karena hasil yang diperoleh dapat diunduh secara otomatis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Ardania et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Instrumen Soal Pilihan Ganda Berbantu Aplikasi *Quizizz* Materi Sistem Pernapasan pada Manusia”. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang sedang dijalani oleh peneliti. Karena adanya kesamaan dalam mengembangkan evaluasi tes objektif bentuk digital. Evaluasi tes objektif yang dikembangkan oleh Ardania adalah instrumen pilihan ganda berbantuan aplikasi *Quizizz* yang memiliki daya tarik dan memudahkan proses pembelajaran.

Perencanaan pengembangan produk menggunakan model ADDIE, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan produk evaluasi tes objektif menggunakan aplikasi *Quizizz* pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dengan muatan pembelajaran IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia yang dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 pada tanggal 24-25 Mei 2023 di kelas V-A . Bentuk soal yang disajikan berupa pilihan ganda yang terdiri dari 30 soal dengan tingkat kognitif C1-C4. Pada materi yang disajikan, bertujuan mengajak peserta didik untuk menambah wawasan dan memperluas ilmu pengetahuan tentang keragaman masyarakat di Indonesia dalam berbagai aspek kehidupan, sikap bertoleransi antar sesama, dan dapat menganalisis informasi dari teks nonfiksi. Dengan harapan dapat menjadi sebuah solusi dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran yang ditemukan pada analisis kebutuhan yang sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti.

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





Gambar 5. Tampilan produk

https://quizizz.com/admin/quiz/63e517865550e6001e01c913?source=quiz_share

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

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

KESIMPULAN

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

dinyatakan layak digunakan. Sedangkan rerata dari hasil perhitungan angket respon peserta didik memperoleh sebesar 85,2% dengan kriteria “sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, I., Fitriyah, L. A., & Kuswanti, N. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Bentuk Pilihan Ganda Menggunakan Aplikasi Quizizz Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMP. *Jurnal Discovery*, 7(1), 1–6.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Ardania, R., Fitriyah, L. A., & Kuswanti, N. (2022). Pengembangan Instrumen Soal Pilihan Ganda Berbantu Aplikasi Quizizz Materi Sistem Pernapasan pada Manusia untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Discovery*, 7(1), 12–18
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nurhayati, Helaluddin, Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2020). *Penelitian dan Pengembangan : Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Banten : Media Madani.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Sidoarjo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Salsabila, D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung : Alfabeta.