

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA MATERI
INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN
DI KELAS V SD NEGERI 001 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nurul Islamiyah

NIM: 06131382025063

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA MATERI
INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN
DI KELAS V SD NEGERI 001 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nurul Islamiyah

NIM: 06131382025063

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATERI
INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN
DI KELAS V SD NEGERI 001 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nurul Islamiyah

NIM: 06131382025063

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :
Pembimbing,

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

Ketua Jurusan,

Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZZZ PADA MATERI
INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN
DI KELAS V SD NEGERI 001 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nurul Islamiyah

NIM: 06131382025063

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 30 November 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

2. Anggota : Bunda Harini, M.Pd.

Palembang, Desember 2023

Koordinator Program Studi,

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Islamiyah
Nim : 06131382025063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di Kelas V SD Negeri 001 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau kutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang penegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian Karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa permaksaan dari pihak manapun

Palembang, November 2023
Yang Membuat Pernyataan



Nurul Islamiyah
NIM. 06131382025063

Universitas Sriwijaya

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di Kelas V SD Negeri 001 Palembang" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar, Fakultas Kependidikan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan Skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE. M.Si selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu dan bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd Ketua dan Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Bunda Harini, S.Pd., M.Pd selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidik Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Demikianlah semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, November 2023
Yang Membuat Pernyataan



Nurul Islamiyah
NIM. 06131382025063

PERSEMBAHAN DAN MOTO

Puji syukur bagi Allah SWT yang maha pengasih dan maha pengasih dan maha penyayang yang telah memberikan penulis kekuatan dan ketabahan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua penulis tercinta, Ibu Halima dan Bapak Juhartono. Terima kasih sudah selalu mendukung, mendo'akan dan selalu memberi motivasi bagi penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Terima kasih kepada adik kandung penulis Hasbi Alfala Tehan yang selalu siap direpotkan oleh penulis dalam menjalankan perkuliahan dari awal perkuliahan sampai sekarang. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat adikku.
3. Terima kasih buat paman penulis Ari Winoto yang selalu ada diperjalanan pendidikan penulis dari jenjang yang paling rendah hingga jenjang perkuliahan.
4. Dosen Pembimbing, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar menghadapi penulis ketika bimbingan skripsi dan memberikan kemudahan sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu.
5. Dosen penguji, Bunda Harini, S.Pd., M.Pd terima kasih atas saran yang diberikan pada penulis.
6. Validator ahli materi, Ibu Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd. dan validator ahli media, Ibu Dr. Erna Reta Safitri, M.Pd. yang sudah menyempatkan waktunya untuk memvalidasi produk evaluasi pembelajaran yang penulis buat.
7. Seluruh Dosen FKIP PGSD yang sudah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan dari semester 1 hingga penyelesaian skripsi.
8. Jajaran petugas keamanan, kebersihan dan admin kampus FKIP KM 5.
9. Terima kasih Ibu Kepala Sekolah dan guru serta staff SD Negeri 001 Palembang yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dengan lancar.
10. Teman-teman PGSD angkatan 2020 baik kelas Palembang maupun Indralaya terima kasih telah kebersamai masa-masa perkuliahan penulis.

11. Sahabat yang sudah seperti keluarga bagi penulis Liza dan Fahmi, terima kasih sudah selalu siap mendengar keluh kesah penulis dalam semua hal dan selalu memberi semangat bagi penulis untuk menjalani perkuliahan.
12. Sahabat SMA penulis Alex, Rahfy, Samsi, Oca, Isya, Pretty, Bifa yang selalu siap menghibur penulis dan memberi semangat bagi penulis dalam menjalani proses perkuliahan yang selalu sabar menghadapi penulis dan semoga perkuliahan kalian semua dilancarkan dan diberi kemudahan.
13. Sahabat seperjuangan skripsi Della, Nyimas, Dilla dan viera. Terima kasih sudah membersamai penulis dari awal perkuliahan sampai sekarang dan selalu siap membantu penulis dalam semua hal.
14. Nurul Islamiyah, *Last but no least*, ya! diri sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

MOTO:

“Setetes keringat orangtuaku seribu langkahku untuk maju”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGUJIAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
PERSEMBAHAN DAN MOTO	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Evaluasi Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Evaluasi Pembelajaran	6
2.1.2 Teknik Evaluasi Pembelajaran	6
2.1.3 Fungsi dan Tujuan Evaluasi Pembelajaran	7
2.1.4 Langkah-langkah Evaluasi Pembelajaran	8
2.2 Jenis Aplikasi yang digunakan dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran	9
2.3 Aplikasi <i>Quizizz</i>	10
2.3.1 Pengertian Aplikasi <i>Quizizz</i>	11
2.3.2 Kelebihan Aplikasi <i>Quizizz</i>	11
2.3.3 Kekurangan Aplikasi <i>Quizizz</i>	12
2.4 Pembelajaran IPS	13

2.4.1 Pengertian Pembelajaran IPS	13
2.4.2 Ruang Lingkungan Pembelajaran IPS.....	13
2.4.3 Tujuan Pembelajaran IPS	14
2.5 Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan.....	15
2.6 Penelitian Relevan.....	15
2.7 Kerangka Berfikir.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian.....	20
3.2 Prosedur Penelitian.....	21
3.2.1 Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	22
3.2.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	22
3.2.3 Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	23
3.2.4 Produk Evaluasi Pembelajaran.....	24
3.3 <i>Setting</i> Penelitian.....	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data	25
3.4.1 Wawancara	25
3.4.2 Angket	26
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	26
3.5.1 Lembar Validasi Materi	26
3.5.2 Lembar Validasi Media.....	27
3.5.3 Angket Respon Guru dan Peserta didik	28
3.6 Analisis Data	30
3.6.1 Analisis Data Validasi	30
3.6.2 Analisis Data Angket Respon Guru	32
3.6.3 Analisis Data Angket Respon Peserta didik.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.2 Hasil Pengembangan	38
4.2.1 Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	38
4.2.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	41
4.2.3 Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	46

4.3 Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	28
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru	28
Tabel 3.4 kisi-kisi Instrumen Respon Peserta didik	29
Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Materi	30
Tabel 3.6 Instrumen Validasi Ahli Media	31
Tabel 3.7 Kategori jawaban validasi	32
Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan/Kevalidan	32
Tabel 3.9 Instrumen Angket Respon Guru	33
Tabel 3.10 Kategori Respon Guru	34
Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan	34
Tabel 3.12 Instrumen Angket Respon Peserta didik	35
Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan	36
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran	40
Tabel 4.2 Storyboard Penyusunan Tampilan Evaluasi <i>Quizizz</i>	44
Tabel 4.3 Prototype Tahapan Pembuatan Evaluasi <i>Quizizz</i>	47
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	49
Tabel 4.5 Kriteria Kevalidan	49
Tabel 4.6 Revisi Ahli Materi	50
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media	52
Tabel 4.8 Kriteria Kevalidan	52
Tabel 4.9 Revisi Ahli Media	53
Tabel 4.10 Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran	54
Tabel 4.11 Hasil Pengisian Angket Respon Guru	58
Tabel 4.12 Kriteria Kepraktisan	58
Tabel 4.13 Responden Pengisian lembar	59
Tabel 4.14 Hasil Uji Kelompok kecil	60
Tabel 4.15 Kriteria Kepraktisan	60
Tabel 4.16 Responden Pengisian lembar	61

Tabel 4.17 Hasil Uji Kelompok Besar	62
Tabel 4.18 Kriteria Kepratisan	62
Tabel 4.19 Hasil Uji Coba Evaluasi Pembelajaran	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	19
Gambar 3.1 Langkah-langkah pengembangan 3D	20
Gambar 3.2 Modifikasi Prosedur Model 3D	21
Gambar 4.1 Kegiatan Evaluasi Pembelajaran	37
Gambar 4.2 Evaluasi pembelajaran menggunakan cara konvensional.....	38
Gambar 4.3 Uji Coba Guru Kelas V	57
Gambar 4.4 Uji coba kelompok kecil	59
Gambar 4.5 Uji coba kelompok besar	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengesahan Judul	75
Lampiran 2 Pengesahan Proposal	76
Lampiran 3 SK Pembimbing	77
Lampiran 4 SK Penelitian dari FKIP Unsri.....	79
Lampiran 5 SK Izin Penelitian dari Kesbangpol	80
Lampiran 6 Surat Penelitian dari dinas pendidikan	81
Lampiran 7 SK selesai penelitian di SD Negeri 001 Palembang	82
Lampiran 8 SK Validasi Ahli Materi	83
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi	84
Lampiran 10 Hasil Revisi Produk Evaluasi Pembelajaran Ahli Materi ..	88
Lampiran 11 SK Validasi Media	89
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media	90
Lampiran 13 Hasil Validasi Media.....	91
Lampiran 14 Revisi produk Evaluasi pembelajaran Ahli Media.....	94
Lampiran 15 Hasil Angket uji coba Guru Kelas	95
Lampiran 16 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	97
Lampiran 17 Rekap jawaban angket uji coba kelompok kecil	102
Lampiran 18 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar	103
Lampiran 19 Rekap jawaban angket uji coba kelompok besar	113
Lampiran 20 Dokumentasi.....	115
Lampiran 21 Produk Evaluasi Pembelajaran Aplikasi <i>Quizizz</i>	118
Lampiran 22 Kartu Bimbingan	124
Lampiran 23 Bukti Cek Plagiat	128
Lampiran 24 Tabel Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	129
Lampiran 25 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi	140
Lampiran 26 Izin Penjilidan	141

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA MATERI
INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN
DI KELAS V SD NEGERI 001 PALEMBANG**

Nurul Islamiyah (06131382025063)
06131382025063@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
siti_dewi_maharani@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di kelas V SD Negeri 001 Palembang yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik evaluasi pembelajaran, mengetahui cara mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan *Aplikasi Quizizz*, mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan produk evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 3D (*Define, Design dan Develop*). karakteristik peserta didik dalam kegiatan evaluasi pembelajaran masih menggunakan cara konvensional, sehingga peneliti mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan *Aplikasi Quizizz*. Tingkat kelayakan produk diukur melalui angket hasil validasi ahli meteri 95,83% termasuk ketegori sangat valid dan hasil validasi ahli media 95% termasuk kategori sangat valid, sedangkan tingkat kepraktisan produk diukur melalui angket hasil uji coba guru kelas 95,8% termasuk kategori sangat praktis, uji coba kelompok kecil 97,5% termasuk kategori sangat praktis , dan uji coba kelompok besar 97% termasuk kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut, bahwa produk evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Sehingga, diharapkan produk evaluasi pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar di materi lain.

Kata kunci : Pengembangan, Evaluasi Pembelajaran, Aplikasi Quizizz

***DEVELOPMENT OF LEARNING EVALUATION
USING THE QUIZIZZ APPLICATION ON HUMAN
INTERACTION WITH THE ENVIRONMENT MATERIAL
IN CLASS V OF SD 001 PALEMBANG***

**Nurul Islamiyah (06131382025063)
06131382025063@student.unsri.ac.id**

**Pembimbing: Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
siti_dewi_maharani@unsri.ac.id**

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research develops learning evaluation using the Quizizz application on Human Interaction with the Environment Material in class V of SD Negeri 001 Palembang which aims to determine the characteristics of learning evaluation, find out how to develop learning evaluation using the Quizizz Application, find out the level of feasibility and practicality of the learning evaluation product being developed. This research uses a 3D development model (Define, Design and Develop). The characteristics of students in learning evaluation activities still use conventional methods, so researchers developed learning evaluation using the Quizizz application. The level of product feasibility was measured through a questionnaire from the validation results of material experts, 95.83% including the very valid category and the validation results from media experts, 95%, including the very valid category, while the level of product practicality was measured through a questionnaire from class teacher test results, 95.8% including the very practical category. , 97.5% of small group trials are in the very practical category, and 97% of large group trials are in the very practical category. From these results, it is clear that the learning evaluation product using the Quizizz application is feasible and practical for use in learning. So, it is hoped that this learning evaluation product can be used in elementary school learning in other materials.

Keywords: *Development, Learning Evaluation, Quizizz Application.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi dan ilmu pengetahuan pada era ini berkembang dengan sangat pesat dikalangan masyarakat. Perkembangan teknologi memberi pengaruh positif pada dunia pendidik, pengaruh positif perkembangan teknologi pada pendidikan seperti dengan menggunakan teknologi sebagai *platform* pengembangan bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang dapat membantu guru dalam membuat suasana pembelajaran menjadi inovatif, interaktif, dan menyenangkan (Nurillahwaty, 2021). Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan. Tenaga pendidik bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran tenaga pendidik dapat membuat penjelasan materi yang menarik dan tidak monoton supaya peserta didik tertarik dan tetap semangat dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar tersebut (Agustian & Salsabila, 2021).

Menurut Pasal 40 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidik dan tenaga pengajar wajib menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, inovatif, dinamis, dan dialogis. Oleh sebab itu, menciptakan pembelajaran yang menarik, salah satu yang dapat dilakukan melalui penggunaan media dalam pembelajaran (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Sehingga, tenaga pendidik harus mempunyai kemampuan profesional sebagai pengajar agar dapat mengembangkan media dalam pembelajaran khusus pada pengembangan evaluasi pembelajaran.

Menurut Fauziah (2021) dalam penelitian yang sudah dilakukan bahwa evaluasi pembelajaran secara konvensional dapat dikatakan kurang praktis karena, pelaksanaan evaluasi konvensional memerlukan waktu yang lama sehingga dapat membuat pelaksanaan evaluasi menjadi tidak efektif dan pelaksanaan evaluasi konvensional diperiksa secara manual oleh guru sehingga memerlukan waktu yang

lama dalam pengerjaan. Pelaksanaan evaluasi secara sederhana atau konvensional juga kurang efektif karena peserta didik dapat melihat jawab dari teman sehingga evaluasi pembelajaran belum dapat dijadikan tolak ukur pencapaian tujuan pembelajaran pada proses pembelajaran.

Seorang pendidik dapat melakukan berbagai upaya untuk memastikan hasil evaluasi pembelajaran yang optimal. Salah satu langkah penting adalah memiliki alat/media evaluasi yang valid dan praktis agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Proses pengembangan evaluasi pembelajaran tentu saja membutuhkan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam konteks pembelajaran tidak hanya memudahkan guru, tetapi juga peserta didik dalam setiap tahap evaluasi pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat merancang alat evaluasi yang lebih efisien dan efektif. Kemajuan teknologi pada era globalisasi saat ini telah membawa perubahan pesat dalam sistem pendidikan. Setiap kegiatan belajar melibatkan perangkat teknologi seperti komputer, telepon, dan berbagai perangkat informasi. Penting untuk diakui bahwa perkembangan teknologi yang pesat membawa dampak signifikan pada perubahan sistem pendidikan. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa pendidikan di Indonesia tetap relevan dan tidak tertinggal dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, diperlukan pembaharuan yang mencakup evaluasi pembelajaran dan faktor pendukung dalam pembaharuan evaluasi pembelajaran. Upaya ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dapat beradaptasi dengan perkembangan terkini dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi peserta didik (Witriani, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik dan guru SD Negeri 001 Palembang, diperoleh informasi bahwa pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran masih sangat sederhana atau masih secara konvensional belum melibatkan teknologi di dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Sehingga, pelaksanaan evaluasi membutuhkan waktu yang cukup lama karena peserta didik mengerjakan evaluasi dengan cara menulis dikertas dan guru mengkoreksi lembar jawaban peserta didik serta penginputan nilai peserta didik secara manual. Selain itu, evaluasi yang dilakukan secara konvensional memiliki beberapa permasalahan

seperti peserta didik dapat melihat jawaban teman, peserta didik cenderung bosan dalam mengerjakan evaluasi, dan kurang motivasi peserta didik dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran agar tercipta suasana evaluasi pembelajaran yang inovatif dan interaktif dengan cara menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

Perkembangan Teknologi dan ilmu pendidikan dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan *platform* teknologi pelaksanaan evaluasi pembelajaran menjadi lebih inovatif, interaktif, dan efektif. Hal ini sudah sejalan dengan pendapat Assidiqi & Sumarni (2020) yang menyatakan bahwa banyak sekali *platform* teknologi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran oleh instansi pendidikan, pada tingkat sekolah maupun tingkat perguruan tinggi untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Platform teknologi yang dapat digunakan dalam media pembelajaran seperti *youtube, google classcroom, kahoot, Aplikasi Quizizz, wordwall, google slide, canva*, dan *platform* lain. Guru juga dapat memanfaatkan teknologi sebagai pengembangan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* dapat dijadikan evaluasi pembelajaran yang inovatif, interaktif dan menyenangkan dengan kuis interaktif yang terdapat dalam Aplikasi *Quizizz*.

Sejalan dengan pendapat Fatiah (2023) bahwa Aplikasi *Quizizz* merupakan *Platform* yang sangat layak dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi inovatif dan interaktif. Selain itu, Aplikasi *Quizizz* mempermudah guru dan peserta didik dalam kegiatan evaluasi seperti cara pengerjaan evaluasi lebih cepat, guru dapat dengan mudah dalam mengoreksi dan penginputan nilai peserta didik sehingga Aplikasi *Quizizz* sangat Praktis digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran (Hidayat, 2023).

Berdasarkan permasalahan yang terdapat dilatar belakang peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di Kelas V SD Negeri 001 Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana karekteristik evaluasi pembelajaran pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di Kelas V SD Negeri 001 Palembang?
2. Bagaimana mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di Kelas V SD Negeri 001 Palembang?
3. Bagaimana validitas evaluasi pembelajaran menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di Kelas V SD Negeri 001 Palembang?
4. Bagaimana kepraktisan evaluasi pembelajaran menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di Kelas V SD Negeri 001 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, sehingga tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui karekteristik evaluasi pembelajaran pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di Kelas V Negeri 001 Palembang.
2. Untuk mengetahui cara mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di Kelas V SD Negeri 001 Palembang.
3. Untuk menghasilkan evaluasi pembelajaran yang valid menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di Kelas V SD Negeri 001 Palembang.
4. Untuk menghasilkan evaluasi pembelajaran yang praktis menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di Kelas V SD Negeri 001 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat berbagai manfaat yang dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Bagi peserta didik, diharapkan mendapatkan suasana dan pengalaman yang baru ketika menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran, sehingga dapat menambah motivasi dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran dan pemahaman materi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Pendidik, diharapkan dapat membuat inovasi dalam proses pembelajaran menjadi lebih mudah dengan menggunakan *platform* teknologi seperti Aplikasi *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran yang inovatif dan interaktif.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alat evaluasi bagi sekolah dalam membuat inovasi dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.
4. Bagi Peneliti, melalui penelitian ini diharapkan peneliti dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan mengenai pengembangan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan Aplikasi *Quizizz*. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan inspirasi kepada guru profesional untuk menciptakan suasana evaluasi yang inovatif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Anna Maria Oktaviani, Arita Marini, F. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4277–4281.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan platform digital di masa pandemi covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298–303.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/601/519>
- Aulia, S. D. (2022). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Tema 3 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 98 Palembang*.
- Azizah, A. A. M. (2021). Analisis Pembelajaran Ips Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 2013. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1.
<https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- Dari, Y. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat Skripsi*. 1–19.
- Efrina, G. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Aplikasi Quizizz. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5404–5413.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8610>
- Ekawati, K. (2022). Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Di Kelas 5 SDN Ngringin Moyudan Sleman. *Skripsi*, 1–116.
- Endang Asnita. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM TERHADAP RESPON BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KAMPAR. 2005–2003 ,8.5.2017 ,γ787.
- Fatihah, P. N. E. S. W. S. A. (2023). *PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN QUIZIZZ TEMA 9 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3*. 09(September), 2176–2188.
- Fauziah, A. (2021). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas IV SDN 057201 Kab.Langkat T.A 2020/2021. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Hidayat, sholeh T. R. M. R. (2023). PENGEMBANGAN MODEL ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI PANUNGGANGAN 5. *Aleph*, 87(1,2), 149–200.
<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/han>

- dle/1/8314/LOEBLEIN%2C LUCINEIA
CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proces
- Huljannah, M. (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>
- Idrus. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 920–935.
- Juariah, J. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. In *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*. <http://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/azkiya/article/view/1615%0Ahttps://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/azkiya/article/download/1615/988>
- Kirana, K. T. (2021). *PEMBELAJARAN DARING MUATAN PEMBELAJARAN IPS PADA KELAS V SD*. 10, 6.
- Lestari, S., & Marhamah, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Google Classroom sebagai alternatif dalam pembelajaran online. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 9(2), 146–154. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v9i2.37057>
- Magdalena, I., Hidayati, N., Dewi, R. H., Septiara, S. W., & Maulida, Z. (2023). Pentingnya Evaluasi dalam Proses Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Masaliq*, 3(5), 810–823. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1379>
- Makbul, M. (2021). METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspac.e.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Naipospos, N. B. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI SECARA ONLINE DIMASA PANDEMI COVID 19. *Malaysian Palm Oil Council (MPOC)*, 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Nisa', E. K. (2020). *PENGEMBANGAN BUKU TEKS BACAAN BERGAMBAR SEBAGAI PENDAMPING MATA PELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DI KELAS V SD*.
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Olivia. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema Makanan Sehat Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

- Kelas V Sdn 68 Palembang. *Sriwijaya University Repository*.
<http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/67358>
- Rafika, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game Eduksi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii Smp Al-Rifa'ie Gondanglegi. In *Etheses UIN Malang* (Nomor July).
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66.
<https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14–22.
<https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/144>
- Ratnasarianti, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 kota Makassar. *Skripsi*, 4.
- Rizqiyah, L. (2018). Teknik Tes dan Nontes Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar. *evaluasi pembelajaran PAI*, 1530304667, 1–14.
- Rona. (2020). *KONSEP DASAR EVALUASI PEMBELAJARAN DI SD/MI*. 21(1), 1–9.
- Rusdian, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbantuan quizizz pada materi bangun ruang sisi datar kelas viii smpn 1 siak hulu. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 14–16.
- Salama, N. L. (2022). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Konsep Sistem Pencernaan Menggunakan Aplikasi QUIZIZZ*. 1–282.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/60749>
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Sawaluddin, S., & Muhammad, S. (2020). Langkah-Langkah dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 6(1).
<https://doi.org/10.18592/ptk.v6i1.3793>
- Suarga, S. (2019). Hakikat, Tujuan Dan Fungsi Evaluasi Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(1), 327–338.
<https://doi.org/10.24252/ip.v8i1.7844>
- Supoyo, sonya. (2022). PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI SDN 36 GUNUNG SARIK PADANG. *،٢٧٨٧* 2005–2003 ,8.5.2017.
- Syaifulloh, M. (2020). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII DI MTS NEGERI 7 MALANG. *Global Health*, 167(1), 1–5. <https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>
- Witriani. (2023). *PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN*

*MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZZIZZ PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII DI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 5 PALOPO.*

- Yani, R. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android Melalui Aplikasi Quizziz pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 1(2), 5–11. <https://doi.org/10.57251/sin.v1i2.125>
- 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>