

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA TEMA 3  
SUBTEMA 1 DI KELAS V SD NEGERI 98 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Sapna Dewi Aulia**

**NIM: 06131381924059**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2022**

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZZZ PADA TEMA 3  
SUBTEMA 1 DI KELAS V SD NEGERI 98 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

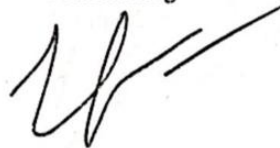
**Sapna Dewi Aulia**

**NIM: 06131381924059**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

Pembimbing



**Vina Amilia Suganda M, M. Pd.**

**NIP. 199102022019032019**

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



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

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA TEMA 3  
SUBTEMA 1 DI KELAS V SD NEGERI 98 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Sapna Dewi Aulia**

**NIM: 06131381924059**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Mengesahkan:

Pembimbing



**Vina Amilia Suganda M, M. Pd.**

**NIP. 199102022019032019**

Mengetahui,

Kepala Jurusan



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd.,**

**NIP. 195901011986032001**

Koordinator Prodi PGSD



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

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZZZ PADA TEMA 3  
SUBTEMA 1 DI KELAS V SD NEGERI 98 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Sapna Dewi Aulia**

**NIM: 06131381924067**

Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Jumat

Tanggal : 16 Desember 2022

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Vira Amilia Sugenda M, M.Pd.
2. Anggota : Dr. Makmum Raharje, M. Sn.



Indralaya,

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.

NIP. 196012151986032002

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sapna Dewi Aulia

NIM : 06131381924059

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Tema 3 Subtema 1 Di Kelas V SD Negeri 98 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia bertanggung jawab menanggung saksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Sapna Dewi Aulia

06131381924059

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji syukur kepada Allah SWT., atas segala rahmat dan berkat-Nya yang telah melancarkan, memperkuat, dan meridhai penulis selama melakukan penelitian ini. Dengan segala rasa syukur, hormat, dan kasih sayang saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Orang tua penulis tercinta, Mama Sudarsih dan Papa Sapran (Alm). saudara penulis, Saprina Putri Vannisa. Keluarga penulis yang Masya Allah tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang, bantuan, semangat serta dukungan kepada penulis dari awal kuliah hingga sampai tahap penyelesaian skripsi ini.
2. Dosen pembimbing peneliti Ibu Vina Amilia Suganda M, M.Pd., yang telah berjasa dalam proses pembuatan skripsi ini dalam memberikan bimbingan, arahan, ilmu, serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Koordinator Program Studi PGSD, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd., yang telah banyak memberikan arahan, ilmu, serta kemudahan atas hal kelengkapan administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Dosen penguji, Bapak Dr. Makmum Raharjo, M. Sn., terima kasih banyak atas saran serta masukan yang Bapak berikan atas skripsi ini.
5. Admin Prodi PGSD, Ibu Dewi Utami, terima kasih banyak Ibu telah membantu dalam mengurus hal administrasi yang berkaitan selama perkuliahan ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen PGSD yang telah banyak memberikan dan mencurahkan ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan. Semoga jasa-jasa dan ilmu yang diberikan terbalaskan oleh Allah SWT., Aamiin.
7. Teman-teman dekat penulis, Rizka, Sephia dan Nurra, terima kasih banyak atas dukungan serta kesediaannya karena selalu mendengar keluh kesah, menghibur, memberikan nasihat, memberikan saran dan selalu saling menguatkan dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih sudah kebersamaan dari awal perkuliahan hingga sekarang.

8. Untuk Ronaldi Liyando, terima kasih banyak telah mau direpotkan dan selalu menemani, memberikan dukungan, mendengarkan keluh kesah serta semangat bagi penulis selama penyelesaian skripsi ini.
9. Semua teman-teman PGSD angkatan 2019 seperjuangan skripsi yang sama-sama memberikan banyak dukungan dan berbagi suka duka selama menempuh pendidikan S1 ini.
10. Almamater kebanggaan dan tercinta, Universitas Sriwijaya.

**MOTTO :**

*“Hadapi dan lakukanlah yang terbaik untuk menyelesaikan masalahmu.  
Sesungguhnya Allah SWT., tidak akan membebani hambanya diluar batas  
kemampuannya. Percayalah Allah selalu bersama kita”*

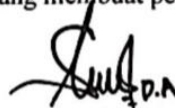
## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Tema 3 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 98 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Vina Amilia Suganda M, M. Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M. A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd. Dan Dekan FKIP Unsri, Bapak Drs. Marwan Pulungan, M. Pd. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan, Ibu Dr. Siti Dewi Maharan, M. Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M. Sn., sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

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

Palembang, Desember 2022  
Yang membuat pernyataan



Sapna Dewi Aulia  
NIM. 06131381924059



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG .....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>III</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>V</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>IV</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....</b>	<b>VI</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>11</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>12</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>13</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>14</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>15</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>16</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	16
1.2 Identifikasi Masalah .....	18
1.3 Batasan Masalah .....	18
1.4 Rumusan Masalah .....	19
1.5 Tujuan Penelitian .....	19
1.6 Manfaat Penelitian .....	20
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>21</b>
2.1 Pembelajaran Tematik .....	21
2.1.1 Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	22
2.1.2 Tujuan Pembelajaran Tematik .....	22
2.2 Evaluasi Pembelajaran .....	24
2.2.1 Tujuan dan Fungsi Evaluasi Pembelajaran .....	24
2.2.2 Langkah-langkah Evaluasi Pembelajaran .....	26
2.3 Aplikasi Pengembangan .....	27
2.4 Aplikasi Quizizz .....	29
2.4.1 Kelebihan Aplikasi Quizizz .....	31
2.4.2 Kekurangan Aplikasi Quizizz .....	32
2.5 Penelitian yang Relevan .....	33
2.6 Kerangka Berpikir .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	38
3.2 Prosedur Penelitian .....	39
3.2.1 Tahap Define .....	40
3.2.2 Tahap Design .....	41
3.2.3 Tahap Development .....	42
3.2.4 Produk Evaluasi Pembelajaran .....	43
3.3 Setting Penelitian .....	43
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	44
3.5 Instrumen Pengumpulan Data .....	45
3.5.1 Lembar Validasi Media .....	46

3.5.2 Lembar Validasi Materi .....	46
3.6 Teknik Analisis Data .....	48
3.6.1 Teknik Analisis Data Validasi .....	49
3.6.2 Teknik Analisis Data Angket Siswa .....	53
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	55
4.2 Prosedur Penelitian .....	55
4.2.1 Tahap Define .....	55
4.2.2 Tahap Design .....	63
4.2.3 Tahap Development .....	68
4.3 Pembahasan .....	89
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>92</b>
5.1 Kesimpulan .....	92
5.2 Saran .....	93
5.2.1 Saran Teoritis .....	93
5.2.2 Saran Praktis .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Guru.....	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Lembar Siswa.....	40
Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 3.6 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3.7 Instrumen Validasi Guru.....	43
Tabel 3.8 Kategori Jawaba Validasi.....	44
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan.....	44
Tabel 3.10 Instrumen Lembar Pengisian Siswa.....	45
Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan.....	46
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran.....	49
Tabel 4.2 Storyboard Penyusunan Tampilan Evaluasi Quizizz.....	58
Tabel 4.3 Prototype Tahapan Pembuatan Evaluasi Quizizz.....	61
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media.....	62
Tabel 4.5 Kriteria Kevalidan.....	63
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	66
Tabel 4.7 Kriteria Kevalidan.....	66
Tabel 4.8 Hasil Validasi Guru.....	69
Tabel 4.9 Kriteria Kevalidan.....	69
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Validasi Evaluasi Pembelajaran.....	71
Tabel 4.11 Responden Pengisian Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	75
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	76
Tabel 4.13 Kriteria Kepraktisan.....	76
Tabel 4.14 Responden Pengisian Angket Uji Coba Kelompok Besar.....	78
Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	79
Tabel 4.16 Kriteria Kepraktisan.....	79
Tabel 4.17 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Evaluasi Pembelajaran.....	80
Tabel 4.18 Kriteria Kepraktisan.....	80

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 3.1 Tahapan 3D.....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 3.2 Modifikasi Prosedur Model 3D.....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 4.1 Produk Evaluasi Sebelum Direvisi Ahli Media .....</b>	<b>64</b>
<b>Gambar 4.2 Produk Evaluasi Setelah Direvisi Ahli Media .....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 4.3 Produk Evaluasi Sebelum Direvisi Ahli Materi.....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4.4 Produk Evaluasi Setelah Direvisi Ahli Materi.....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4.5 Uji Coba Kelompok Kecil .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.6 Uji Coba Kelompok Besar .....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	97
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi.....	98
Lampiran 3 Surat Permohonan Penelitian.....	100
Lampiran 4 SK Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya .....	101
Lampiran 5 SK Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang....	102
Lampiran 6 SK Selesai Penelitian dari SDN 98 Palembang.....	103
Lampiran 7 Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	104
Lampiran 8 Revisi Bahan Ajar Ahli Media .....	106
Lampiran 9 Surat Keterangan Vaidasi Ahli Materi .....	110
Lampiran 10 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	111
Lampiran 11 Revisi Bahan Ajar Ahli Media.....	113
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	116
Lampiran 13 Hasil Angket Validasi Guru .....	117
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Guru.....	119
Lampiran 15 Pengisian Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	120
Lampiran 16 Rekapitan Jawaban Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	128
Lampiran 17 Pengisian Angket Uji Coba Kelompok Besar.....	131
Lampiran 18 Rekapitan Jawaban Angket Uji Coba Kelompok Besar.....	142
Lampiran 19 Dokumentasi.....	145
Lampiran 20 Produk Evaluasi Pembelajaran Quizizz .....	148
Lampiran 21 Kartu Bimbingan Skripsi.....	156
Lampiran 22 Bukti Cek Plagiat .....	159
Lampiran 23 Surat Bebas Plagiat.....	160
Lampiran 24 Tabel Perbaikan Skripsi.....	161
Lampiran 25 Bukti Perbaikan .....	194
Lampiran 26 Izin Penjilidan.....	195

## **Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Tema 3 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 98 Palembang**

Oleh

Sapna Dewi Aulia

[06131381924059@student.unsri.ac.id](mailto:06131381924059@student.unsri.ac.id)

Pembimbing : Vina Amilia Suganda M., M.Pd.

[vinaamilia@fkip.unsri.ac.id](mailto:vinaamilia@fkip.unsri.ac.id)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

### **ABSTRAK**

Penelitian ini mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada tema 3 subtema 1 di kelas V SD Negeri 98 Palembang yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan produk evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 3D (*Define, Design dan Develop*). Hasil validasi yang diperoleh oleh ahli materi adalah 75% termasuk kategori valid. Hasil validasi dari ahli media adalah 92,5% termasuk kategori sangat valid. Hasil validasi dari guru kelas V SD adalah 97,5% termasuk kategori sangat valid. Hasil untuk uji coba kelompok kecil oleh peserta didik adalah 98,7% termasuk kategori sangat praktis. Hasil uji coba kelompok besar oleh peserta didik adalah 94,8% termasuk kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut, bahwa produk evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Untuk selanjutnya, diharapkan produk evaluasi pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar di materi lainnya.

**Kata Kunci** : Pengembangan, Evaluasi Pembelajaran, Aplikasi Quizizz

***Development of Learning Evaluation Using the Quizizz Application at  
Theme 3 Subtema 1 in Class V SD Negeri 98 Palembang***

By

Sapna Dewi Aulia

[06131381924059@student.unsri.ac.id](mailto:06131381924059@student.unsri.ac.id)

Supervisor : Vina Amilia Suganda M., M.Pd.

[vinaamilia@fkip.unsri.ac.id](mailto:vinaamilia@fkip.unsri.ac.id)

*Elementary School Teacher Education Study Program  
Faculty of Teacher Training and Education  
Sriwijaya University*

***ABSTRACT***

*This study developed learning evaluation using the Quizizz application on theme 3 sub-themes 1 in class V SD Negeri 98 Palembang which aims to determine the level of feasibility and practicality of the learning evaluation product developed. This study uses a 3D development model (Define, Design and Develop). The validation results obtained by material experts are 75% included in the valid category. The results of the validation from media experts are 92.5% including the very valid category. The results of the validation from the fifth grade elementary school teacher were 97.5%, including the very valid category. The results for the small group trial by students were 98.7%, including the very practical category. The results of the large group trial by students were 94.8%, including the very practical category. From these results, that learning evaluation products using the Quizizz application are feasible and practical to use in learning. Henceforth, it is hoped that this learning evaluation product can be used in learning in elementary schools in other materials.*

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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi dan Ilmu pengetahuan pada saat ini berkembang dengan sangat pesat sehingga dapat dirasakan di dalam kehidupan manusia. Tentu saja perkembangan ini memiliki dampak positif terutama di dalam dunia pendidikan, dengan adanya teknologi di dalam dunia pendidikan siswa dapat mengakses berbagai macam informasi dengan cepat. Selain siswa, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan juga dapat dimanfaatkan oleh tenaga kependidikan untuk menjadi media pembelajaran ataupun alat ukur yang lebih menyenangkan dan inovatif seperti halnya banyak sekali teknologi yang dapat digunakan guru seperti laptop, handphone, internet, aplikasi dan proyektor.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidik adalah tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi (Asrul, Ananda. R., Rosnita, 2014:1). Maka dari itu seorang pendidik harus mempunyai kompetensi ataupun kemampuan sebagai seorang pengajar yang profesional salah satunya yaitu kemampuan mengadakan evaluasi. Evaluasi digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil siswa oleh guru dalam proses pembelajaran. Selain itu evaluasi juga bertujuan untuk memperoleh informasi yang dijadikan dasar sebagai proses pencapaian belajar siswa, taraf kemajuan, perkembangan, serta keefektifan pengajaran guru (A. Rusdiana, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru SDN 98 Palembang, Ibu Siti Nurbaya pada tanggal 29 Agustus 2022 menunjukkan fakta bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih menggunakan cara konvensional yaitu memakai kertas. Bahkan di beberapa sekolah yang pernah saya observasi pada saat kegiatan magang dan juga PLP umumnya menggunakan cara yang sama. Menurut Fauziah, Aina (2021:2) dalam penelitiannya hal ini tentu saja dapat dikatakan kurang praktis karena selain masih menggunakan kertas sebagai alat evaluasinya, pengoreksian dan penilaian yang dilakukan guru juga manual,



sehingga membuang waktu dan semakin banyak pekerjaan yang harus dilakukan. Penggunaan evaluasi konvensional juga kurang efektif karena hasil yang diberikan oleh siswa bisa saja bersifat tidak murni karena siswa dapat mencontek dan meniru jawaban siswa lainnya sehingga hasil yang didapatkan oleh siswa belum dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi berbasis teknologi dapat menjadi solusi bagi guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Terdapat banyak keunggulan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis teknologi salah satunya ialah memudahkan guru dalam menilai hasil pembelajaran siswa dalam waktu yang singkat, selain itu aplikasi berbasis teknologi ini dapat meminimalisir kecurangan yang dilakukan oleh siswa, sehingga hasil yang didapatkan murni dan dapat dijadikan tolak ukur kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yaitu aplikasi Quizizz. Quizizz dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai evaluasi pembelajaran berbasis permainan dan teknologi.

Halimatus Solikah (2020:2) mengatakan dalam penelitiannya Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai evaluasi dalam pembelajaran. Dengan pemanfaatan Quizizz ini diharapkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dan juga menambah motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan memanfaatkan Quizizz menjadikan salah satu upaya mengakomodir permasalahan evaluasi pembelajaran dan tentunya ini dapat menambah nilai guna dari Handphone yang dimiliki siswa sebagai alat pembelajaran dan guru pun dapat merubah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan inovatif dikarenakan pembelajaran Quizizz ini berpusat pada siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif di dalam proses pembelajaran khususnya pada Tema 3 Subtema 1 di kelas V SD. (Humairoh, 2020).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik mengkaji dan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Tema 3 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 98 Palembang”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Diperlukannya pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran
2. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional
3. Kurangnya nilai praktis yang didapat dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara konvensional
4. Kurangnya keberhasilan pelaksanaan pengukuran penilaian hasil belajar yang disebabkan masih terdapat siswa yang mencontek jawaban temannya.
5. Banyaknya inovasi atau pengembangan berbasis teknologi yang tidak dimanfaatkan dengan baik guna meningkatkan mutu pendidikan

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang sudah diidentifikasi, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih efektif dan terarah, sehingga penelitian difokuskan pada:

1. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kuis interaktif pada evaluasi pembelajaran untuk siswa kelas V SD dan menguji kelayakan produknya.
2. Penelitian hanya terbatas pada siswa kelas V SDN 98 Palembang dan materi dibatasi pada subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan? tema 3 Makanan Sehat dalam aspek pengetahuan siswa yang sesuai dengan standar kompetensi di SDN 98 Palembang
3. Produk evaluasi berupa kuis interaktif yang dibuat dengan aplikasi Quizizz berbasis Quiz Game yang didalamnya terdapat materi pelajaran subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan? tema 3 Makanan Sehat
4. Penelitian ini difokuskan pada penelitian kelayakan produk evaluasi pembelajaran berdasarkan validasi dari Ahli Materi dan Ahli Media, sedangkan uji coba produk dilakukan secara perorangan, kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan mengetahui kepraktisan penggunaan produk evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi quizizz pada tema 3 subtema 1 di Kelas V SD Negeri 98 Palembang?
2. Bagaimana kepraktisan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi quizizz pada tema 3 subtema 1 di Kelas V SD Negeri 98 Palembang?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan evaluasi pembelajaran yang valid berbasis aplikasi quizizz pada tema 3 subtema 1 di Kelas V SD Negeri 98 Palembang.
2. Untuk menghasilkan evaluasi pembelajaran yang praktis berbasis aplikasi quizizz pada tema 3 subtema 1 di Kelas V SD Negeri 98 Palembang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah memberikan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan terkait dengan pengembangan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang yaitu dengan aplikasi quizizz agar pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat lebih efektif dan praktis.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengalaman yang bermanfaat dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz sehingga dapat menambah daya tarik dan pemahaman dalam pembelajaran.

#### b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam inovasi pembelajaran khususnya dalam evaluasi agar dapat memudahkan guru dalam pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan aplikasi quizizz.

#### c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan evaluasi pembelajaran diharapkan bisa dijadikan sebagai alat evaluasi dalam inovasi pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan sarana dan prasarana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang terdapat disekolah sehingga dapat menunjang proses pembelajaran.

#### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz serta dapat menjadi inspirasi untuk menjadi guru profesional yang kreatif dan inovatif, serta dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan mutu pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adlani, Nabil. (2022). *Dampak Globalisasi Di Bidang Pendidikan. Artikel*. Retrieved from [adjar.grid.id](http://adjar.grid.id)
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bnadung: PT. Remaja Rosdakarya
- Asrul, Rusydi Ananda, dan Rosnita. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Dianty, Arninda. (2022). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Evaluasi Hasil Belajar Siswa. Artikel*. Retrieved from [kompasiana.com](http://kompasiana.com)
- Fauziah, A. (2021). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas IV SDN 057201 Kab.Langkat T.A 2020/2021*. Universitas Negeri Medan
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hariyani, Y. (2018). *Peran Penting Psikologis Terhadap Peserta Didik SD Melalui Pembelajaran Tematik Terpadu. Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2(2), 72-73.
- Hidayani, M. (2016). *Pembelajaran Tematik Dalam Kurikulum 2013. Jurnal At-Ta'lim*. 15(1), 158.
- Iriani, D.S., dan Soeharto. (2015). *Evaluasi Pelaksanaan Praktik Kerja Industri Siswa Kompetensi Keahlian Boga SMKN Purworejo. Artikel*. Retrieved from [google.scholar](http://google.scholar)
- Kinanti, M.D., dan Mas Subagio. (2020). *Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8(3), 6-9.
- Mawaddah, dkk. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. Journal of Elementary School*. 5(5). 3011.
- Ningtyas, D.L.I., dan Wendri Wiratsiwi. (2021). *Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Tema I Indahnya Kebersamaan Subtema I Keberagaman Budaya Bangsa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Nuramanah, S. A., dkk. (2020). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. Bestari Jurnal Studi Pendidikan Islam*. 17(1), 117-132

- Olivia. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema Makanan Sehat Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V SDN 68 Palembang*. Universitas Sriwijaya
- Purba, L.S.L. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. Universitas Kristen Indonesia.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siswandi. (2020). *Game Quizizz Keunggulan dan Kelemahan*. Artikel. Retrieved from gurusiana.id.
- Sitompul, H, dkk. (2018). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Universitas Terbuka
- Solikhah, H. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*. Universitas Negeri Surabaya
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan ; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, Fransiska Wahyu Ari, dkk (2017). *Buku Guru Tema 3 Makanan Sehat*. Jakarta: Kemendikbud
- Susilawati, Fransiska Wahyu Ari, dkk (2017). *Buku Siswa Tema 3 Makanan Sehat*. Jakarta: Kemendikbud.
- Winarni, Endang Widi. (2018). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wulan Elis. R., Rusdiana. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Yusuf, Muri. (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.