

## **Efektifitas media quizalize dalam evaluasi pembelajaran IPAS: peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 SD**

**Eko Bayu Gumilar<sup>1\*</sup>, Kristina Gita Permatasari<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi PGMI, STAI Muhammadiyah Blora, Indonesia

\*email korespondensi: [ekobayugumilar@gmail.com](mailto:ekobayugumilar@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui pengembangan instrumen evaluasi IPAS berbasis Quizalize untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas IV SD, Mengetahui hasil dari uji kelayakan Instrumen evaluasi IPAS berbasis Quizalize, Menentukan faktor pendukung dan penghambat dalam uji kelayakan instrumen evaluasi IPAS berbasis Quizalize untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau R&D (research and development) dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Teknik pengumpulan data menggunakan: Observasi, Wawancara, Kuesioner, Tes dan Dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah sebagai Pengembangan instrumen evaluasi IPAS berbasis Quizalize dapat meningkatkan motivasi siswa karena sifatnya yang menarik dan menyenangkan ketika ulangan harian sehingga sangat membantu siswa dalam memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai Pengembangan instrumen evaluasi IPAS berbasis Quizalize dengan uji kelayakan dari validasi ahli materi dan materi dikatakan sangat layak, bahwa mendapatkan nilai dari uji validasi ahli materi sebesar 88.2% dan memperoleh nilai uji validasi ahli media 94%. Maka rata-rata yang diperoleh masuk rentang nilai 81%-100% kategori sangat layak dengan nilai hasil 91,1%. Untuk Mendapatkan Beberapa faktor pendukung dalam uji kelayakan instrumen evaluasi IPAS berbasis Quizalize meliputi teknologi yang memadai, desain Quizalize yang interaktif, dukungan dari pihak sekolah. Sementara faktor penghambatnya meliputi: keterbatasan akses jaringan teknologi, kemampuan yang dimiliki siswa beragam, dan kebutuhan pelatihan guru.

**Kata Kunci:** Pengembangan; Instrumen Evaluasi; Media Quizalize; Motivasi; Hasil Belajar

### **Abstract**

**The effectiveness of quizalize media in evaluating science learning: increasing motivation and learning outcomes of grade 4 elementary school students.** This study aims to determine the development of Quizalize-based IPAS evaluation instruments to improve student motivation and learning outcomes in grade IV SD, Determine the results of the feasibility test of Quizalize-based IPAS evaluation instruments, Determine supporting and inhibiting factors in the feasibility test of Quizalize-based IPAS evaluation instruments to improve student motivation and learning outcomes in grade IV SD. This type of research is research and development or R&D (research and development) with ADDIE's development model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Data collection techniques use: Observation, Interview, Questionnaire, Test and Documentation. The results of this research are as the development of a Quizalize-based IPAS evaluation instrument can increase student motivation because of its interesting and fun nature during daily exams so that it is very helpful for students in understanding the material and can improve student learning outcomes. As the development of a Quizalize-based IPAS evaluation instrument with a feasibility test from the validation of material experts and materials is said to be very feasible, that it obtained a score from the validation test of material experts of 88.2% and obtained a validation test score of 94% of media experts. So the average obtained is in the range of 81%-100% of the very feasible category with a result value of 91.1%. To Get Some of the supporting factors in the feasibility test of the Quizalize-based IPAS evaluation instrument include adequate technology, interactive Quizalize design, and support from the school. Meanwhile, the inhibiting factors include: limited access to technology networks, diverse student abilities, and teacher training needs.

**Keywords:** Development; Evaluation Instrument; Quizalize Media; Motivation; Learning Outcomes

## Pendahuluan

Motivasi belajar adalah bekal penting bagi peserta didik, terutama untuk menghadapi pesatnya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan saat ini (Permatasari, 2024). Motivasi yang tinggi merupakan kunci agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, dan kreatif, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai sehingga pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu fundamental siswa dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran terhadap individu siswa. Secara hukum, pendidikan di Indonesia diarahkan untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya, bangsa, dan negara, sesuai dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.

Sejalan dengan tujuan pendidikan, kemajuan teknologi kini menjadi salah satu alternatif utama untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Gumilar, 2023). Pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi sangat berguna untuk membantu siswa menerima informasi. Penggunaan media yang tepat dan inovatif memiliki peran kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, karena mampu memvisualisasikan informasi dan membuatnya lebih menarik bagi siswa (Gumilar, 2023).

Kurikulum di Indonesia terus mengalami penyesuaian untuk merespons perubahan zaman dan pola pertumbuhan siswa (Gumilar et al., n.d., 2024). Dalam Kurikulum Merdeka, diperkenalkan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang menggabungkan IPA dan IPS. Penggabungan ini bertujuan untuk membekali siswa agar dapat mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan. Kurikulum IPAS disusun agar kegiatan belajar berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan memberi ruang bagi peserta didik untuk berperan aktif dan mandiri (Suwoko; et al., 2024).

Untuk mengukur keberhasilan penerapan kurikulum baru ini, diperlukan instrumen evaluasi yang sistematis dan terencana (Bayu, 2018). Instrumen evaluasi berfungsi sebagai alat ukur hasil dan proses belajar siswa, serta menjadi acuan bagi guru untuk merancang perbaikan pembelajaran ke depannya. Kemampuan melaksanakan evaluasi pembelajaran yang komprehensif—tidak hanya menilai hasil tetapi juga seluruh proses adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh pendidik sebagai bentuk kompetensi profesional (Henry et al., 2021).

Instrumen evaluasi dapat dilakukan melalui teknik tes (tertulis/lisan) dan teknik nontes (menilai sikap dan motivasi) (Haryani, 2024). Namun, untuk meningkatkan kualitas evaluasi di tengah kemajuan teknologi, alat evaluasi harus divariasikan dengan media interaktif. Salah satu alat evaluasi berbasis teknologi yang menjanjikan adalah *Quizalize*. Aplikasi ini memanfaatkan konsep *game* digital untuk membuat kuis atau evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Isneini, 2022). Selain itu, *Quizalize* juga dapat berfungsi sebagai sumber bahan belajar, media pembelajaran, atau penilaian dengan berbagai fitur *game* yang menarik bagi siswa (Ardiantoro et al., 2025).

Meskipun *Quizalize* memiliki banyak kelebihan, hasil wawancara dan observasi di SDN 5 Karangjati Blora menunjukkan adanya kesenjangan. Guru masih terbatas dalam memanfaatkan teknologi untuk evaluasi, dan cenderung menggunakan soal manual yang dicetak, atau paling jauh menggunakan *Google Form*. Khususnya pada materi IPAS yang dianggap sulit, seperti "Tumbuhan Hijau," instrumen evaluasi yang ada kurang variatif dan belum menggunakan media interaktif. Kondisi ini diperparah dengan rendahnya motivasi beberapa siswa saat evaluasi, di mana mereka cenderung tidak fokus dan malah mengobrol (Permata, 2020).

Keterbatasan penggunaan media interaktif, kurangnya variasi instrumen evaluasi, dan rendahnya motivasi siswa di kelas IV SDN 5 Karangjati Blora mengindikasikan perlunya inovasi. Oleh karena itu, pengembangan instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize* menjadi sangat mendesak. Alat evaluasi baru ini diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa, menjadikan proses penilaian lebih menarik, dan pada akhirnya mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Aplikasi *Quizalize* memiliki fitur evaluasi yang menarik dan menyenangkan, salah satunya yaitu "*shoot hoops while you quiz*" yang dapat digunakan untuk menarik peserta didik dalam mengerjakan soal dan *sorcerer* yang bisa menguji ketelitian dan pemahaman siswa tentang materi (Lestari, 2021). Kemudian aplikasi *Quizalize* juga berisi beberapa jenis fitur diantaranya: *Gold rush – race for coins*, *archery againt the clock*, *shoot hoops while you quiz*, *sorcerer*, and *classic quiz*. Selain berbasis *quiz online* *Quizalize* juga menyediakan lembar kerja, video dan tautan web yang bisa diselesaikan di rumah dalam lingkungan digital waktu yang nyata dan dapat dikerjakan sesuai batas waktu yang telah ditentukan.

Materi tumbuhan hijau adalah materi yang mempunyai cakupan luas yang meliputi struktur tumbuhan, organ-organ pada tumbuhan, fotosintesis dan peranan penting tumbuhan bagi manusia dan hewan. Materi tumbuhan hijau memiliki istilah-istilah yang belum diketahui, seperti nama jenis jaringan tumbuhan. Akibatnya, materi ini dianggap sulit diingat oleh peserta didik (Dewi, 2023). Selain itu instrumen evaluasi yang digunakan pada materi tumbuhan hijau masih belum banyak dikembangkan oleh guru, sejauh ini instrumen yang digunakan berupa instrumen manual berupa kertas dan belum menggunakan media interaktif. Oleh karena itu, alat evaluasi yang interaktif harus dibuat untuk membantu siswa memahami maksud dari soal atau pertanyaan yang diberikan.

Terdapat beberapa masalah yang ditemukan peneliti saat melakukan kegiatan wawancara dan observasi di SDN 5 Karangjati Blora. Diantaranya guru masih belum banyak memanfaatkan teknologi pada saat melakukan evaluasi pembelajaran, Alat evaluasi pembelajaran yang biasanya digunakan guru adalah soal yang dibuat di dalam buku paket atau soal yang dicetak dan dibagikan kepada siswa. Beberapa siswa tampaknya tidak terlalu termotivasi untuk menyelesaikan soal evaluasi pembelajaran dan malah mengobrol dengan teman sebangkunya. Ketika di tegur oleh gurunya baru mengerjakan soal lagi. Hal ini menjadikan suasana evaluasi pembelajaran yang kurang kondusif. Peneliti juga menemukan bahwa alat evaluasi yang digunakan guru kurang variatif. Oleh karena itu, diperlukan alat evaluasi baru untuk membuat proses evaluasi pembelajaran di kelas IV SDN 5 Karangjati Blora lebih menarik.

Berdasarkan keadaan tersebut, peneliti tentu melihat terdapat beberapa celah yang dapat digunakan untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai evaluasi bagi peneliti untuk menemukan solusi diantaranya adalah memberikan keleluasaan siswa untuk menggunakan *handphone* dengan batasan yang telah menjadi kesepakatan antara guru dan murid. Hal itu dilakukan karena pada tingkatan sekolah dasar, siswa tidak diperbolehkan menggunakan *Handphone*, namun dengan izin dan keperluan tertentu maka siswa diperkenankan untuk menggunakan *handphone*. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti memberikan gambaran solusi terhadap masalah tersebut dengan melakukan pengembangan instrumen evaluasi berbasis *Quizalize*, yang akan membuat instrumen evaluasi menjadi bervariasi dan siswa akan merasa bersemangat ketika mengerjakan pertanyaan yang diberikan.

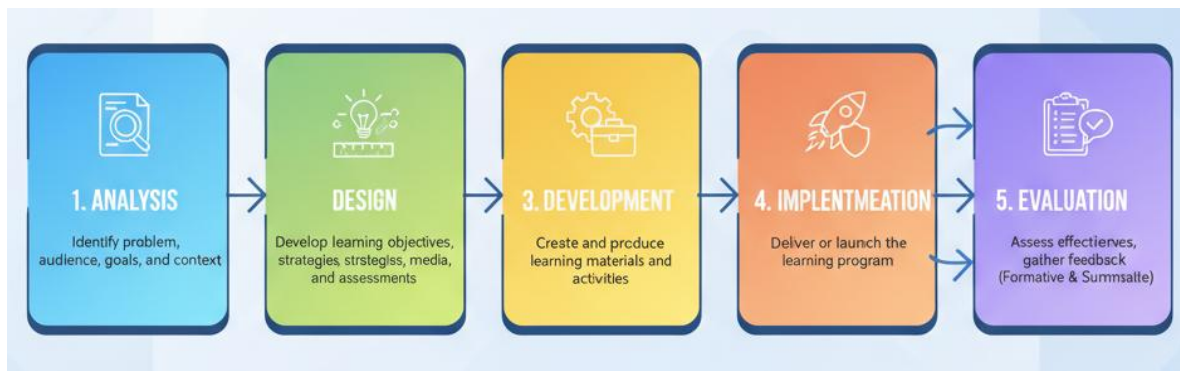
## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode R&D merupakan strategi studi yang bertujuan untuk merancang suatu produk baru, menyempurnakan produk yang sudah ada, dan secara simultan melakukan evaluasi terhadap keefektifan produk tersebut (Khofifah Indra Sukma, 2022). Secara *esensial*, metode ini tidak hanya berfokus pada hasil temuan, tetapi juga pada proses menghasilkan produk tertentu dan menguji validitas serta efektivitasnya untuk memecahkan masalah praktis di lapangan (Ponza et al., 2018).

Produk yang dikembangkan dalam studi ini adalah instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize* untuk siswa kelas IV di SDN 5 Karangjati Blora. Proses pengembangan instrumen ini mengacu pada Model Pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan kerangka kerja yang sistematis dan berurutan, terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Putri et al., 2020).

Lima langkah dalam model ADDIE ini digunakan secara beriringan untuk memastikan proses pengembangan berjalan efektif. Tahap *Analysis* berfungsi sebagai input untuk merancang sistem, yang kemudian diikuti oleh tahap *Design* untuk merencanakan produk. Tahap *Development* dan *Evaluation* adalah inti dari proses pengembangan, sedangkan *Implementation* merupakan tahap output produk. Dengan mengikuti kelima langkah ini secara cermat, peneliti dapat menciptakan instrumen evaluasi yang tidak hanya valid dan efektif, tetapi juga mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik (Ningrum et al., 2022).

Langkah pengembangan yang dilakukan peneliti menggunakan tipe pengembangan penelitian ADDIE yaitu 5 tahapan. Adapun langkah pengembangan menggunakan tipe pengembangan ADDIE akan dijelaskan melalui gambaran diagram alur berikut.



**Gambar 1.** Diagram alir model *ADDIE*

Berdasarkan gambar diatas, maka dapat diuraikan bahwa proses penelitian menggunakan model *ADDIE* adalah melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahap analisis (*analysis*)

Tahap analisis ialah tahap awal dimana tahap ini menganalisis masalah ketika proses belajar berlangsung, tahapan analisis yang dilaksanakan oleh peneliti meliputi :

- a. Analisis masalah yaitu melakukan observasi dan wawancara untuk menggali informasi terkait kesenjangan dalam pembelajaran.
- b. Analisis kompetensi pembelajaran, tujuan belajar dan analisis pokok materi yang terkait.
- c. Analisis pendidik, menggali informasi mengenai keahlian saat menggunakan dan mengembangkan instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize*.

2. Tahap perancangan (*design*)

Tahap perancangan adalah tahap kedua yang akan digunakan dalam desain penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam pengembangan instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize*. Perancangan merupakan salah satu hal yang penting dalam melakukan pengembangan karena dengan rancangan yang jelas maka akan jelas prosedur dalam melakukan pengembangan instrumen evaluasi (Amril et al., 2023). Rancangan dilakukan berdasarkan analisis yang sudah dikerjakan, sehingga rancangan desain ini yang nantinya akan menjadi dasar pengembangan selanjutnya. Dalam penelitian ini, desain atau perancangan produk berupa instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize* sebagai berikut :

- a. Menemukan kompetensi pembelajaran dan indikator yang akan diintegrasikan dengan instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize*.
- b. Mengumpulkan sumber materi dan soal berdasarkan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) atau modul ajar yang sama dengan kebutuhan yang akan dipakai saat mengembangkan instrumen evaluasi.
- c. Menyiapkan sarana dan prasarana yang mendukung proses pengembangan instrumen evaluasi berbasis *Quizalize*.
- d. Mengumpulkan bahan-bahan produk seperti gambar-gambar tumbuhan yang akan dimasukkan kedalam instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize*.
- e. Merancang lembar validasi ahli media, ahli materi, dan kuesioner respon siswa.

3. Tahap pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap tiga dalam proses pengembangan produk ini. Proses pembuatan rancangan desain sedang berlangsung untuk mewujudkan desain produk menjadi nyata adalah proses pengembangan. Pengembangan adalah suatu cara atau proses membuat desain menjadi produk yang fungsional secara logis dan sistematis (Ritonga et al., 2022). Adapun tahapan modifikasi yang akan dilaksanakan peneliti diantaranya

a. Pembuatan Produk

Pada tahapan ini peneliti melakukan pembuatan produk instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize* yang sudah dirancang pada tahap desain.

b. Validasi Ahli

Tahap validasi produk dilakukan peneliti dengan melakukan penilaian produk kepada produk baru yang dirancang dievaluasi oleh sejumlah pakar atau ahli yang berpengalaman, sehingga dapat diketahui kekuatan dan kelemahan hasil atau instrumen evaluasi tersebut. Validasi desain instrumen evaluasi dalam penelitian ini akan dilakukan oleh

- 1) Validasi ahli materi  
Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen atau guru yang memiliki kompetensi dan pemahaman dibidang IPAS sesuai dengan isi materi pembelajaran yang sesuai dengan pengetahuan dasar dan indikator untuk siswa kelas IV SD atau sekolah dasar
- 2) Validasi ahli media  
Validasi ahli media dilakukan dosen atau seorang ahli dalam bidang media dan teknologi. Adapun beberapa komponen yang divalidasi oleh ahli media/desain terkait dengan tampilan dan beberapa hal penting terkait instrumen evaluasi yang dikembangkan oleh peneliti.
4. Tahap implementasi (*implementation*)  
Tahap implementasi adalah hasil yang sudah dimodifikasi kemudian diuji cobakan. Implementasi ialah langkah asli untuk melakukan penerapan produk yang sudah diciptakan. Pada tahap implementasi, produk berupa instrumen evaluasi berbasis *Quizalize* akan diuji cobakan dalam evaluasi pembelajaran mata pelajaran IPAS dengan melibatkan penilaian produk peserta didik kelas IV di SDN 5 Karangjati Blora. Pengisian angket oleh peserta didik terhadap instrumen evaluasi yang dikembangkan oleh peneliti dengan bertanya tentang tujuan pengembangan produk.
5. Evaluasi (*evaluation*)  
Tahap akhir ini akan dilaksanakan setelah tahap implementasi. Tahap evaluasi merupakan tahap atau langkah terakhir, mencoba untuk menentukan apakah produk dapat diandalkan, dapat diterapkan, dan efisien dalam menyelesaikan permasalahan. Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi apabila terdapat kritikan dari angket respon peserta didik yang telah ditetapkan dan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini bertujuan supaya produk yang dihasilkan sesuai dan bisa digunakan selama jangka panjang.

## Hasil dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui pengembangan instrumen evaluasi berbasis *Quizalize* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, kemudian disamping itu untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam melakukan pengembangan instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize*. Penelitian ini mengembangkan sebuah instrumen evaluasi bentuk tes kedalam sebuah platform digital bernama *Quizalize*. Peneliti membuat soal yang menarik dengan bantuan fitur yang ada pada *Quizalize*. Berhasil membuat sebuah produk yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan evaluasi terhadap hasil belajar yang lebih mengesankan bagi peserta didik.

Penelitian ini dilakukan dalam 4 kali pertemuan, berikut pembagian di setiap pertemuan: pertemuan pertama peneliti melakukan wawancara terhadap guru, kemudian pertemuan kedua peneliti melakukan pengamatan terhadap pembelajaran di dalam kelas, pada pertemuan ke tiga peneliti melakukan pemberian soal berupa pre test dan pertemuan terakhir peneliti melakukan implementasi hasil pengembangan berupa instrumen evaluasi dengan *Quizalize* dan pembagian angket respon peserta didik.

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah instrumen evaluasi berbasis *Quizalize* untuk mata pelajaran IPAS kelas IV. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and development*. Model pengembangan menggunakan tahapan ADDIE yaitu: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri Blora, diperoleh hasil data sebagai berikut.

### 1. Hasil Analisis

Tahap analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN 5 Karangjati Blora. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 4 B SDN 5 Karangjati Blora, diperoleh hasil sebagai berikut.

a. Observasi dalam kelas

**Tabel 1.** Hasil Wawancara

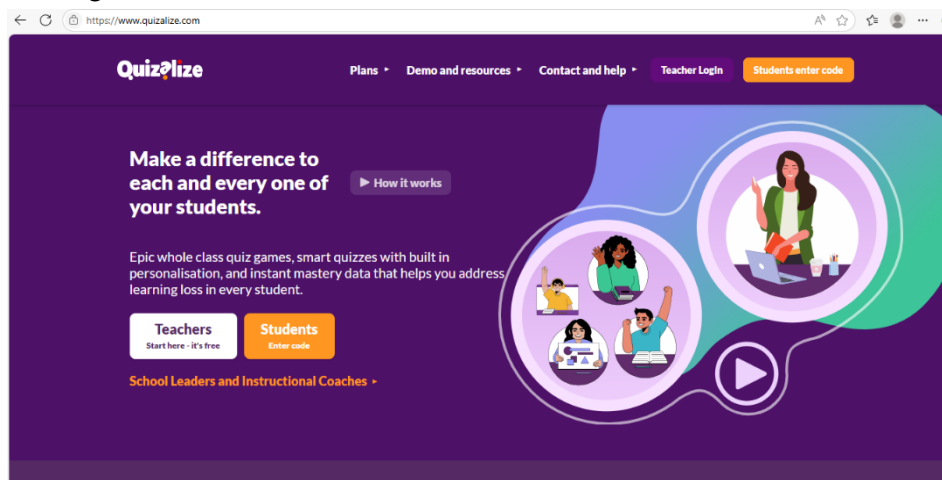
No	Pertanyaan	Nilai	Presentase
1.	Menggunakan perangkat pembelajaran selama proses belajar	4	100 %
2.	Menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien	2	50 %
3.	Menggunakan media pembelajaran konvensional selama proses belajar	4	100 %
4.	Tingkat keaktifan dan ke fokusan peserta didik selama proses belajar	3	75 %
5.	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran seperti <i>quizalize</i> .	0	0 %
6.	Apa soal ulangan bapak menarik bagi siswa	2	50 %

Berdasarkan tabel diatas, rata-rata skor yang diperoleh dari hasil wawancara yaitu sehingga guru masih melaksanakan evaluasi berbasis kertas dan soal di buku pegangan siswa. Hasil pemanfaatan tentang *Quizalize* adalah 0% dapat diartikan guru belum pernah menggunakan platform *Quizalize*, hal tersebut terjadi karena guru belum terbiasa menggunakan media tersebut dan juga masih asingnya murid dengan media *Quizalize*. Namun, berdasarkan pengamatan peneliti bahwa siswa memiliki antusias dalam menanggapi media yang disampaikan dalam pengenalan media meskipun baru tahap pengenalan media.

**2. Hasil Desain dan Pengembangan**  
**a. Desain instrumen**

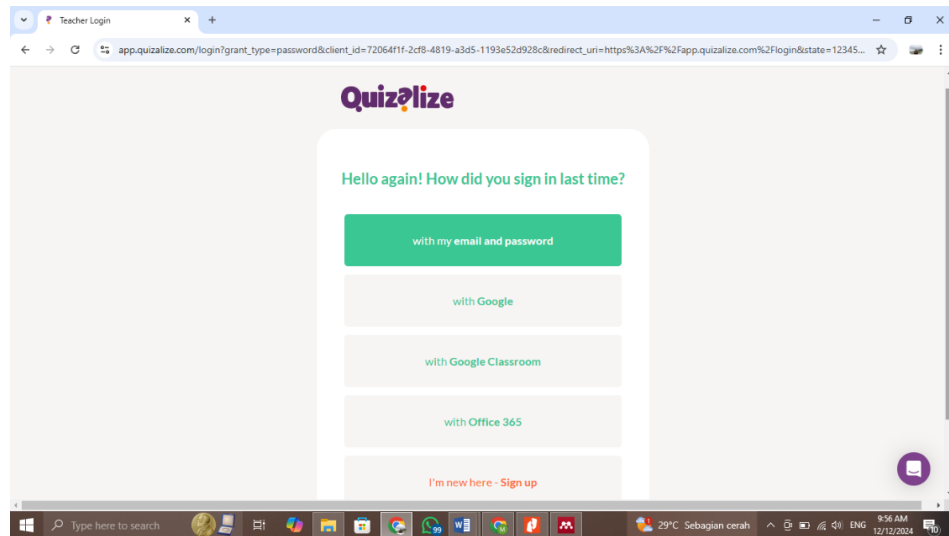
Pengembangan instrumen evaluasi ini dilakukan dengan menentukan indikator pembelajaran, berdasarkan materi dan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) dan meyiapkan gambar untuk dimasukkan kedalam instrumen tersebut. Pembuatan ini bisa dimulai dari membuat akun pada platform *Quizalize*. Kemudian menentukan jenis kuis yang akan dipakai dalam soal evaluasi.

Pembuatan desain ini sangat bergantung pada jaringan internet yang stabil. Pembuatan instrumen soal atau kuis ini bisa dilakukan dengan membuka website:<https://quizalize.com> lalu akan muncul gambar dibawah ini.



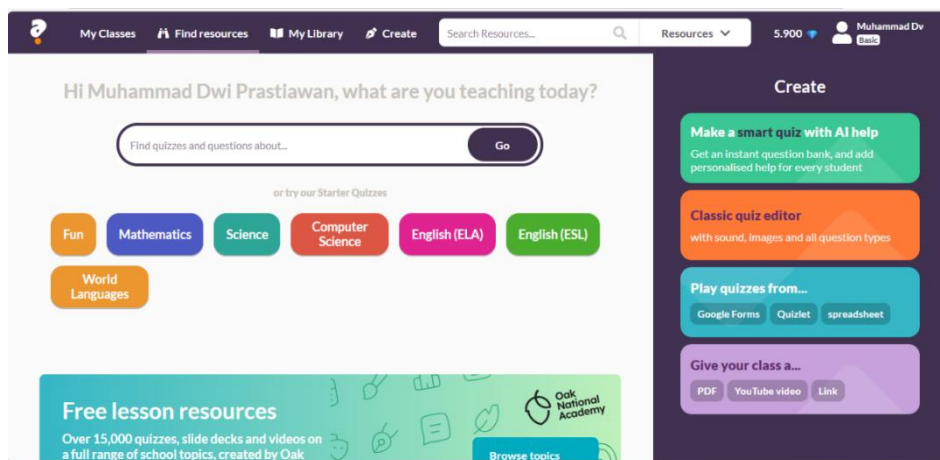
**Gambar 2.** Tampilan awal membuka website <https://quizalize.com>

Setelah masuk pada tampilan awal, pengguna harus login dulu dengan email pribadi atau membuat email baru untuk proses *login*. Proses *login* bisa dilakukan pada pojok kanan *teacher login*. Berikut tampilan proses untuk *login*.



**Gambar 3.** Proses login dengan email

Pada gambar diatas pengguna harus memasukkan alamat email untuk membuat akun. Klik pada *with google* maka akan otomatis langsung masuk ke halaman utama akun *Quizalize*. Setelah melakukan proses login maka akan muncul seperti gambar dibawah ini.



**Gambar 4.** Halaman pertama setelah login

Gambar diatas adalah halaman awal sebuah menu pertama dalam aplikasi *Quizalize*. Pada tampilan pertama terdapat beberapa menu diantaranya, menu *my classes*, *find recourses*, *my library*, dan *create*. Di halaman pertama juga disajikan pilihan untuk membuat kuis mata pelajaran diantaranya, matematika, IPA, ilmu komputer, bahasa Inggris, dan bahasa dunia.

## b. Hasil pengembangan

Pengembangan instrumen evaluasi berbasis *Quizalize* ini dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada ahli materi dan ahli media. Yang bertujuan untuk melakukan uji kelayakan terhadap media yang sedang dibuat. Berikut hasil dari validasi ahli materi dan ahli media.

## 1) Validasi ahli materi

Validasi bidang ahli materi instrumen evaluasi berbasis *Quizalize* dilakukan oleh salah satu dari Guru kelas SDN 1 Buluroto, Ibu Sri Hayati, S.Pd. SD hasil yang didapatkan dari validasi materi dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 2.** Hasil validasi materi Guru kelas SDN 1 Buluroto

No	Kriteria	Nilai					total
		1	2	3	4	5	
1.	Kesahihan instrumen				√		4
2.	Keobjektifan dalam penilaian				√		4
3.	Keadilan dalam penilaian				√		4
4.	Keterpaduan penilaian terhadap materi					√	5
5.	Keterbukaan hasil penilaian				√		4
6.	Penilaian dilakukan secara menyeluruh					√	5
7.	Penilaian dilakukan secara sistematis				√		4
8.	Penilaian secara edukatif					√	5
9.	Instrumen tidak menyimpang dari kebenaran ilmu				√		4
10.	Instrumen sesuai dengan materi yang dipelajari					√	5
11.	Instrumen yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu				√		4
12.	Instrumen menggunakan kata-kata yang baku			√			3
13.	Instrumen menggunakan kalimat yang mudah dipahami					√	5
14.	Insrutmen sesuai dengan tujuan pembelajaran					√	5
15.	Instrumen sesuai dengan kompetensi dasar				√		4
16.	Soal tes sesuai dengan indikator pencapaian					√	5
17.	Identitas penyusun					√	5
<b>Jumlah nilai</b>					<b>75</b>		
<b>Nilai maksimal</b>					<b>85</b>		

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{75}{85} \times 100\%$$

$$P = \frac{7.500}{85} = 88,2 \%$$

Berdasarkan Tabel 2 di atas didapatkan skor dari ahli materi dengan nilai 75 dari maksimal skor sebesar 85. Kemudian didasarkan perhitungan diatas didapat presentase rata-rata skor 88,2%, dari skor tersebut dapat dikategorikan kedalam interval 80% - 100% dengan kategori sangat baik (layak) tetapi validator memberikan sedikit saran dan masukan yang harus diperbaiki yakni perbaikan kalimat tanya yang kurang enak dan sesuai dengan bahasa anak, mengganti pertanyaan yang lebih simpel dan memilih kata yang mudah dipahami anak.

## 2) Validasi ahli media

Instrumen evaluasi berbasis *Quizalize* media yang digunakan menggunakan 3 jenis fitur soal yakni pilihan ganda, isian singkat dan kotak misteri. Validasi media ini dilakukan oleh tim IT dari SD Negeri Blora yakni Bapak Bagus, S. Kom diperoleh hasil validasi dibawah ini.

**Tabel 3.** Hasil validasi media instrumen evaluasi berbasis *Quizalize*

No	Kriteria	Nilai					Total
		1	2	3	4	5	
1.	Keruntutan konsep petunjuk					√	5
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan					√	5
3.	Kejelasan nilai yang didapat					√	5
4.	Dapat digunakan secara individu					√	5
5.	Sajian soal menarik					√	5
6.	Komposisi warna				√		4
7.	Variasi isi kuis					√	5
8.	Kesesuaian foto atau gambar					√	5
9.	Kesesuaian karakter atau huruf				√		4
10.	Kemenarikan kuis					√	5
11.	Penampilan unsur tata letak				√		4
12.	Pewarnaan tidak mengacaukan tampilan layar				√		4
13.	<i>Website</i> menggunakan karakter atau huruf yang sesuai					√	5
14.	Tampilan media menarik					√	5
15.	Memberikan motivasi belajar				√		4
16.	Kemudahan mengakses aplikasi					√	5
17.	Kefektifan penggunaan					√	5
18.	Kepraktisan penggunaan instrumen					√	5
19.	Menu dan tombol kuis mudah dimengerti					√	5
<b>Jumlah skor</b>							<b>90</b>
<b>Maksimal skor</b>							<b>95</b>

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{90}{95} \times 100\%$$

$$P = \frac{9.000}{95} = 94 \%$$

Dari hasil kuesioner validasi ahli media instrumen evaluasi IPAS berbasis diatas didapatkan nilai dalam bentuk presentase sebesar 94%. Dari nilai ini termasuk kedalam interval 81% - 100 % dengan kategori sangat baik. Ada beberapa catatan dari ahli media untuk melakukan perbaikan dalam waktu, untuk bisa dipanjangkan jangsan terlalu cepat dan memberikan gambar pada beberapa soal agar lebih menarik siswa dalam mengerjakan soal.

## c. Revisi instrumen/produk

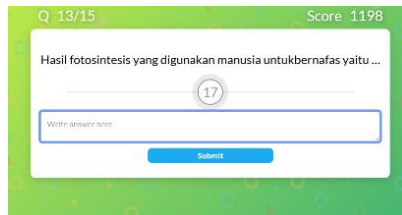
## 1) Revisi ahli materi

Ahli materi dalam melakukan validasi mengenai instrumen soal memberikan saran untuk memperbaiki agar sesuai dalam standar yang digunakan dalam penilaian. Berikut saran yang diberikan dari ahli materi Ibu Sri Hayati, S.Pd. SD pada tabel.

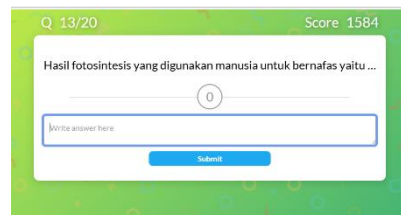
**Tabel 4.** Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi

No	Saran	Hasil revisi
1.	Terdapat spasi yang belum sesuai	Merapikan spasi yang belum teratur
2.	Ada beberapa kata tanya yang kurang tepat	Mengganti kata tanya yang kurang tepat

Dari tabel tersebut Saran dari validator ahli materi yang diberikan yaitu tentang perbaikan struktur penulisan spasi, kemudian pada aspek bahasa ada beberapa pemilihan kata yang tidak tepat yang dipakai dalam soal. Sehingga perlu ada perbaikan pada kalimat yang kurang tepat tersebut. Berikut hasil perbaikan dari saran validator ahli materi.



Sebelum revisi



Sesudah revisi

**Gambar 5.** Perbaikan Aspek Penulisan

Sebelum revisi



Sesudah revisi

**Gambar 6.** Perbaikan Kebahasaan

Dari gambar 5 dan 6 di atas adalah soal yang perlu direvisi pada kategori sebelum direvisi. Soal yang perlu direvisi meliputi perbaikan aspek penulisan yaitu pada spasi kata dan aspek kebahasaan dalam kalimat tanya yang kurang tepat. Dan sudah peneliti perbaiki sesuai saran dan arahan dari ahli materi. Untuk mendapatkan instrumen soal yang lebih sesuai.

## 2) Revisi ahli media

Ahli media yang dilakukan oleh Bapak Bagas memberikan beberapa saran terhadap media yang akan diberikan kepada siswa. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media pada tabel berikut.

**Tabel 5.** Saran Perbaikan Ahli Media

No	Saran	Hasil revisi
1.	Waktu atau durasi setiap soal terlalu cepat.	Melakukan revisi durasi pada setiap soal
2.	Ada beberapa gambar yang perlu dicantumkan pada opsi jawaban	Memberikan gambar pada opsi jawaban

Sesuai dengan Tabel 5 di atas saran yang didapatkan dari ahli media yaitu perbaikan terhadap waktu atau durasi yang terlalu cepat bagi peserta didik dalam mengerjakan soal.

### 3. Hasil implementasi

Setelah melakukan tahap validasi dan revisi dari ahli materi dan ahli media maka selanjutnya adalah melakukan implementasi instrumen evaluasi yang sudah jadi terhadap siswa. Siswa ini berjumlah 30 anak berasal dari kelas IV B. lalu peneliti melakukan analisis data dengan melihat hasil jawaban dari siswa. Beberapa jawaban dari siswa dapat diketahui bahwa nilai ulangan yang didapatkan yang sudah masuk kedalam kategori memuaskan. Sehingga, berdasarkan nilai ulangan dengan menggunakan instrumen evaluasi berbasis *Quizalize* dari 30 siswa terdapat 27 anak yang mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau bisa dikatakan tuntas, kemudian ada 3 anak yang mendapatkan nilai dibawah KKM atau masih belum tuntas.

### 4. Hasil evaluasi

Pada tahap ini diperlukan untuk mengetahui seberapa praktis instrumen evaluasi yang sudah diberikan dan melihat apa yang dirasakan siswa saat mengerjakan soal evaluasi. Dengan cara memberikan angket kepada peserta didik agar dapat melakukan perbaikan di dalam instrumen.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan instrumen evaluasi mendapatkan hasil sangat praktis. Dapat dikatakan sangat praktis termasuk kedalam interval 81-100 % dengan nilai rata-rata sebesar 100. Termasuk kedalam kategori “sangat praktis” ketika digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Dari hasil perhitungan angket respon siswa dari 30 siswa terdapat, 20 siswa yang mendapat nilai 100, 2 siswa nilai 94, 2 siswa mendapat nilai 93, 2 siswa memperoleh nilai 87, dan 4 anak masing-masing mendapat nilai 81, 68, 62, dan 44. Berikut hasil uji pemakaian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 6.** Uji Pemakaian Instrumen Evaluasi

No	Aspek	Presentase perolehan nilai (%)	Kategori
1	Penggunaan	93,3 %	Sangat praktis
2	Pembelajaran	92,5 %	Sangat praktis
3	Pemahaman	94,1 %	Sangat praktis
4	Kemenarikan	95,5 %	Sangat praktis
	<b>Rata – rata presentase</b>	<b>93,8 %</b>	<b>Sangat praktis</b>

Dari tabel 6 di atas penilaian akhir pengembangan instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize* mendapatkan hasil dari aspek penilaian yakni penggunaan memperoleh hasil 93,3 %, pembelajaran memperoleh nilai 92,5 %, pemahaman memperoleh nilai 94,1 %, dan kemenarikan memperoleh nilai 95,5 %. Berdasarkan dari hasil presentase yang diperoleh dari masing-masing aspek maka ditentukan rata-rata nya yaitu 93,8 % dan termasuk kedalam kategori “sangat praktis”.

### 5. Hasil analisis item soal

#### a. Hasil uji validitas soal

Uji validitas digunakan untuk melakukan uji terhadap item soal apakah valid atau tidak valid dalam menilai tingkat keberhasilan peserta didik. Berikut hasil dari uji validitas 20 butir soal.

**Tabel 7.** Hasil Uji Validitas Soal

Nomor Soal	Nilai $r$ hitung	Kategori
1	0,399	Valid
2	0,542	Valid
3	0,404	Valid
4	0,650	Valid
5	0,685	Valid
6	0,417	Valid
7	0,645	Valid
8	0,390	Valid
9	0,449	Valid
10	0,416	Valid
11	0,389	Valid
12	0,386	Valid
13	0,451	Valid
14	0,706	Valid
15	0,669	Valid
16	0,385	Valid
17	0,467	Valid
18	0,488	Valid
19	0,507	Valid
20	0,467	Valid

Berdasarkan tabel di atas merupakan hasil uji validitas soal, bahwasannya butir soal yang dikembangkan peneliti dikatakan valid. Bisa dikatakan valid karena hasil dari setiap butir soal lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$ . Sesuai dengan pernyataan yang sudah dibuat jika nilai hasil lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka butir soal dikatakan valid.

b. Hasil reliabilitas

Butir soal dikatakan reliabel apabila konsisten dalam seluruh item soal. Berikut hasil dari uji reliabilitas soal.

**Tabel 8.** Hasil Uji Realibilitas

Interval	Jumlah soal	Hasil	kategori
<b>0,60 – 0,79</b>	<b>20</b>	<b>0,734</b>	<b>konsisten</b>

Pada tabel di atas merupakan tabel hasil uji reliabilitas, bahwasannya butir soal yang sudah dikembangkan dikatakan konsisten. Bisa dikatakan konsisten karena termasuk kedalam interval 0,60-0,79 dengan kategori konsisten. Berdasarkan perhitungan mendapatkan hasil sebesar 0,734.

faktor pendukung dan penghambat dalam uji kelayakan dan pengembangan instrumen evaluasi, bisa kita jadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pengembangan instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize* yang lebih efektif. Supaya dapat menghasilkan sebuah instrumen evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Pengembangan instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize* dapat meningkatkan motivasi siswa karena sifatnya yang menarik dan menyenangkan ketika ulangan harian sehingga sangat membantu siswa dalam memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan instrumen evaluasi ini valid dan konsisten (*reliabel*). Diperoleh berdasarkan uji statistika pengembangan instrumen evaluasi berbasis *Quizalize*

dikatakan valid pada setiap butir soal dan konsisten dengan rentang nilai 0,60-0,79 dengan kriteria cukup reliabel memperoleh nilai hasil sebesar 0,734. Dengan demikian pengembangan instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize* menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV SDN 5 Karangjati Blora. Pengembangan instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize* dengan uji kelayakan dari validasi ahli materi dan ahli materi dikatakan sangat layak, bahwa mendapatkan nilai dari uji validasi ahli materi sebesar 88.2% dan memperoleh nilai uji validasi ahli media 94%. Maka rata – rata yang diperoleh masuk rentang nilai 81%-100% kategori sangat layak dengan nilai hasil 91,1%. Dengan kata lain instrumen evaluasi sangat layak digunakan dalam melakukan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa. Terdapat beberapa faktor pendukung dalam uji kelayakan instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize* meliputi teknologi yang memadai, desain *Quizalize* yang interaktif, dukungan dari pihak sekolah dan orang tua. Sementara faktor penghambatnya meliputi: keterbatasan akses jaringan teknologi, kemampuan yang dimiliki siswa beragam, dan kebutuhan pelatihan guru. Dengan memahami faktor - faktor tersebut, maka pengembangan instrumen evaluasi IPAS berbasis *Quizalize* dapat dilakukan dengan lebih efektif.

## Referensi

- Amril, Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Ardiantoro, L., Ayunda, N., Ristono, J., & Muslimin, M. (2025). Analisa Formasi Tim Sepakbola Menggunakan Triangulasi Delaunay & Algoritma Clustering Analysis of Football Team Formation Using Delaunay Triangulation & Clustering Algorithm. 14(2), 114–123.
- Bayu Gumilar, E. (2023). REINFORCING THE TRANSITION FROM EARLY CHILDHOOD EDUCATION TO ELEMENTARY SCHOOL: (A Study of Basic Understanding Of Indonesia Through Crossswod Puzzle Games). 1, 126–138.
- Bayu Gumilar, E., & Permatasari, K. G. (2018). Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Pembelajaran Ipa Pokok Bahasan Energi Dan Usaha Di Program Studi Pgmi Stai Muhammadiyah Blora. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 3(2), 102–121. <https://doi.org/10.20414/konstan.v3i2.18>
- Dewi, E. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Di Sma Negeri 1 Kotagajah. *IAIN Metro Digital*, 9(1), 1–148.
- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2024). Application of Games-Based Mathematics Learning in the Preschool-Elementary Transition. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.78>
- Gumilar, E. B., Mukhlisin, A., Permatasari, K. G., Utami, Y., Nahdlatul, U., & Cilacap, U. A. (n.d.). REINFORCING THE TRANSITION FROM EARLY CHILDHOOD EDUCATION. 126–138.
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2023). Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada MI / SD. 8, 169–183. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v>
- Haryani, T. (2024). PENERAPAN USAHA BELA NEGARA PADA PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SD NEGERI 5 KARANGJATI. *PERMAI: Jurnal Pendidikan Dan Literasi Madrasah Ibtida'iyah*, 3(1), 38–47. <https://doi.org/10.63889/permai.v3i1.230>
- Henry, J., Hernalesteen, A., & Collard, A. S. (2021). Teaching Artificial Intelligence to K-12 Through a Role-Playing Game Questioning the Intelligence Concept. *KI - Kunstliche Intelligenz*, 35(2), 171–179. <https://doi.org/10.1007/s13218-021-00733-7>
- Isneini, Ermawati ; Eko Bayu, G. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD MUHAMMADIYAH. *Jurnal PERMAI*, 1(1). <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/permai/article/view/129>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Ningrum, S. U., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2022). Pengembangan Media Ajar E-Book Berbasis Sains

- Model Addie Di Taman Kanak-Kanak. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 958–968. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i3.3154>
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun dengan rentang usia empat tahun sampai. *Pinus*, 5(2), 1–10.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Putri, Yuniasih, & Sakdiyah. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 523–530.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikhlmah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Suwoko;, Setiaji, B., Waston;, Maulana, H. K., Muthoifin;, & Gumilar, E. B. (2024). *FAMILY EDUCATION TO IMPROVE THE QUALITY OF HUMAN RESOURCES AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT IN SAMARINDA 1 INTRODUCTION Education is one of the key factors in the formation of quality human resources . However , education is not only limited to the school envi.* 1–19. <https://rgsa.openaccesspublications.org/rgsa/article/view/5716>