Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi e-ISSN: 2549-4236, p-ISSN: 1411-8939
Lembaga Penellitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Vol 25, No 1 (2025): Februari, 607-610
DOI: 10.33087/jiubj.v25i1.5453

Pengembangan Evaluasi Sumatif Berbasis *Quizizz* Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas III Sekolah Dasar

Dwi Suryadi, Arsil, Violita Zahyuni
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi
Correspondence: dwisuryadiy12@gmail.com, arsil.fkip@unja.ac.id, violitazahyuni0692@unja.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan, tingkat validitas, dan tingkat kepraktisan produk terhadap evaluasi sumatif berbasis *Quiziz* materi perubahan wujud benda di kelas III SD Negeri 55/1 Sridadi, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*development research*) yang menggunakan dua model dalam penelitian pengembangan yaitu 4D dan ADDIE. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan evaluasi sumatif berbasis *Quizizz* pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD Negeri 55/I Sridadi memberikan pengaruh positif baik bagi peserta Didik maupun Guru. Aplikasi *Quizizz* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk evaluasi sumatif di sekolah dasar khususnya di SDN 55/I Sridadi.

Kata Kunci: Evaluasi Sumatif, *Quizizz*, Sekolah Dasar.

Abstract. *This research aims to determine the development procedure, level of validity, and level of product practicality for a Quiziz-based summative evaluation of material on changes in the shape of objects in class III of SD Negeri 55/1 Sridadi, Muara Bulian District, Batang Hari Regency. This research is research and development (development research) which uses two models in development research, namely 4D and ADDIE. This research concludes that the development of a Quizizz-based summative evaluation on material changing the shape of objects in class III of SD Negeri 55/I Sridadi has had a positive influence on both students and teachers. The Quizizz application can be an effective alternative for summative evaluation in elementary schools, especially at SDN 55/I Sridadi.*

Keywords: *Summative Evaluation, Quizizz, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pendidikan membantu manusia memaksimalkan potensi yang dimilikinya. Inti dari pendidikan dalam proses belajar adalah memahami bagaimana otak bekerja membantu untuk mempermudah proses pembelajaran. Proses belajar dengan strategi atau teknik bahasa yang ramah otak dapat membantu memberikan informasi yang sangat berguna untuk membentuk dan menumbuhkan potensi yang dimiliki manusia secara maksimal.

Menumbuhkan potensi juga memperhatikan standar kompetensi melihat ketercapaian peserta didik pada tujuan pembelajaran. Hal yang paling krusial dalam memastikan bahwa siswa memenuhi persyaratan kelulusan adalah menggunakan standar proses pendidikan sebagai panduan untuk mengarahkan pembelajaran yang efektif. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai kompetensi kelulusan merupakan sasaran yang dijelaskan dalam peraturan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang terkait dengan berbagai aspek dalam proses pendidikan, seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Nasution (2011) mengungkapkan bahwa persiapan peserta didik sekolah dasar untuk langkah berikutnya harus mencakup perkembangan aspek intelektual, mental, dan keterampilan.

Evaluasi pembelajaran berguna untuk mengetahui kemampuan, dan pemahaman peserta didik. Setiap pembelajaran yang dilakukan tentunya memiliki evaluasi yang berbeda-beda. Salah satu evaluasi yang digunakan untuk penilaian dalam materi pembelajaran adalah evaluasi sumatif. Menurut Makbul (2021) mengemukakan bahwa evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilaksanakan untuk keperluan memberikan angka kemajuan belajar peserta didik/peserta didik yang sekaligus dapat digunakan untuk pemberian laporan kepada orang tua, penentuan kenaikan kelas, dan sebagainya. Saat pelaksanaan evaluasi sumatif ini hanya menggunaka kertas. Harusnya ada keterbaruan dalam pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan teknologi. Salah satunya pemanfaatan Quizizz.

Hasil pengamatan yang dilakukan di SDN 55 Sridadi bahwa evaluasi yang dilakukan

dalam pembelajaran masih mengandalkan penggunaan kertas sebagai medianya. Penelitian ini mengamati kebutuhan mengadopsi teknologi sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar, salah satunya adalah memanfaatkan platform teknologi pembelajaran online, seperti Quizizz, sebagai alternatif dalam pelaksanaan evaluasi. Quizizz merupakan alat yang memungkinkan guru untuk membuat kuis online yang dapat diakses oleh peserta didik secara individu melalui perangkat elektronik mereka, seperti computer, tablet, dan Handphone. Adapun analisis kebutuhan untuk evaluasi sumatif melibatkan pemahaman mendalam tentang tujuan pembelajaran, kriteria penilaian, dan kebutuhan siswa. Ini membantu memastikan bahwa evaluasi tersebut mencerminkan pencapaian tujuan pembelajaran secara akurat dan memberikan wawasan tentang keberhasilan siswa dalam memahami materi. Penggunaan Quizizz dalam evaluasi sumatif menawarkan beberapa keuntungan yang signifikan. Pertama-tama, platform ini memfasilitasi proses ujian secara digital, mengurangi keterlibatan kertas dan menghemat sumber daya alam. Selain itu, memanfaatkan teknologi ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, karena menyajikan pertanyaan dalam format yang menarik dan interaktif. Kelebihan lainnya adalah kemampuan Quizizz untuk memberikan umpan balik instan kepada peserta didik setelah mereka menyelesaikan ujian, memungkinkan guru dan peserta didik untuk mengevaluasi pemahaman mereka dengan cepat. Hal ini dapat membantu guru untuk mengidentifikasi area-area yang memerlukan pemahaman lebih lanjut dan memberikan bimbingan tambahan sesuai kebutuhan.

Perkembangan teknologi dan internet sebagai tenaga pendidik sudah sewajarnya memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran online berbasis teknologi, salah satunya adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan media pembelajaran online E-lerning yang berbasis permainan tidak berbayar, digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan memberikan motivasi serta hasil dari proses belajar peserta didik, untuk merangsang minat peserta didik mengulang kembali materi pelajaran dan melakukan diskusi secara kelompok.

Penelitian Jahring dkk (2022) mengungkapkan bahwa aplikasi Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Untuk mendukung semua ini, sekolah menyediakan fasilitas proyektor dan LCD di setiap kelas, jaringan Wi-fi yang bisa diakses peserta didik dan guru, selain itu peserta didik juga memiliki smartphone. Dengan adanya fasilitas ini peneliti memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk menunjang kegiatan belajar bahasa Mandarin dengan merancang model kuis bahasa Mandarin berbasis kearifan lokal. Quizizz adalah laman edukatif online yang tersedia di aplikasi PlayStore berbasis android, secara resmi laman Quizizz dipublikasi pada tahun 2017. Sampai saat ini pengguna atau pengajar yang terdaftar pada laman Quizizz mencapai 20 juta user, dan peserta didik yang memainkan permainan ini mencapai sekitar 100 juta peserta didik.

Pembelajaran berbasis teknologi menurut Widianto (2021) seperti komputer yang mampu merangsang siswa untuk belajar dan mengerjakan latihan dikarenakan terdapatnya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang dapat menambah realisme. Quizizz bisa menjadi sarana pendukung kegiatan belajar mengajar yang relevan, baik di tingkat sekolah menengah maupun perguruan tinggi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan evaluasi sumatif berbasis *quizizz* materi perubahan wujud benda di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 55/1 Sridadi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengemabngan (*development research*). Pada penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation).* Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 55/1 Sridadi yang berlokasi di Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Data dalam hasil yang pernah diteliti ini hendak dianalisis dengan cara deskriptif kualitatif (Arikunto, 2013). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket yang disebarkan kepada peserta didik dan guru. Hasil analisis data menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam evaluasi berbasis *Quizizz* dibandingkan dengan evaluasi konvensional.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam evaluasi sumatif sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar karena format kuis yang interaktif dan menarik.

Angket yang diisi oleh peserta didik menunjukkan bahwa 97,31% peserta didik merasa lebih senang mengikuti evaluasi menggunakan *Quizizz* dibandingkan dengan metode tradisional. Hal ini sejalan dengan penelitian Nirwana & Hartati (2024) yang menyatakan bahwa peserta didik juga merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal-soal yang ada di aplikasi quizizz karena tampilan yang menarik dan interaktif. Selain itu, peserta didik merasa waktu pengerjaan soal terasa lebih singkat dan tidak membosankan.

Penggunaan *Quizizz* juga dianggap sangat membantu dalam proses evaluasi. Sesuai penelitian yang dilakukan Pakudu (2024) yang menyebutkan bahwa guru dapat dengan mudah membuat soal, memantau perkembangan peserta didik, dan menganalisis hasil evaluasi secara setiap waktu. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa 90% guru merasa bahwa *Quizizz* sangat efisien dan efektif dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi perubahan wujud benda. Guru juga mengapresiasi fitur-fitur yang disediakan oleh *Quizizz* seperti leaderboard dan feedback langsung yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Analisis hasil evaluasi penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat setelah menggunakan *Quizizz*. Nilai rata-rata peserta didik sebelum menggunakan *Quizizz* adalah 70, sedangkan setelah menggunakan *Quizizz* nilai rata-rata meningkat menjadi 85. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih memahami materi perubahan wujud benda ketika dievaluasi menggunakan metode yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi sumatif di kelas III SDN 55/I Sridadi pada materi perubahan wujud benda menunjukkan hasil yang positif. Salah satu alasan utama peningkatan motivasi peserta didik adalah interaktivitas yang diberikan oleh *Quizizz.* Interaktivitas ini membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Selain itu, format evaluasi berbasis game pada *Quizizz* juga berkontribusi pada peningkatan partisipasi peserta didik. Dengan adanya elemen kompetisi, peserta didik terdorong untuk berusaha lebih baik. Kompetisi sehat ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat dan meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini sesuai dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa elemen kompetisi dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Fitur yang mempermudah proses evaluasi. Guru dapat dengan mudah membuat dan menyesuaikan soal sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kesulitan yang diinginkan. Selain itu, fitur analisis hasil evaluasi yang disediakan oleh *Quizizz* memungkinkan guru untuk dengan cepat mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan peserta didik. Dengan demikian, guru dapat memberikan bantuan dan intervensi yang lebih tepat sasaran (Hamidah & Wulandari, 2021).

Namun, perlu diperhatikan dalam penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi. Salah satunya adalah keterbatasan akses teknologi. Tidak semua peserta didik mungkin memiliki akses yang memadai ke perangkat dan internet yang stabil sejalan dengan penelitian Rohman & Khaliza (2024). Oleh karena itu, memastikan bahwa seluruh peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam evaluasi berbasis *Quizizz.* Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan evaluasi sumatif berbasis *Quizizz* pada materi perubahan wujud benda di kelas III Sekolah Dasar memberikan pengaruh positif baik bagi peserta didik maupun guru. Penggunaan Q*uizizz* meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik serta memudahkan guru dalam proses evaluasi. Dengan demikian, *Quizizz* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk evaluasi sumatif di sekolah dasar khususnya di SDN 55/I Sridadi.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan evaluasi sumatif berbasis *Quizizz* pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD Negeri 55/I Sridadi memberikan pengaruh positif baik bagi peserta Didik maupun Guru. *Quizizz* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk evaluasi sumatif di sekolah dasar khususnya di SDN 55/I Sridadi.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2013. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. 2021. Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi "Quizizz", *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105-124.

Jahring, Herlina, Nasruddin, Astrinasari, 2022. Pengembangan Instrumen Evaluasi

Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 11(2). 872.

Makbul, M. 2021, *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.*

Nasution S., 2011. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4*(1), 155-164.

Pakudu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Games. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JEaC)* , *4* (1), 56-83.

Rohman, A. D., & Khaliza, T. N. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Quizizz: Alternatif Dalam Meningkatkan Critical Thingking Siswa Di Era Abad 21. *Jurnal Masyarakat Berdikari dan Berkarya (Mardika), 2*(2), 72-79.

Widianto, Edi. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*. 2(2). 213.