

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara dianggap maju ketika sistem pendidikannya berkembang dengan cepat dan mencapai standar yang memadai.¹ Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Ini adalah faktor kunci dalam meningkatkan kemampuan individu, bertujuan untuk menggali potensi manusia melalui proses belajar mengajar. Pendidikan mempunyai harapan dapat menciptakan sikap inovatif dan kreatif, serta mengubah pengetahuan, perilaku, dan keterampilan individu sehingga menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai dalam masyarakat Indonesia.²² Pancasila sebagai landasan negara menjadi dasar untuk membentuk identitas Nasional. Namun, peserta didik menghadapi tantangan dalam memahami, menginternalisasi, dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, disebabkan oleh faktor-faktor seperti globalisasi, kemajuan teknologi, dan perubahan sosial budaya.

¹ Muhammad Aspi, Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan, Adiba, *Journal Of Education*, Vol. 2, No. 1, 2022, hal. 69.

² Adi Wijayanto (eds). *Jejaring Teknologi Pembelajaran Ilmu Sejarah, Adat dan Sosial*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2023), hal. 90.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar dalam meningkatkan pembelajaran di Indonesia. Teknologi pembelajaran interaktif adalah salah satu cara menggunakan teknologi informasi dalam konteks pendidikan yang dapat memfasilitasi proses belajar-mengajar yang inovatif, efektif, dan juga menarik. Melalui teknologi ini, peserta didik dapat terlibat dalam aktivitas belajar yang interaktif dan mendalam, sehingga membantu untuk memahami nilai-nilai Pancasila dengan lebih konkret dan signifikan.

Aspek Integral dalam proses pembelajaran adalah penilaian pembelajaran agar pendidikan semakin berkembang. Penilaian pembelajaran memiliki peran penting dalam menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, mengidentifikasi hambatan yang mereka hadapi, serta mengevaluasi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik di lembaga pendidikan.

Evaluasi pembelajaran sebagai panduan bagi guru dalam menilai siswa terhadap kemampuan memahami materi pelajaran. Upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dapat meningkatkan mutu pendidikan karena kualitas pembelajaran perlu ditingkatkan jika efektivitasnya belum maksimal. Oleh karena itu, inovasi seperti pengembangan alat evaluasi menjadi penting dalam upaya meningkatkan mutu sebuah pendidikan. Melalui evaluasi pembelajaran yang menarik dan tepat dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Ketika berbicara tentang berhasilnya proses pendidikan dalam aktivitas belajar mengajar,

banyak aspek yang berperan termasuk peran guru, siswa, hubungan dengan mata pelajaran, lingkungan sekitar dan juga materi pembelajaran yang digunakan.

Hakikat pendidikan merupakan suatu proses pendewasaan yang dimana adanya sebuah ilmu yang didalamnya dinamakan pendidikan untuk mengembangkan pola pikir manusia serta menggali kelebihan manusia seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Ar-Ra'd Ayat 11:³

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّن دُونِهِ مِن وَّوَالٍ

Artinya :

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang dengan cepat dan hampir semua aspek kehidupan manusia kini mengandalkan teknologi.⁴ Internet yang berkembang pesat mempermudah akses masyarakat terhadap informasi global. Dalam era digital yang terus berkembang, dunia pendidikan menghadapi tantangan baru serta peluang yang menarik.

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema), hal. 250.

⁴ Adi Wijayanto (eds). *Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2023), hal. 245.

Sehingga bidang pendidikan mempunyai tekad untuk tidak tertinggal dalam pemanfaatan teknologi.

Teknologi memainkan peran yang semakin penting dalam proses pembelajaran, mengubah cara kita mengakses informasi, berinteraksi, dan berbagi pengetahuan. Namun, ketika mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan, kita tidak boleh melupakan nilai-nilai dan kearifan lokal yang menjadi bagian inti dari identitas budaya kita. Dengan mengintegrasikan teknologi secara bijaksana, kita dapat menjadikannya alat yang kuat untuk memperkaya pengalaman belajar, dan memperluas pemahaman tentang keragaman dalam suatu pendidikan.

Dampak pendidikan pada setiap individu dapat mempengaruhi aktivitas belajarnya yakni seperti lingkungan keluarga, lingkungan tempat tinggal peserta didik, serta lingkungan sekolah.⁵ Peran orang tua dalam menjadi filter dan pendidik pertama bagi anak sebelum mereka terjun ke dalam lingkup pertemanan di sekolah maka sangat penting dalam pendidikan anak sejak dini. Selain itu, lingkungan juga diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar, sehingga kita semua bisa mencapai harapan untuk memiliki pendidikan yang berkualitas.

Fenomena penganiayaan, sifat yang arogan dan temperamental yang berlebihan saat pengumuman juara kelas bisa menjadi refleksi yang menjadi persoalan yang tidak menjadi jaminan bahwa yang pandai atau mendapat

⁵ Yahya Hairun, *Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hal. 3.

ranking tinggi di kelas mempunyai jiwa kemanusiaan atau mempunyai tingkat keimanan yang tinggi. Namun, kita sebagai pendidik dapat mengarahkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pendidikan menuju hal yang lebih positif, sehingga kita dapat mengurangi dampak negatif pada generasi mendatang, sehingga Indonesia dapat menjadi lebih maju dan terdepan di Asia bahkan di dunia Internasional. Untuk mencapai tujuan ini, sangat penting bagi seluruh pendidik untuk selalu mengevaluasi proses pendidikan yang sedang berjalan.

Era revolusi industri 5.0. pada masa sekarang berbagai negara di seluruh dunia sedang berkompetisi dalam era persaingan global yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi.⁶ Progres dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam pendidikan, dengan manfaat dari keilmuan dan teknologi yang dapat diamati dalam pengembangan metode pembelajaran baru, pengenalan beragam sumber belajar, media pembelajaran yang menarik dan modern serta alat evaluasi yang bisa dikembangkan.

Evaluasi pembelajaran masih menjadi hal biasa jika berupa ulangan harian atau ulangan semester menggunakan soal berupa lembar kertas lalu siswa memberikan tanda silang pada jawaban yang benar. Pada era ini kita dapat memulai memanfaatkan teknologi sehingga dapat memberikan alternatif bagi dunia pendidikan untuk menuju ke arah sistem yang lebih

⁶ Fernando Panggabean, dkk. Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP, *Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA Indonesia*, Vol. 2, No.1, 2021, hal. 8.

modern dan juga ramah lingkungan sehingga dapat mengurangi limbah kertas. Untuk itu guru dapat memvariasikan alat evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi yang bisa digunakan pada proses kegiatan pembelajaran supaya lebih layak, praktis, dan efektif.

Hasil angket oleh guru kelas IV A dan guru kelas IV B MI Hidayatul Mubtadiin menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPAS masih terbatas. Saat guru mengajar materi ini, banyak siswa yang tidak aktif mendengarkan penjelasan, dan sebagian siswa kurang responsif selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih kurang. Hasil evaluasi yang telah dilakukan pada tanggal 11 Desember 2024 menunjukkan bahwa hanya 65% dari 45 siswa keseluruhan dari dua kelas yang mencapai KKM, sedangkan sisanya belum. Selain itu, alat evaluasi yang digunakan menggunakan metode konvensional berupa kertas.

Penjabaran permasalahan di atas, untuk mewujudkan adanya alat evaluasi pembelajaran yang lebih layak, praktis, dan efektif, dan tidak jauh dari peran teknologi, oleh karena itu perlu untuk mengembangkan alat evaluasi yang lebih mutakhir. Sehingga, penelitian pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS menjadi menarik. Diharapkan bahwa ini akan meningkatkan kemudahan dalam melakukan evaluasi pembelajaran serta hasil belajar siswa. Alat evaluasi yang diusulkan oleh peneliti adalah kumpulan soal pilihan ganda yang akan dipresentasikan melalui layar proyektor sehingga setiap siswa dapat melihat dengan jelas. Siswa akan diberikan selebar kertas yang berisi QR atau

barcode untuk menjawab soal, dan setiap soal akan memiliki batas waktu yang telah ditetapkan untuk mengurangi potensi kecurangan siswa.

Merujuk kepada konteks permasalahan yang telah diuraikan, penelitian berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” dipilih oleh peneliti untuk mengkaji siswa kelas IV yang sedang mempelajari mata pelajaran IPAS di MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian masalah yang telah dijelaskan di atas, maka perlu ditetapkan rumusan masalah yang terkait dengan penelitian ini guna menjawab segala permasalahan yang ada. Adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dan desain produk pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame ?
2. Bagaimana proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran IPAS kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame ?
3. Bagaimana implementasi dan efektivitas pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian pengembangan ini mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menjelaskan analisis kebutuhan dan desain produk pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizziz* pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame.
2. Menjelaskan proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran IPAS kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame.
3. Menjelaskan implementasi dan evaluasi pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizziz* pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame.

D. Manfaat Pengembangan

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan memperluas pemahaman dalam ilmu pengetahuan, terutama dalam pengembangan aplikasi *Quizizz*, khususnya dalam meningkatkan inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi kepala MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame

Pengembangan evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh kepala sekolah MI Hidayatul Mubtadiin dengan penggunaan fasilitas yang sudah ada dan memastikan bahwa sarana dan prasarana yang tersedia dapat mendukung peningkatan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

b. Bagi siswa

Penggunaan media kuis interaktif *Quizizz* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang baru dan dapat digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi pemahamannya terhadap materi pelajaran yang sudah dipelajari di kelas dengan lebih layak, praktis dan efektif.

c. Bagi penulis berikutnya

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai acuan atau pedoman untuk memperluas pengetahuan terkait aplikasi *Quizizz* bagi peneliti berikutnya.

E. Asumsi Pengembangan

Pengembangan alat evaluasi ini didasarkan pada beberapa asumsi berikut ini:

1. Siswa kelas IV di MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame memiliki kemampuan untuk memahami panduan penggunaan aplikasi *Quizizz* secara mandiri.

2. Penggunaan alat evaluasi pembelajaran seperti *Quizizz* oleh guru akan menghasilkan pendekatan yang lebih praktis dan tampak lebih *up to date* dibandingkan dengan penggunaan alat evaluasi pembelajaran konvensional berupa kertas
3. Siswa yang memanfaatkan alat evaluasi pembelajaran seperti *Quizizz* akan merasa lebih termotivasi dalam proses belajar, dapat meningkatkan semangat belajar, serta tidak akan merasa jenuh saat menghadapi pertanyaan pilihan ganda dalam materi IPAS.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dirancang dalam penelitian ini adalah alat evaluasi berbasis aplikasi *Quizizz* untuk pembelajaran IPAS di kelas IV di MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, produk ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Alat evaluasi dirancang menggunakan teknologi aplikasi *Quizizz* dan terdiri dari 30 pertanyaan pilihan ganda.
2. Alat evaluasi ini mencakup pertanyaan yang berkaitan dengan materi IPAS Bab 1 bagi peserta didik kelas IV di MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame.

G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik yang hampir sama dalam hal tema yang dikaji, walaupun berbeda dalam hal pengembangan bentuk soal, kriteria subjek, tempat, waktu, jumlah dan posisi variabel ataupun metode analisis yang

peneliti gunakan. Penelitian yang akan digunakan mengenai pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame.

Penelitian yang terkait dan hampir sama dengan pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPAS. Penelitian yang dilakukan oleh Anis Safitri, Lilan Dama, dan Jusna Ahmad (2023) dengan judul "*Pengembangan Instrumen Evaluasi Melalui Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Lingkungan Di SMA Negeri 02 Gorontalo*".⁷ Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil uji validasi menunjukkan jika alat evaluasi yang menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat dianggap valid, dengan skor alat evaluasi sebesar 88%, skor materi sebesar 77%, skor aplikasi *Quizizz* sebesar 74%, dan skor validasi guru sebesar 77%. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam penggunaan alat ini dinilai sangat baik dengan skor rata-rata 95,31%.

Aktivitas siswa juga dinilai baik, dengan kelompok pertama mencapai skor rata-rata 83,1% dan kelompok kedua mencapai skor rata-rata 75%, dengan nilai rata-rata keseluruhan mencapai 88,7% (sangat baik). Respon siswa terhadap alat ini juga sangat baik, dengan skor rata-rata 82,2%. Namun, uji keefektifan berdasarkan tes hasil belajar menunjukkan

⁷ Anis Safitri, dkk. Pengembangan Instrumen Evaluasi Melalui Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Lingkungan Di SMA Negeri 2 Gorontalo, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 11, No. 1, 2023, hal. 78.

kriteria sedang dengan skor rata-rata 0,60. Dengan demikian, alat evaluasi yang menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pengajaran materi perubahan lingkungan di SMA Negeri 2 Gorontalo telah terbukti efektif berdasarkan uji coba terbatas dengan 10 siswa. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Anis Safitri, Lilan Dama, dan Jusna Ahmad dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas tentang pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz*, sedangkan perbedaannya terdapat pada materi yang digunakan dan tempat penelitiannya.

Penelitian yang hampir sama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nur Eka Febrianti, dan Darodjat (2022) dengan judul “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Alquran Hadis di Kelas VII SMP Muhammadiyah Sokaraja*”.⁸ Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli media mencapai 86,7%, ahli materi mencapai 74,3% dan guru mata pelajaran Al-Qur’an Hadist mencapai 94,7%, semuanya menunjukkan tingkat validitas yang tinggi.

Alat evaluasi ini juga dinilai sangat praktis dengan tingkat kepraktisan sebesar 95%. Meskipun ada beberapa soal yang tidak valid dan memiliki tingkat kesukaran yang beragam, secara keseluruhan alat evaluasi ini dianggap layak digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam evaluasi

⁸ Nur Eka Febrianti dan Darodjat, Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist di Kelas VII SMP Muhammadiyah Sokaraja, *Proceedings Series On Social Sciences & Humanities*, Vol. 9, 2022, ISSN: 2808-103X, hal. 11.

pembelajaran. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Nur Eka Febrianti dan Darodjat dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas tentang pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz*, sedangkan perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan sampel yang dilakukan oleh peneliti.

Penelitian yang hampir sama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Jahring, Herlina, Nasruddin, dan Astrinasari (2022) dengan judul “*Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz*”.⁹ Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa validitas instrumen dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media, dan keduanya memberikan penilaian yang melebihi angka 4. Kepraktisan instrumen dinilai berdasarkan respon siswa, yang juga mencapai angka lebih dari 4. Efektivitas instrumen diukur melalui hasil belajar siswa yang memenuhi atau melebihi nilai KKM, serta respon positif dari siswa terhadap kemudahan dan manfaat penggunaan aplikasi ini. Instrumen evaluasi yang telah dikembangkan dalam penelitian ini terbatas pada materi matriks dan jenis soal pilihan ganda. Oleh karena itu, penelitian berikutnya dapat memperluas cakupan materi dan variasi jenis soal.

Disarankan agar guru memanfaatkan teknologi, khususnya aplikasi *Quizizz*, dalam proses pembelajaran dan evaluasi untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Kesamaan penelitian yang

⁹ Jahring, dkk. Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz, *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 11, No. 2, 2022, hal. 879.

dilakukan oleh Jahring, Herlina, Nasruddin, dan Astrinasari dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas tentang pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz*, sedangkan perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan tempat lokasi yang dilakukan oleh peneliti.

Penelitian yang hampir sama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ririn Indah Kusumadewi, Candra Aeni (2022) dengan judul “*Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi*”.¹⁰ Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Quizizz* telah melewati proses validasi oleh ahli evaluasi, ahli materi, dan ahli praktisi. Selain itu, juga mendapat respon positif dari peserta didik kelas X MA Hasyimiyah. Validasi ini memberikan masukan dan perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan. Produk alat evaluasi pembelajaran ini diharapkan tidak hanya terbatas pada siswa kelas X MA Hasyimiyah saja, melainkan dapat digunakan juga di kelas XI dan XII MA Hasyimiyah.

Alat evaluasi berbasis online amat sangat membantu guru dalam menilai hasil belajar dan meningkatkan kepraktisan pelaksanaan evaluasi pembelajaran, terutama dalam masa pandemi Covid-19. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Ririn Indah Kusumadewi, Candra Aeni

¹⁰ Ririn Indah Kusumadewi dan Candra Aeni, Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi, *Jurnal Oportunitas Unirow Tubah*, Vol. 03, No. 01, 2022, hal. 24.

dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas tentang pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz*, sedangkan perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan responden yang digunakan oleh peneliti.

Penelitian berikutnya yang mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lani Dwi Kurnia, Sri Haryanti, dan Roza Linda (2022) dengan judul “*Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik*”.¹¹ Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi yang berfokus pada *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) menggunakan *Quizizz* pada materi termokimia untuk kelas XI SMA/MA sederajat menghasilkan 12 butir instrumen evaluasi HOTS yang valid. Validasi instrumen ini dilakukan oleh validator materi dan media.

Hasil validasi oleh validator materi menunjukkan persentasi yang tinggi, yaitu 95,83% untuk aspek materi, 94,03% untuk aspek konstruksi, dan 98,89% untuk aspek bahasa. Sementara itu, hasil validasi oleh validator media menunjukkan tingkat validitas yang baik, yaitu 89,00% untuk aspek substansi isi 90,00% untuk desain pembelajaran 89,00% untuk tampilan (komunikasi visual), dan 95,00% untuk pemanfaatan software. Analisis

¹¹ Lani Dwi Kurnia, dkk. Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, JPSI 10 (1):176-190, 2022, hal. 187-188.

butir soal menunjukkan bahwa 12 butir soal memenuhi kriteria valid, memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, memiliki tingkat kesukaran “sedang” pada 5 soal, dan tingkat kesukaran “sukr” pada 7 soal. Selain itu, soal-soal ini memiliki daya pembeda yang baik.

Respon dari pengguna, baik guru maupun siswa, terhadap instrumen ini sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 90,67% oleh guru dan 93,13% oleh siswa. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Lani Dwi Kurnia, Sri Haryanti, dan Roza Linda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas tentang pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz*, sedangkan perbedaannya terdapat pada pengembangan bentuk soal, tempat penelitian dan responden yang digunakan oleh peneliti.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini digunakan untuk memudahkan pemahaman para pembaca, menghindari salah penafsiran dan memberikan batasan terhadap fokus kajian peneliti, maka didefinisikan pada masing-masing istilah terkait judul peneliti secara spesifik sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang mengarah pada pembuatan produk dalam bidang khusus, yang diikuti oleh produk tambahan tertentu, serta mempunyai nilai efektifitas

produk yang tinggi.¹² Dengan demikian pengembangan dapat menciptakan suatu produk baru yang belum pernah ada sebelumnya atau mengambil inovasi dari produk yang sudah ada, serta memperbaiki atau memodifikasi produk tersebut dalam bentuk yang tidak sama dengan yang sebelumnya.

b. Aplikasi *Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah *web tool* yang memungkinkan dapat digunakan untuk pembuatan permainan kuis interaktif yang dapat dimainkan dengan menggunakan gawai atau *handphone*, komputer dan dapat diakses melalui *website*.¹³ Kelebihan dari aplikasi ini yaitu interaktif dan menyenangkan, respon cepat, mudah untuk membuat bahan soal karena aplikasi ini gratis, sehingga dapat digunakan oleh guru ataupun peserta didik, mudah memantau hasil peserta didik, ruang akses yang fleksibel, dapat digunakan pada semua mata pelajaran.

Lembar pilihan soal atau jawaban bisa di modifikasi dengan menambahkan gambar pada bagian latar belakang jawaban atau pertanyaan sehingga tidak monoton. Aplikasi ini bisa digunakan untuk belajar mengajar di dalam kelas atau diluar kelas. Guru dapat dengan mudah memberikan kode atau QR pada kertas, lalu siswa dapat menjawab soal dengan menghadapkan kertas tersebut kedepan dengan posisi kertas yang tegak dan tanpa terhalangi atau miring sehingga

¹² Budiyo Saptoro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011), hal. 8.

¹³ Etika Dyah Puspitasari, dkk. *Pembelajaran Untuk Menjaga Ketertarikan Siswa Di Masa Pandemi (Antalogi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi)*, (Yogyakarta: UAD Press, 2021), hal. 209.

jawaban akan langsung terdeteksi secara otomatis dalam proyektor atau *handphone* dan langsung keluar hasil nilai serta peringkat peserta didik.

c. Mata Pelajaran IPAS

Hakikat pembelajaran sains adalah tentang ilmu pengetahuan alam yang terbagi menjadi tiga aspek produk, proses, dan sikap ilmiah. Sikap ilmiah adalah target dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, termasuk sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa, dan objektif terhadap fakta.¹⁴ Pembelajaran IPA berfokus pada prinsip-prinsip, proses, dan pengembangan sikap ilmiah peserta didik melalui penyelidikan sederhana.

Kurikulum Merdeka merubah IPA di SD/MI dengan mata pelajaran IPAS pada tahun 2022. Yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk menghadapi perubahan zaman dan tantangan yang berubah. IPAS memungkinkan generasi muda untuk menjawab tantangan masa depan dengan pengetahuan yang lebih luas.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan ini mencakup studi tentang fenomena alam dan sosial, yang juga melibatkan pemahaman tentang kehidupan manusia sebagai individu yang hidup dalam masyarakat dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.¹⁵ Mata pelajaran ini

¹⁴ Amilatul Masrifah, dkk. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), hal. 85.

¹⁵ Sodik Anshori, Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter, *Jurnal Eduksos*, Vol. III, No 2, 2014. hal. 61.

merupakan perpaduan antara pelajaran IPA dan IPS yang muncul pada kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka mulai diberlakukan pada awal semester ganjil tahun 2023 dan mulai diuji cobakan pada kelas-kelas atau sekolah-sekolah tertentu yang sudah memadai atau memenuhi syarat sehingga mendapatkan izin pelaksanaannya.

Pendidikan IPAS memegang peran penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang merupakan gambaran ideal dari peserta didik Indonesia. Mata pelajaran IPAS membantu peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena sekitarnya, mendorong mereka untuk memahami cara alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia. Ini membantu peserta didik mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi untuk pembangunan berkelanjutan.

Tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah agar peserta didik:¹⁶

- 1). Mengembangkan keterampilan dari tugas proyek yang diberikan guru yang mana dapat dipraktikkan secara langsung sehingga dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- 2). Mendalami berbagai model dan metode pembelajaran yang lebih diminati peserta didik terutama dalam mengeksplor terkait alam semesta.

¹⁶ Neneng Widya Sopa Marwa, dkk. Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka, *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 18, No. 2. hal. 61.

- 3). Aktif dalam menjaga lingkungan alam, mengelola sumber daya dengan bijak, dan melestarikannya.
- 4). Bersinergi dalam mengelola lingkungan alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.
- 5). Menanamkan rasa peduli terhadap sesama makhluk agar tetap sepadan antara dalam menjaga dan memelihara alam.
- 6). Menanamkan rasa sikap simpati dan empati sesama manusia terhadap alam supaya alam tetap dalam kondisi baik agar dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.

2. Definisi Operasional

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame adalah suatu kegiatan menyusun, merencanakan, dan mengevaluasi keefektifan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* yang didalamnya berisi soal yang disusun dengan menggunakan mata pelajaran IPAS. Kemudian dibuat dalam bentuk soal yang menarik yakni pada pelaksanaannya menggunakan *barcode* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang baik meliputi kualitas aplikasi, kualitas gambar, kualitas soal, dan kualitas penyajian produk.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan penelitian pengembangan meliputi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Sistematika dalam penelitian pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal diberi nomor halaman angka romawi kecil, dimulai dari halaman judul dalam. Komponen yang termasuk dalam bagian awal yakni terdiri dari; (1) sampul/cover luar yang berisi judul penelitian secara lengkap, lambang/logo Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, nama lengkap dan nomor induk Mahasiswa (NIM), identitas lembaga yang menaungi, (2) halaman judul, yang berisi tentang halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, daftar abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian inti akan dipaparkan format penulisan penelitian dan pengembangan, sekurang-kurangnya memuat beberapa hal sebagai berikut:

BAB I yaitu pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, kegunaan, orisinalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II yaitu kajian pustaka yang mencakup kajian teori, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu.

BAB III yaitu metode penelitian, terdiri dari jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan dan penelitian, dan uji coba, instrument pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV yaitu hasil pengembangan dan pembahasan, yang terdiri dari hasil pengembangan produk, analisis data, dan revisi produk.

BAB V yaitu penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir, hal-hal yang sebaiknya disertakan dalam bagian ini adalah yang berhubungan langsung atau relevan dengan informasi yang terdapat di bagian inti. Bagian akhir seharusnya mencakup daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.