

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS *QUIZIZZ PAPER MODE* MATEMATIKA MATERI PIKTOGRAM DAN DIAGRAM BATANG SISWA KELAS IV UPT SD NEGERI SUMBERAN

Siti Sholihatur Rosidah^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: sholihatur0705@gmail.com

ABSTRAK

Evaluasi pembelajaran adalah proses pembelajaran yang dilakukan pada saat akhir proses pembelajaran karena berfungsi untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran menurut tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Upaya pemerintah dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah dengan cara penggunaan media alat evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien. Namun, hasil wawancara yang dilakukan di UPT SD Negeri Sumberan menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Sedangkan di sekolah tersedia sarana dan prasana yang memadai dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis IT. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dirancang untuk membuat alat evaluasi *Quizizz Paper Mode* untuk siswa SD. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa valid, praktis, dan efektif alat evaluasi berbasis *Quizizz Paper Mode*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari saran dan validasi pengguna. Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi materi, media, bahasa, dan tanggapan guru dan siswa Kelas IV UPT SD Negeri Sumberan, total 15 siswa. Hasil validasi ahli materi dengan skor 95% valid, hasil validasi ahli bahasa dengan skor 86% valid, dan hasil validasi ahli media dengan skor 96% valid. Hasil angket respons guru dengan skor 86% sangat praktis, dan hasil angket respons siswa dengan skor 86% sangat praktis.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Matematika, Alat evaluasi

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berlanjut, pendidikan akan terus berkembang. Peran teknologi dan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan sangat penting bagi manusia. Menurut Pasal 39(2) undang-undang no. 20 Tahun 2003, pendidikan telah banyak mengalami perubahan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti kegiatan pendidikan, kurikulum, mutu pendidikan, sarana dan prasarana, serta penilaian pembelajaran. Guru merupakan individu profesional yang memiliki tanggung jawab untuk melakukan riset dan memberikan kontribusi pada masyarakat. Peran teknologi dan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan sangat penting bagi manusia (Muzaimah & Wiratama, 2022).

Menurut Amsul dkk. (2022) Banyak upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, berbagai upaya telah dilakukan antara lain merevisi kurikulum, membuat model pembelajaran, mengubah lingkungan belajar, mengubah sistem penilaian pembelajaran, dan lain-lain. Minat dan hasil belajar adalah lingkungan belajar dan media pembelajaran yang digunakan guru.

Menurut Patahuddin dan Rokhim dalam Susanti (2020), Agar siswa dapat lebih memahami matematika, guru perlu membuat pembelajaran tersebut menarik dan mudah dimengerti. Pembelajaran yang berhasil dapat dihasilkan dari proses perencanaan dan persiapan yang cermat. Perencanaan bisa dimulai dari hal kecil, seperti bagaimana penggunaan media pembelajaran selama proses pengajaran. Penggunaan sumber belajar yang efektif dan efisien dapat meningkatkan kelancaran proses belajar mengajar.

Penggunaan media belajar dapat membantu guru dalam proses mengajar, terutama saat mengajar matematika yang disukai oleh siswa (Nurfadhillah dkk., 2021).

Matematika adalah mata pelajaran di semua sekolah. Pelajaran Matematika diajarkan untuk mengembangkan keterampilan siswa. Mendukung pemecahan masalah dan berpikir kritis serta mendorong kreativitas pada siswa. Karena tanpa pembelajaran Matematika sulit menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari pada pelajaran lain. Namun karena lingkungan pembelajaran yang kurang menarik yang bertujuan untuk mengubah sikap siswa menyukai terhadap mata pelajaran Matematika menjadikan permasalahan. Sehingga peran guru sangat dibutuhkan dalam menentukan lingkungan pembelajaran yang menarik (Juhaeni dkk., 2023).

Menurut Susanti (2020), Peran guru sangat membantu dalam membimbing siswa agar pembelajaran matematika menyenangkan dan mudah dipahami. Pembelajaran yang sukses didapat dari perencanaan dan persiapan yang matang sejak awal. Selain menggunakan media pembelajaran, Guru juga harus melakukan evaluasi pembelajaran untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Idrus (2019) Proses belajar-mengajar tidak bisa dipisahkan dari peran pendidik, yaitu bagaimana mereka menggabungkan pengetahuan mereka dengan kurikulum yang ada dan menerapkan metode pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Guru perlu melakukan penilaian evaluasi untuk mencapai tujuan.

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran karena berfungsi sebagai ukuran keberhasilan siswa dalam belajar. Guru dapat mengukur hasil pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang sudah dilaksanakan (Zainal, 2020). Evaluasi pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana mengukur prestasi siswa dan sebagai pedoman untuk guru meningkatkan kualitas pengajaran (Soleha dkk., 2022).

Perkembangan teknologi memungkinkan guru dan siswa untuk membantu proses belajar mengajar. Keterlibatan teknologi alat evaluasi pembelajaran bisa meningkatkan keaktifan siswa. Quizizz adalah salah satu media berbasis teknologi yang memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Rini & Zuhdi, 2023).

Quizizz merupakan sebuah aplikasi game pendidikan *e-learning* yang sangat bagus untuk guru melakukan evaluasi dengan cepat dan mendapatkan hasil langsung secara otomatis. *Quizizz* menawarkan berbagai fitur yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran guna meningkatkan minat dan semangat belajar siswa (Ni'mah dkk., 2023). Menurut Dewi (2019), evaluasi *Quizizz* dapat menjadi lebih mudah dan membuat guru lebih cepat menemukan ide yang belum dipahami oleh siswa tertentu. *Quizizz* juga akan memudahkan guru untuk memberikan pengajaran remedial kepada mereka.

Berdasarkan hasil data observasi yang dilakukan di UPT SD Negeri Sumberan pada 19 Maret 2024 menunjukkan bahwa metode evaluasi yang digunakan oleh pendidik selama penilaian harian yang dilakukan secara konvensional (menggunakan kertas) dan soal masih berbentuk essay yang ditulis di papan tulis sehingga tidak menarik dan tidak interaktif. Selama proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan saran dan prasaran yang tersedia di sekolah.

Banyak siswa yang merasa tidak tertarik, bosan dan tidak termotivasi selama proses evaluasi. Selain itu, evaluasi pembelajaran menggunakan media konvensional (kertas) dianggap tidak praktis karena membutuhkan banyak peralatan dan guru membutuhkan banyak waktu menghitung penilaian siswa secara manual. Selain itu, banyak siswa yang menyontek selama penilaian akhir pembelajaran, sehingga guru tidak menyadari pemahaman siswa yang sebenarnya terhadap materi yang disampaikan. Akibatnya, guru harus menggunakan media dan metode baru.

Media evaluasi dalam *Quizizz Paper Mode* ini sangat menarik karena penggunaan kode *QR* sebagai media pendukung untuk siswa. Sangat menarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran matematika (Palayukan dkk., 2023).

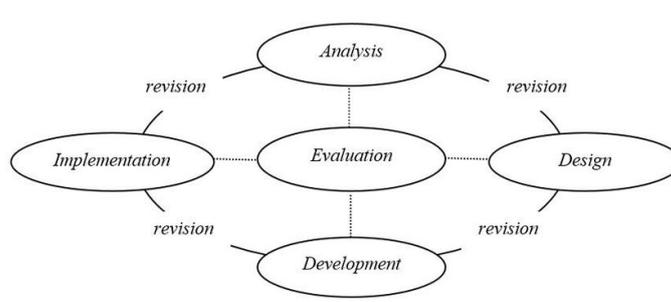
Menurut Ni'am dkk. (2023) *Quizizz Mode* kertas sangat bermanfaat bagi guru yang mengajar offline atau tatap muka. Selain itu, karena guru berperan sebagai operator dan memberikan kuis kepada siswa dalam bentuk kertas selama pelajaran, fitur ini berguna bagi siswa yang tidak memiliki akses ke smartphone, laptop atau internet. Siswa kemudian harus memutar atau membalik kertas untuk menunjukkan jawaban mereka agar dapat berpartisipasi dalam pelajaran. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk memindai dan menampilkan kertas di proyektor atau hanya di laptop guru. Secara singkat, penelitian ini berfokus pada penggunaan *Quizizz Paper Mode* untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa untuk dinilai.

Menurut (Mujahidin dkk., 2021) Kelebihan alat penilaian berbasis aplikasi *Quizizz Paper Mode* ini termasuk mengurangi penggunaan kertas, melakukan koreksi otomatis, menyediakan fitur menarik, serta memungkinkan siswa menggunakan kertas dengan kode QR. Sedangkan menurut Rini & Zuhdi (2023) kelemahan dari aplikasi berbasis *Quizizz Paper Mode* adalah 1) mengakses menggunakan jaringan internet, 2) menggunakan laptop dan LCD untuk mengakses dan menampilkan soal.

Berdasarkan uraian masalah diatas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan alat evaluasi Matematika dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis *Quizizz Paper Mode* Matematika Materi Piktogram dan Diagram Batang Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Sumberan” yang bertujuan untuk mengenalkan alat evaluasi berbasis IT menggunakan aplikasi berbasis *Quizizz Paper Mode* harapannya guru bisa mengimplimentasikan alat evaluasi berbasis IT sehingga dapat mempermudah guru dalam memperoleh hasil evaluasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pengkajian ini menerapkan penelitian pengembangan *Research and Development* disingkat (*R&D*). Metode R&D adalah pendekatan ilmiah digunakan untuk merancang, memproduksi, meneliti, dan memeriksa produk yang sudah dibuat (Sugiyono, 2019). Produk yang telah dihasilkan memerlukan penelitian lebih lanjut untuk menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk, agar dapat berguna dengan baik. Penelitian ini akan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz Mode Kertas* yang layak dan efektif untuk digunakan. Menurut Hidayat & Nizar, (2021) Tahapan penelitian R&D ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Dari langkah-langkah model ADDIE tersebut, dapat dijelaskan langkah-langkah tindakan yang perlu dilakukan yaitu tahap pertama yaitu *Analysis* (Analisis) tahap ini dilakukan mengidentifikasi masalah yang terjadi saat melakukan observasi di UPT SD Negeri Sumberan, mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang muncul. Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan media dan bahan pembelajaran yang akan dikembangkan, mengevaluasi tingkah laku siswa, dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Langkah kedua yaitu *Design* (desain), pada langkah ini dilakukan perencanaan dalam pembuatan produk seperti, mengumpulkan informasi, merancang materi pembelajaran, menyiapkan desain alat evaluasi, dan membuat alat evaluasi untuk alat evaluasi *Quizizz Paper Mode*. Langkah Ketiga yaitu *Development* (Pengembangan), dalam proses ini terdiri dari 4 tahap, yaitu pengumpulan materi, pembuatan produk, evaluasi ahli/pakar, dan revisi produk. Langkah keempat yaitu *Implementasi* (Implementasi), langkah ini produk yang sudah dikembangkan di implementasikan atau diterapkan oleh guru atau siswa di mana uji coba dilakukan kepada 15 siswa UPT SD Negeri. Langkah terakhir yaitu *Evaluation* (Evaluasi), langkah ini dilakukan pemberian umpan balik atau penilaian terkait implementasi produk yang berguna untuk mendapatkan pendapat mengenai penggunaan produk yang telah dikembangkan.

Dua metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui informasi hasil wawancara dengan alat penilaian yang digunakan guru, observasi perilaku siswa pada saat penilaian, dan saran masukan yang diperoleh dari ahli materi, media, dan bahasa. Data kuantitatif diperoleh melalui validasi instrumen oleh para

ahli materi, media, dan bahasa, serta tanggapan dari guru dan siswa melalui angket dan hasil tes. Peneliti menerapkan rentang skor perhitungan dengan skala likert sebagai berikut:

Table 1 Pedoman Penskoran

Kategori	Skor Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Teknik analisis data kevalidan untuk alat evaluasi berbasis *Quizizz Paper Mode*. Alat Evaluasi berbasis *Quizizz Paper Mode* dapat dilakukan dengan menganalisis data teknis untuk menguji validitasnya terhadap materi, bahasa, dan media. Setelah itu, pendekatan kuantitatif dipakai untuk mengevaluasi data yang terkumpul dari total nilai jawaban untuk validasi lembar ahli yang dinilai dengan skala likert.

Analisis kevalidan data yang diperoleh dari para ahli hal ini dilakukan sesuai dengan rumus berikut:

$$\text{Tingkat Validitas} = P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tingkat kevalidan dalam pembuatan instrumen evaluasi menggunakan *Quizizz Paper Mode* dapat dilihat dari hasil persentase berikut:

Table 2 Kriteria Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Kriteria
76%-100%	Valid
56%-75%	Cukup Valid
40%-55%	Kurang Valid
0%-39%	Tidak Valid

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Teknik pengolahan data kepraktisan pada alat evaluasi berbasis *Quizizz Paper Mode* dinyatakan praktis jika respon guru dan siswa dari angket dievaluasi dengan cermat. Data dari guru dan siswa diuji kegunaannya sebagai alat penilaian. Respon guru dan siswa terhadap angket dievaluasi menggunakan skala likert yang terdiri dari lima kategori dengan nilai yang berbeda-beda untuk setiap kategori. Data analisis berasal dari respon angket yang diberikan oleh guru dan siswa, kemudian diolah menggunakan rumus berikut:

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah maksimal

Tingkat kevalidan dalam pembuatan instrumen evaluasi menggunakan *Quizizz Paper Mode* dapat dilihat dari hasil persentase berikut:

Table 3 Kriteria Tingkat Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria
85%-100%	Sangat Praktis
70%-84%	Praktis
55%-69%	Cukup Praktis
50%-54%	Kurang Praktis
0%-49%	Tidak Praktis

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Teknik pengolahan data keefektifan alat evaluasi mode kuis kertas dianggap berhasil jika tingkat pencapaian pembelajaran siswa mencapai setidaknya 75%. Hitung persentase hasil tes siswa dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Tingkat Keefektifan} = KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan klasikal

$\sum ST$ = jumlah siswa yang tuntas KKTP

N = Banyaknya seluruh siswa

Table 4 Kriteria Tingkat Keefektian

Persentase (%)	Kriteria
85%-100%	Sangat Efektif
70%-84%	Efektif
55%-69%	Cukup Efektif
50%-54%	Kurang Efektif
0%-49%	Tidak Efektif

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengkajian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi berbasis *Quizizz Paper Mode* yang difokuskan pada materi piktogram dan diagram batang mata pelajaran Matematika kelas IV SD. Dalam tahapan pada pengembangan alat evaluasi berbasis *Quizizz Paper Mode* untuk siswa kelas IV UPT SD Negeri Sumberan adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tujuan dari proses ini dilakukan untuk memberikan informasi kepada peneliti tentang berbagai masalah yang terkait pembelajaran. Salah satu masalah tersebut adalah pelaksanaan penilaian evaluasi pembelajaran. Guru tidak dapat memanfaatkan fasilitas yang ada di kelas, sehingga evaluasi pembelajaran tetap dilakukan dengan metode konvensional. Selain itu peneliti menganalisis tiga aspek yaitu, kebutuhan, karakteristik, dan kurikulum. Analisis kebutuhan dari kegiatan pengamatan yang didapatkan bahwa guru masih menggunakan metode tradisional saat melakukan evaluasi pembelajaran. Analisis yang kedua yaitu karakteristik siswa sebelum dilakukan pengembangan alat evaluasi berbasis IT pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih banyak siswa yang ramai dan masih menyontek dengan teman sebangku sehingga pelaksanaan evaluasi pembelajaran tidak efektif. Analisis yang ketiga yaitu, analisis kurikulum pada saat melakukan wawancara dengan guru kelas IV UPT SD Negeri Sumberan kurikulum yang digunakan kurikulum merdeka. Pada mata pelajaran Matematika dalam kurikulum merdeka terdiri dari beberapa materi pelajaran. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan yaitu materi piktogram dan diagram batang.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap selanjutnya, peneliti melakukan penyusunan soal-soal yang akan digunakan untuk penelitian dimulai dari mencari materi pada buku LKS guru maupun siswa dan mempelajari tipe-tipe soal yang menyesuaikan CP dan TP kurikulum merdeka materi piktogram dan diagram batang.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Proses ini merupakan bagian dari pengembangan produk berupa alat evaluasi *Quizizz Paper Mode*. Sebelumnya di UPT SD Negeri Sumberan masih menggunakan metode konvensional (di atas kertas). Oleh karena itu peneliti mengembangkan alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode*. Aplikasi kuis mempunyai banyak tampilan aplikasi diantaranya petunjuk penggunaan, tampilan aplikasi, halaman beranda, halaman kuis, halaman soal, tampilan alat penilaian pembelajaran dan tampilan hasil skor siswa. Setelah peneliti mengembangkan alat evaluasi langkah selanjutnya yaitu meminta validasi oleh tiga pakar bahasa, materi, dan media. Jika ditemukan kekurangan maka produk harus diperbaiki. Hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

Penilaian Validasi Ahli Materi

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{43}{45} \times 100\%$$
$$= 95\%$$

Berdasarkan penghitungan yang dilakukan oleh validator ahli materi persentase total 95% yang artinya valid. Selanjutnya hasil validasi ahli bahasa ditunjukkan penghitungan berikut:

Penilaian Validasi Ahli Bahasa

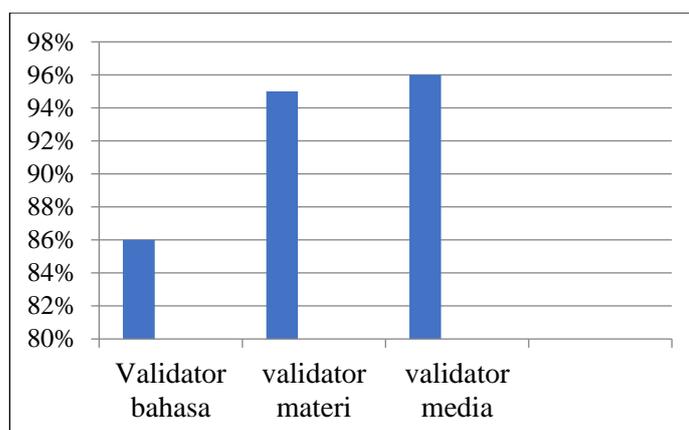
$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$
$$= 86\%$$

Berdasarkan penghitungan yang dilakukan oleh validator ahli media persentase total 86% yang artinya valid. Selanjutnya hasil validasi ahli media ditunjukkan penghitungan berikut.

Penilaian Validasi Ahli Media

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{53}{55} \times 100\%$$
$$= 96\%$$

Berdasarkan penghitungan yang dilakukan oleh validator ahli media persentase total 96% yang artinya valid.



Gambar 1 Hasil Validasi Para Ahli

4. Tahap *Implementaton* (Impelementasi)

Pada tahap ini produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti sudah memulai proses evaluasi pembelajaran. Pada tanggal 10 Juni 2024, produk ini diuji coba oleh peneliti pada siswa Kelas IV UPT SD Negeri Sumberan. Alat penilaian pembelajaran ini di ujicobakan kepada 15 siswa, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Sebelum penilaian pembelajaran dilaksanakan, guru memberi apersepsi, dan proses pembelajaran dilanjutkan sesuai langkah-langkah yang telah di tetapkan oleh guru. Setelah, pembelajaran guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan. Lalu, peneliti memberikan kuesioner kepada guru dan siswa untuk menilai hasil dari penggunaan instrumen evaluasi pembelajaran.

Setelah memberikan kuesioner pada guru dan siswa peneliti menghitung kepraktisan alat evaluasi berbasis *Quizizz Paper Mode* tersebut. Kuesioner diberikan kepada guru kelas IV dan siswa kelas IV di UPT SD Negeri Sumberan.

Table 5 Hasil Respon Guru dan Siswa

Kuesioner	P(%)	Kriteria
Respon Guru	90%	Sangat Praktis
Respon Siswa	86%	Sangat Praktis

Berdasarkan skor yang didapat dari kuisisioner respon guru, diperoleh persentase nilai 90% dan skor yang didapat dari kuisisioner respon siswa adalah 86%, yang mana keduanya termasuk sangat praktis. Untuk itu, disimpulkan jika alat evalausi berbasis *Quizizz Paper Mode* sangat praktis diimplementasikan.

Berikutnya peneliti, melakukan penghitungan tingkat efektivitas alat evaluasi berbasis *Quizizz Paper Mode*. Hasil tes siswa digunakan untuk memperoleh hasil uji keefektifan. Aplikasi berbasis kuis terdapat 20 soal pilihan ganda yang nantinya nilai muncul otomatis dalam aplikasi tersebut. Sehingga guru merekap sesuai dengan penilaian yang ada di aplikasi tersebut. Berikut hasil tes evalausi siswa:

Table 6 Hasil Uji Coba Produk Siswa

No	Nama Peserta Didik	Skor yang Diperoleh
1	AAS	60
2	AAN	75
3	ALF	65
4	ADA	90
5	HMA	100
6	HEY	80
7	INN	85

8	NAA	75
9	NNYW	70
10	NZNA	95
11	NAAZ	90
12	NLF	80
13	SA	85
14	VNA	75
15	ZAE	90
Jumlah Total		1.215
Kriteria		80%
Persentase		Efektif

Tingkat efektivitas alat evaluasi ini berdasarkan penerapan alat evaluasi berbasis *Quizizz Paper Mode* dari 15 siswa, 12 siswa yang sudah mencapai KKTP dan 3 siswa yang masih belum mencapai KKTP, total persentasenya adalah 80% yang berarti efektif.

5. Tahap *Evaluation*

Langkah terakhir yaitu evaluasi, tahap ini dilakukan dengan menggunakan pengujian formatif. Langkah ini, data kuantitatif yang diperoleh dari mengolah hasil tes siswa, kuisioner respon guru dan dan siswa. Alat evaluasi *Quizizz Paper Mode* dinyatakan efektif apabila siswa mendapatkan nilai KKTP 75. Hasil kuisioner respon guru menunjukkan persentase 90% dan kuisioner siswa mendapatkan 86% sehingga produk alat evaluasi berbasis *Quizizz Paper Mode* tergolong sangat praktis. Hasil tes evaluasi siswa memperoleh presentase 80% tergolong efektif.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan menciptakan alat evaluasi *Quizizz Paper Mode* untuk pembelajaran Matematika di Kelas IV dengan menggunakan Piktogram dan Diagram Batang. Model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Langkah pertama adalah analisis untuk mengidentifikasi permasalahan di sekolah. Tahap kedua adalah desain untuk merancang materi dan alat penilaian. Tahap ketiga adalah pengembangan untuk memvalidasi dengan ahli. Tahap keempat adalah implementasi yang melibatkan uji coba dan tes terhadap siswa. Tahap terakhir adalah evaluasi untuk mengelola data kuantitatif dari validasi dengan 3 validator ahli.

Menurut evaluasi validator, alat penilaian ini lulus uji validasi dengan skor 95% materi, 96% media, dan 86% bahasa. Respons guru dan siswa mencerminkan tingkat kepraktisan produk setelah diuji. Survei pendapat guru meraih total 90% sementara hasil angket pendapat siswa mendapatkan total 86%, menunjukkan tingkat sangat praktis yang tinggi. Melalui pengujian efektivitas produk, mode kertas kuis memperoleh persentase 80% sebagai keefektifan yang tinggi untuk digunakan sebagai alat evaluasi dalam Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 80–88.
- Dewi, H. (2019). Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz Di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *JMP Online*, 3(10), 1298–1313.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation

- and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Idrus. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935. <https://doi.org/10.35673/ajmpi.v9i2.427>
- Juhaeni, Pratiwi, N. O. D., Luthfiyah, R., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i1.107>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Muzaimah, W. Al, & Wiratama, N. A. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN Boto Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 221–227.
- Ni'am, M. K., Saputra, I., Muttaqin, U., & Novianti, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper-mode terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Wiradesa. *Prosiding SANTIKA 3: Seminar Nasional Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*, 520–528.
- Ni'mah, P. S., Wakhyudin, H., & Setyaningsih, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas 4 dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz Paper Mode. *Seminar Nasional PPG UPGRIS*, 1641–1647.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Claudia Maharani, S. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Palayukan, H., Rahmi, S., Murniasih, T. R., & Panglipur, I. R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 204–215.
- Rini, & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65–74.
- Soleha, S., Raditya, A., & Pradja, B. P. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Belajar Matematika Berbasis Quizizz Pada Siswa Smp. *Seminar Nasional Matematika UMT*, 1–8. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/cpu/article/view/6846%0Ahttp://jurnal.umt.ac.id/index.php/cpu/article/viewFile/6846/3571>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Zainal, N. F. (2020). Pengukuran, Assessment dan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 8–26. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.310>