

## PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN IPS SD DENGAN METODE QUIZZ

Sastra Wijaya<sup>1</sup>, Ila Maidatul Hasanah<sup>2</sup>, Ratu Sofyatus Solehah<sup>3</sup>, Sarinah<sup>4</sup>  
sastrawijaya0306@gmail.com<sup>1</sup>, ilamaidatulhasanah@gmail.com<sup>2</sup>,  
ratusofyatussoleha@gmail.com<sup>3</sup>, sarinahsarinah516@gmail.com<sup>4</sup>  
Universitas Primagraha

### ABSTRAK

**Abstrak:** Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif dibuat dengan memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Evaluasi dengan metode quizizz ini digunakan untuk mengukur pemahaman peserta pelatihan dasar sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Dengan metode quizizz ini, peserta pelatihan akan lebih enjoy dalam melakukan evaluasi pembelajaran, karena metode ini menyenangkan seperti bermain games. Namun tentu tidak dapat dipungkiri bahwa setiap aplikasi memiliki keunggulan dan kelemahan termasuk aplikasi quizizz ini. Penggunaan aplikasi quizizz ini secara online sehingga sangat tergantung dengan ketersediaan jaringan internet. Tulisan ini menjelaskan tentang persepsi peserta pelatihan dasar (Latsar) terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran khususnya mata pelatihan anti korupsi. Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan quizizz ini sangat efektif, dimana hasil pre test terkait pemahaman peserta terhadap materi anti korupsi sebesar 44%, dan hasil post test meningkat menjadi 71% atau mengalami peningkatan sebesar 27 %. Itu berarti bahwa metode evaluasi pembelajaran dengan quizizz ini mampu meningkatkan hasil evaluasi, konsentrasi dan motivasi peserta ketika ada dalam proses evaluasi pembelajaran. (Kalahatu, 2021).

**KataKunci:** Evaluasi, Pembelajaran IPS, Metode Quizizz.

### PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu alat ukur sejauh mana peserta didik telah memahami materi yang disampaikan, Kegiatan evaluasi pembelajaran yang berlangsung di sekolah terkadang membosankan sehingga membuat sebagian peserta didik menjadi malas. Pada waktu saat pembelajaran berlangsung kegiatan evaluasi terdapat pada pembelajaran yaitu berfungsi sebagai penguat kembali materi yang sudah dipelajari. Sebuah evaluasi pembelajaran adalah suatu proses penentuan nilai prestasi belajar siswa dengan menggunakan sebuah standar tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. (putu merischa, 2023)

Proses penentuan nilai prestasi menurut (Rahmah & Nasryah, 2019) bertujuan untuk mengetahui efisiensi dan efektifitas pembelajaran yang meliputi: tujuan, metode, konsep bahan ajar, media, sumber ajar, suasana belajar serta cara penilaian. Kegiatan penilaian evaluasi dapat dilakukan dengan salah satu media yaitu Quizizz Paper Mode. Quizizz Paper Mode adalah fitur dalam aplikasi Quizizz yang menyediakan penilaian pembelajaran tanpa perangkat yang menarik yang dapat dilakukan secara offline. (putu merischa, 2023)

Media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu dari sekian banyak sarana pendidikan yang tersedia untuk dimanfaatkan oleh instruktur. Tentu saja, itu juga dapat digunakan untuk mengajarkan konten baru kepada siswa dan menilai pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan sebelumnya. Selain dapat digunakan sebagai alat penyampaian informasi, Quizizz juga dapat dimanfaatkan sebagai alat penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Quizizz merupakan aplikasi game edukasi yang bersifat naratif. Karena kemudahan akses ke sumber belajar saat ini, instruktur dapat memanfaatkannya dan membuat sumber evaluasi menggunakan program Quizizz, memungkinkan mereka untuk melanjutkan pendidikan siswanya. Untuk mempermudah kehidupan maka diciptakanlah teknologi yang merupakan salah satu komponen dari media pembelajaran. Hal ini menyebabkan terciptanya aplikasi game quizizz, yang semakin dipasarkan sebagai alat pembelajaran yang cerdas dan menarik. Jelas, bermain game dapat membantu pemain mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor mereka dalam konteks pembelajaran. (Ilmiah et al., 2023)

Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan agar memudahkan guru dalam penyampain materi pembelajaran kepada siswa dan kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mewujudkan dua hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan agar memudahkan guru dalam penyampain materi pembelajaran kepada siswa dan kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna. (Herwin, 2019)

Di tengah perkembangan teknologi informasi saat ini yang semakin pesat, disertai dengan tantangan revolusi industri 4.0 yang berdampak pada seluruh aspek kehidupan, termasuk dibidang pendidikan dan pelatihan, maka kompetensi literasi teknologi informasi komunikasi (TIK) dikalangan birokrasi menjadi penting untuk ditingkatkan (Herwin, 2019)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang terdapat di sekolah dasar. Melalui mata pelajaran IPS, siswa dipersiapkan untuk menjadi masyarakat sosial dengan mengajarkan fenomena-fenomena sosial yang ada di sekitar siswa (Arwati & Oktaviani, 2023) Evaluasi dilaksanakan dalam rangka menemukan informasi yang akurat terkait dengan ketercapaian tujuan-tujuan pendidikan untuk menarik suatu kesimpulan ataupun sebagai pengambilan keputusan pada penentu kebijakan yang bersangkutan (Herwin, 2019) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. (Arwati & Oktaviani, 2023).

Secara umum Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Pendapat (Kalahatu, 2021) Pembelajaran dapat berjalan secara efektif jika proses belajar dapat berjalan lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Evitasari Aris et al., 2021) Pembelajaran dapat berjalan secara efektif jika proses belajar dapat berjalan lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Evitasari Aris et al., 2021)

(IPS) merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan mulai dari SD/MI/SDLB sampai dengan SMP/MTs/SMPLB, Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006. IPS melihat pilihan masalah sosial- insiden terkait, detail, ide, dan generalisasi. Geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi semuanya masuk dalam mata kuliah IPS bagi siswa di jenjang SD/MI. Mahasiswa dibimbing untuk menjadi warga negara Indonesia yang indonesia demokratis dan akuntabel, serta warga dunia yang menghargai perdamaian, melalui mata kuliah IPS. (Ilmiah et al., 2023)

Selain memberikan pengetahuan, pendidikan IPS sebagai bidang studi yang ditawarkan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah juga membantu peserta didik mengembangkan moral, sikap, dan kecakapan hidup dalam mengarungi kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan berbangsa secara keseluruhan. Selain itu, pendidikan IPS mendorong perkembangan tiga wilayah atau karakteristik pembelajaran, yaitu pengetahuan kognitif, keterampilan psikomotorik, dan sikap emosional. Ketiga faktor ini berfungsi sebagai kerangka untuk memilih metode pembelajaran, taktik, dan sumber daya. Kurikulum IPS disusun secara metodis, menyeluruh, dan terintegrasi untuk membantu siswa memahami bagaimana menjadi dewasa dan berhasil dalam masyarakat. Hal ini dimaksudkan bahwa dengan menggunakan strategi ini, siswa akan mengembangkan pemahaman yang lebih besar terkait disiplin akademik.(Ilmiah et al., 2023)

Kelebihan Quizizz pasti menguntungkan penggunaannya maka Menurut (Rusmana, 2020) Quizizz juga menyediakan informasi dan statistik tentang kinerja peserta didik, guru dapat melacak berapa banyak peserta didik yang menjawab pertanyaan yang dibuat, pertanyaan yang perlu dijawab.

Jenis soal yang digunakan pada media Quizizz Paper Mode yaitu multiple choice. Multiple Choice atau pilihan ganda sering dijadikan sebagai bentuk penilaian khususnya saat evaluasi pembelajaran. Tes pilihan ganda adalah tes yang berisi soal dan beberapa alternatif jawaban. Tes ini memiliki beberapa keunggulan yaitu penilaian yang sederhana, cepat dan objektif.(putu merischa, 2023).

Salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran di kelas adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Proses pembelajaran dapat berpengaruh, jika jenis media yang digunakan tidak tepat. Pembelajaran yang tidak optimal di dalam kelas merupakan salah satu hasil yang sering terjadi. Siswa tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran karena tidak dikomunikasikan dengan baik. Pendidik harus menggunakan media yang dapat meningkatkan hasil belajar dan menarik minat siswa.(Azhizha & Tikollah, 2024)

Alhasil, media berbasis Quizizz berpotensi membangkitkan minat siswa dalam belajar. Quizizz adalah platform dengan permainan dan kuis yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang sudah ada sejak tahun 2015. Siswa didorong untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di aplikasi. Kuis digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. (Azhizha & Tikollah, 2024).

## **METODOLOGI**

Metodologi penelitian pada hakekatnya merupakan sarana ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, menurut Sugiyono (2013, p. 2). Berdasarkan hal tersebut, metode ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan merupakan empat kata kunci yang perlu diperhatikan. Peneliti menggunakan metodologi kualitatif dalam penelitian ini. Sedangkan menurut Moleong (2017, p. 6) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan menggunakan deskripsi berupa kata-kata dan bahasa, dalam konteks alamiah tertentu, dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.(Ilmiah et al., 2023)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, menggunakan berbagai pendekatan dan dilakukan dengan konteks alamiah untuk menggambarkan suatu fenomena yang terjadi. Tindakan partisipan dan pengaruhnya terhadap kehidupan mereka dicari dan dideskripsikan secara naratif. Tujuannya untuk memahami fenomena alami baik itu fenomena sosial atau manusia yang dapat dijelaskan secara naratif bagaimana dampak suatu perilaku yang terjadi terhadap kehidupan mereka (Densin & Lincoln, 2009).

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara, observasi dan gawai sebagai alat memotret serta merekam. Pengolahan data dilakukan melalui enam tahap sesuai dengan pendapat Creswell yaitu: Pertama, mengidentifikasi masalah yang akan menjadi fokus penelitian mengenai rincian masalah atau gejala yang harus diselidiki. Kedua, tinjauan literatur (literature review). Ketiga, menggambarkan tujuan dari penelitian yang dilakukan. Keempat, pengumpulan data. Kelima, interpretasi dan analisis data. Keenam, pelaporan. Analisis data dilakukan dengan triangulasi, kontrol anggota dan pemeriksaan. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan melalui delapan tahapan sesuai dengan pendapat Moleong yaitu: Partisipasi penelitian yang diperluas, kegigihan pengamatan, triangulasi, penilaian sejawat melalui diskusi, analisis efek samping, kecukupan referensi, kontrol anggota dan evaluasi (J.R Raco, 2010).(Sejarah et al., 2023)

Model pengembangan ini dipilih karena sederhana dan mudah diterapkan saat pengembangan. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu produk evaluasi multiple choice berbasis Quizizz Paper Mode yang diaplikasikan pada subtema pentingnya udara bersih bagi pernapasan pada kelas IVsekolah dasar.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli media, ahli materi, serta 7 orang siswa kelas IV SD. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, serta penyebaran angket. Angket digunakan untuk menghimpun hasil data penilaian dari para ahli dan subjek uji coba yaitu tanggapan peserta didik. Instrumen penelitian untuk respon siswa berupa kuesioner dirancang menggunakan skala 5 dengan kategori sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Kurniawan & Ika Yatri, 2022).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pendidikan merupakan pondasi kemajuan suatu bangsa. Di dunia sekarang ini dimana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi eksklusif kehadiran guru di kelas. Peserta didik dapat belajar kapan saja, di mana saja. Dan dapat mempelajari apa saja berdasarkan minat serta gaya belajarnya. Seorang perancang pembelajaran perlu merancang pembelajaran dengan menggunakan ragam media dan sumber pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien (Sejarah et al., 2023).

Memanfaatkan media pembelajaran quizizz masih sangat sederhana dengan guru yang memanfaatkan buku sumber dan buku LKS untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas. Padahal pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang ada juga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Jika diabaikan, media bukan lagi sarana untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Kinerja pendidikan yang optimal merupakan salah satu indikator mencapai hasil belajar peserta didik yang optimal. Hasil belajar yang optimal juga merupakan cerminan dari hasil pendidikan yang berkualitas.

Evaluasi pembelajaran juga tidak lupa dilakukan guru, mencakup kegiatan menghimpun pengukuran dan penilaian, menentukan kesesuaian antara peserta didik dengan tujuan pembelajaran. Penilaian peserta didik dalam bidang kognitif (pengetahuan dan intelektual), afektif (sikap, minat dan motivasi) dan psikomotor (keterampilan, gerak dan tindakan). Penilaian kognitif dalam jangka pendek dilakukan pada saat akhir kegiatan pembelajaran seperti halnya ketika mereka mengerjakan soal dalam quizizz. Sedangkan penilaian jangka panjang dilakukaan saat peserta didik telah melewati proses belajar mengajar dalam periode tertentu sebagai contoh penilaian tengah semester (PTS) dan penilaian akhir semester (PAS). Penialain afektif atau dalam segi tingkah laku dapat dilihat dari bagaimana sikap peserta didik di dalam kelas, bagaimana minat dan motivasi

belajar yang dimiliki masing-masing. Penilaian psikomotorik berkaitan dengan bagaimana keterampilan yang dimiliki peserta didik. (Sejarah et al., 2023)

Berdasarkan hasil pemanfaatan evaluasi pembelajaran ips sd dengan metode quizizz. Penggunaan quizz sebagai evaluasi pembelajaran merupakan salah satu inovasi terbaru dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik tidak akan merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran yang baru. Dengan metode ini, peserta didik akhirnya dapat mendengarkan seluruh materi dari guru. Berdasarkan hasil penelitian ini terbukti peserta didik mampu menyimak materi dengan baik, mereka cenderung lebih serius memperhatikan materi yang disampaikan melalui quizz . Media pembelajaran dibuat dan digunakan dalam quizizz merupakan format multimedia interaktif yang memiliki keuntungan digunakan sebagai panduan ulasan; misalnya ada data dan statistik tentang prestasi belajar hasilnya dapat dijadikan bahan penilaian pembelajaran selanjutnya. Keistimewaan lain dari lingkungan belajar ini adalah digunakan sebagai media pembelajaran di rumah, khususnya pekerjaan rumah (PR), memberikan kesempatan belajar di luar kelas, dalam kelas virtual peserta didik dapat belajar sambil bermain sendiri. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang dan menyenangkan mendukung motivasi belajar. Pada saat pemanfaatan media quizizz dalam pembelajaran IPS di kelas.

Menggunakan aplikasi ini. Terutama bagi mereka yang gemar bermain aplikasi games online. Terjadi perlombaan untuk mendapatkan nilai tertinggi dengan itu perlu menyimak materi dengan serius. Mengungkapkan aplikasi quizizz tidak membosankan karena sangat kompetitif, kompetisinya terlihat secara langsung. Hanya perlu menyiapkan alat pendukung seperti jaringan internet. Dengan hadirnya aplikasi ini mampu mengembangkan kemampuan belajarnya (Aini, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat (Safarina et al., 2023) bahwa proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Berhasilnya suatu proses pembelajaran tidak akan terlepas dari kemampuan pendidik dalam mengembangkan model, metode, dan media pembelajaran. Sudah selayaknya sebagai sebuah media dapat mengakomodir dan menjadi ujung tombak kemajuan (Sudarto & Purwanto, 2022). Pemanfaatan media youtube dan quizizz sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kendala dalam penggunaannya, diantaranya yaitu keharusan guru dan peserta didik untuk memiliki Smartphone, jaringan internet stabil, biaya yang diperlukan juga harus disiapkan. Selain itu guru juga harus bisa selektif memilih materi pembelajaran yang akan di masukan dalam media.

Hasil belajar merupakan bagian Terpenting dalam pembelajaran, hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang terjadi melalui proses pembelajaran perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan Siswa setelah aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. (Evitasari Aris et al., 2021)

Adapun hal-hal yang akan dianalisis meliputi analisis proses perencanaan, persiapan penggunaan media, pelaksanaan, dan evaluasi implementasi pembelajaran berbasis aplikasi quizizz (Ilmiah et al., 2023).

## **KESIMPULAN**

Memanfaatkan media pembelajaran quizizz yang dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok. Pada proses belajar mengajar guru menggunakan media buku paket, LKS dan papan tulis. Selama proses pembelajaran sejarah di kelas, peserta didik masih banyak mengalami kendala dan kesulitan memahami materi. Hal itu terjadi karena terlalu banyak materi yang harus dibaca selain itu mereka hanya mendengarkan materi sehingga merasa jenuh, bosan dan kantuk saat pembelajaran berlangsung.

Pada saat pemanfaatan media pembelajaran quizizz yang terdiri dari dua tahapan, dengan tahapan pertama yaitu perencanaan, pada tahap ini guru mempersiapkan media pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku, mengorganisasikan materi dan alokasi waktu, membaca situasi dan kondisi kelas. Selain itu peneliti juga melakukan diskusi serta pengenalan media pembelajaran quizizz kepada guru mata pelajaran ips sebelum memanfaatkan media tersebut di dalam kelas. Tahapan kedua yaitu langkah- langkah yang harus ditempuh dalam pemanfaatan media pembelajaran ini. Guru merumuskan tujuan pembelajaran menggunakan media, tahapan persiapan guru mempersiapkan pelajaran, tahapan menyajikan dan menggunakan media pembelajaran, kegiatan belajar peserta didik dan evaluasi mata pelajaran. Penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga peserta didik mengalami peningkatan dalam memahami materi yang disampaikan guru selain itu juga mereka lebih bersemangat dalam belajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arwati, A., & Oktaviani, A. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Pelita Calistung*, 4(1), 121–138. <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/538>
- Azhizha, H., & Tikollah, M. R. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZ GAME TERHADAP HASIL BELAJAR PRAKTIKUM AKUNTANSI PADA SISWA KELAS XI AKL SMKN 1 POLEWALI MANDAR. 8(2), 46–65.
- Evitasari Aris, I., Wijaya, S., & Ilannur, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Atraktif Ropibel Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sdn Singapadu Kecamatan Curug Kota Serang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 62–73. <https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.3714>
- Herwin. (2019). Evaluation of Social Studies Learning Program at Sekolah Dasar Negeri 126 Lagoe. 1. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Ilmiah, J., Fkip, P., Mandiri, U., Cetak, I., & Online, I. (2023). 1 , 2 , 3. 09, 1428–1440.
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi Peserta Pelatihan Dasar Terhadap Penggunaan Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran. *Akademika*, 10(01), 163–178. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>
- putu merischa, tatang muhajang, R. A. G. (2023). Pengembangan evaluasi multiple choice menggunakan quizizz paper mode pada kelas V tema 2 subtema 2 pentingnya udara bersih bagi pernafasan. 09(September), 2671–2677.
- Sejarah, P., Kelas, D. I., Ips, X. I., & Banjar, S. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual youtube quizizz dalam pembelajaran sejarah di kelas xi ips 1 sman 2 banjar. 4(3), 685–692.