

**PENGEMBANGAN TEKNIK EVALUASI
BERBASIS *QUIZIZ* DI KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Audia Safila Damanik

220209141

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
2026M/1447H**

**PENGEMBANGAN TEKNIK EVALUASI
BERBASIS *QUIZ* DI KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Telah Disetujui Dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Audia Safila Damanik
NIM : 220209141

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh :

Pembimbing

Ketua Prodi PGMI


Syahidan Nurdin, S.Pd.I., M.Pd.

NIP. 198104282009101002


Yohi Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.

NIP. 197906172003122002

PENGEMBANGAN TEKNIK EVALUASI BERBASIS *QUIZIZ* DI KELAS V SD/MI

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Senin, 20 Agustus 2026 M
7 Rabiul Awal 1448 H

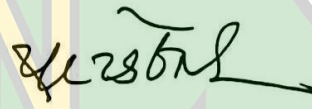
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Syahidan Nurdin, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198104282009101002

Penguji I,



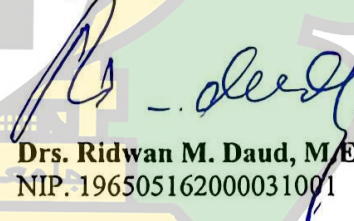
Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D
NIP. 198203042005012004

Penguji II,



Dr. Azhar, M.Pd
NIP. 196812121994021002

Penguji III,



Drs. Ridwan M. Daud, M.Ed.
NIP. 196505162000031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Saiful Maluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19630730197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Audia Safila Damanik
Nim : 220209141
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz di Kelas
V SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



ABSTRAK

Nama : Audia Safila Damanik
Nim : 220209141
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Mmadrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz di Kelas V SD/MI
Pembimbing : Syahidan Nurdin, S.Pd.I., M.Pd.
Kata Kunci : Teknik Evaluasi, Quiziz.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar belum optimal sehingga proses pembelajaran masih cenderung monoton dan kurang mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik. Guru telah menggunakan aplikasi Quiziz, namun penggunaannya masih belum dikembangkan secara optimal sebagai teknik evaluasi yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendesain teknik evaluasi berbasis Quiziz yang valid dan layak digunakan untuk pembelajaran di kelas 5 SD/MI, (2) Menguji kelayakan teknik evaluasi berbasis Quiziz saat diterapkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas 5 SD/MI, (3) Menguji kepraktisan teknik evaluasi berbasis Quiziz saat diterapkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas 5 SD/MI. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Alessi dan Trollip yang meliputi tahap planning, design, dan development. Subjek penelitian terdiri atas dua ahli media, dua ahli materi, dua ahli bahasa, satu guru kelas V, dan 15 peserta didik kelas V MIN 20 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data antara lain (1) Validasi Ahli Media, (2) Validasi Ahli Materi, (3) Ahli Bahasa, dan (4) Angket Kepraktisan. Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik evaluasi berbasis Quiziz memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 86,53% dengan kategori sangat layak, ahli materi sebesar 83,33% dengan kategori sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 78,57% dengan kategori layak. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 97,5% dari guru dan 92,33% dari peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, teknik evaluasi berbasis Quiziz yang dikembangkan dinyatakan layak dan sangat praktis digunakan sebagai evaluasi pembelajaran IPAS pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya untuk peserta didik kelas V SD/MI.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillah, puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Demikian juga salawat dan salam kami curahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabat beliau sekalian yang telah mengarahkan kita ke jalan yang benar.

Alhamdulillah berkat petunjuk dan hidayah-Nya, peneliti telah selesai menyusun skripsi ini untuk memenuhi dan melengkapi syarat-syarat untuk dapat sidang skripsi pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh dengan judul Pengembangan Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz di Kelas V SD/MI. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen beserta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk bisa mengadakan penelitian yang diperlukan dalam skripsi ini.
2. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Syahidan Nurdin, M.Pd sebagai pembimbing skripsi. Terima kasih atas waktu, ilmu dan kesabaran Bapak dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini. Arahan dan masukan yang Bapak berikan sangat berharga bagi penyelesaian studi ini
4. Kepala MIN 20 Aceh Besar beserta staff dan dewan guru serta peserta didik MIN 20 Banda Aceh yang telah ikut turut berpartisipasi dalam membantu penelitian skripsi ini.

5. Ibunda dan ayah tercinta beserta seluruh keluarga yang turut memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Meskipun demikian, penulis menyadari bahwa masih terdapat berbagai keterbatasan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan evaluasi dan perbaikan pada karya ilmiah di masa mendatang. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi salah satu sumber informasi dan referensi yang berguna bagi mahasiswa maupun pembaca dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

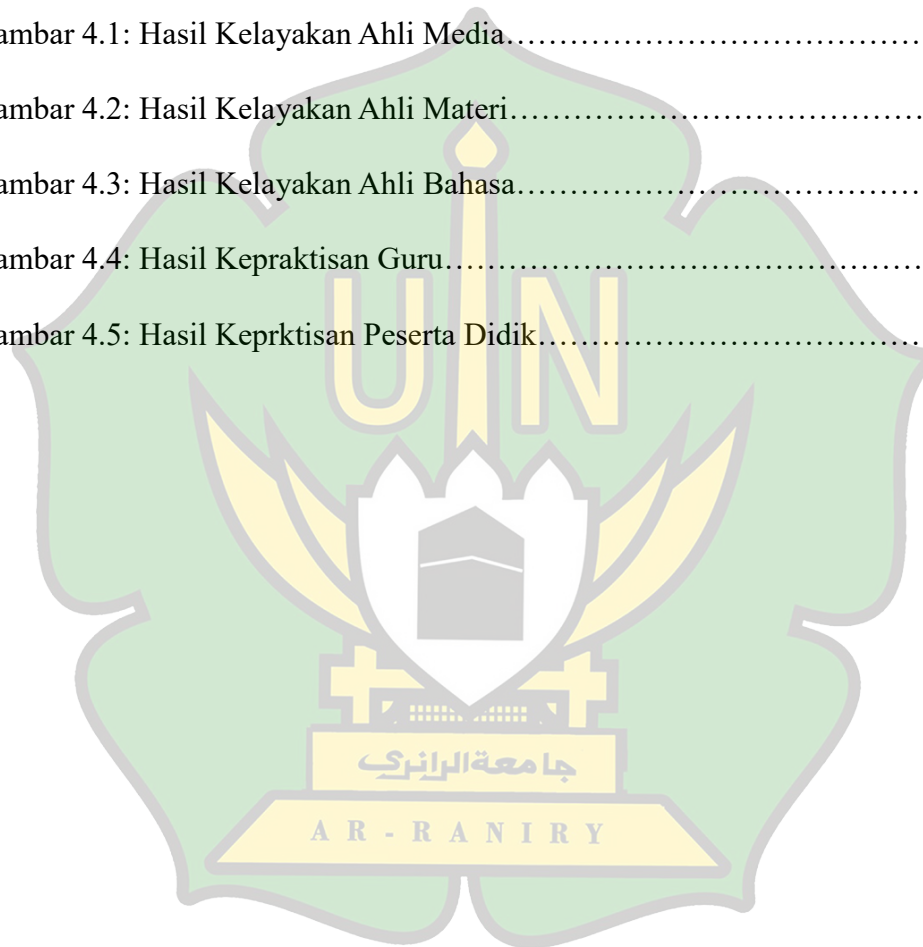
Banda Aceh, 21 Desember 2025

Audia Safila Damanik



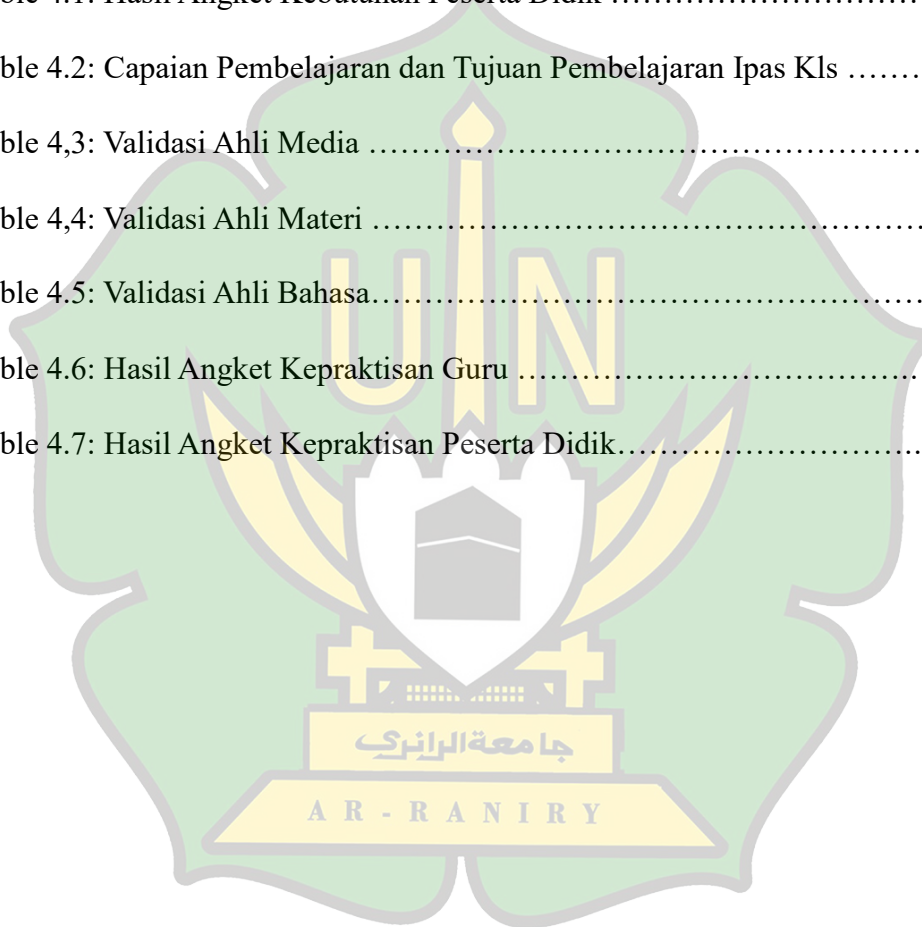
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Pernapasan Manusia.....	20
Gambar 2.2: Pencernaan Manusia.....	21
Gambar 2.3: Peredaran Darah Manusia.....	22
Gambar 4.1: Hasil Kelayakan Ahli Media.....	51
Gambar 4.2: Hasil Kelayakan Ahli Materi.....	55
Gambar 4.3: Hasil Kelayakan Ahli Bahasa.....	57
Gambar 4.4: Hasil Kepraktisan Guru.....	68
Gambar 4.5: Hasil Keprktisan Peserta Didik.....	70



DAFTAR TABEL

Table 3.1: Skala Rikret	35
Table 3.2: Kriteria Kelayakan Produk.....	36
Table 3.3: Kriteria Kepraktisan	37
Table 4.1: Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik	40
Table 4.2: Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Ips Kls	42
Table 4,3: Validasi Ahli Media	49
Table 4,4: Validasi Ahli Materi	52
Table 4.5: Validasi Ahli Bahasa.....	56
Table 4.6: Hasil Angket Kepraktisan Guru	65
Table 4.7: Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keterangan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi	86
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian Ilmiah Mahasiswa	87
Lampiran 3: Surat Telah Mengadakan Penelitian	88
Lampiran 4: Surat Keterangan Lulus Plagiasi	89
Lampiran 5: Storyboard Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz	85
Lampiran 6: Lembar Validasi Ahli Media	103
Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Materi	109
Lampiran 8: Lembar Validasi Ahli Bahasa	115
Lampiran 9: Lembar Angket Kepraktisan Guru	119
Lampiran 10: Lembar Angket Kepraktisan Peserta Didik	122
Lampiran 11: Dokumentasi Penelitian	125



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Oprasional	6
F. Kajian Penelitian Terdahulu	7
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI	10
A. Evaluasi Pembelajaran	10
1. Definisi Evaluasi Pembelajaran	10
2. Fungsi dan Peran Evaluasi Pembelajaran	11
3. Manfaat Evaluasi Pembelajaran.....	13
B. Teknik Evaluasi.....	14
1. Definisi Teknik Evaluasi	14
2. Kelebihan Teknik Evaluasi.....	16
C. Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz	17

1. Definisi Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz.....	17
2. Tantangan dan Strategi Penerapan Quiziz.....	18
D. Materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya .	19
1. Sistem Organ Tubuh Manusia.....	19
2. Sistem Pernapasan Manusia.....	20
3. Sistem Pencernaan Manusia.....	21
4. Sistem Peredaran Darah Manus	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Rancangan Penelitian	25
B. Langkah-Langkah Penelitian	26
1. Tahap Perencanaan (<i>Planing</i>)	26
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	28
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	29
C. Subjek Penelitian.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Instrumen Pengumpulan Data	32
1. Lembar Validasi Ahli (Evaluasi Kelayakan Produk)	33
2. Angket Kepraktisan.....	34
F. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38
1. Tahap Perencanaan.....	39
2. Tahap Perancangan.....	44
3. Tahap Pengembangan.....	45
B. Pembahasan.....	71

BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN	85



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan di Indonesia saat ini sedang berubah ke arah digital, terutama dengan adanya Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan teknologi di sekolah. Pemerintah telah memberikan bantuan perangkat seperti laptop dan jaringan internet ke banyak sekolah, termasuk SD/MI di Banda Aceh, untuk mempermudah proses belajar. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa bantuan perangkat keras tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal terutama dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Di tingkat SD/MI, khususnya kelas V, guru masih sering mengalami kesulitan untuk menyajikan materi yang menarik. Banyak guru yang hanya memindahkan teks dari buku ke layar proyektor tanpa mengubah cara mengajarnya, sehingga siswa tetap pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.¹

Hasil pengamatan langsung di Kelas V Digital SD/MI Banda Aceh menunjukkan bahwa meskipun fasilitas seperti Chromebook dan internet sudah tersedia dengan sangat baik. Namun, pemanfaatannya dalam evaluasi belum maksimal. Siswa biasanya hanya menggunakan perangkat tersebut untuk membaca file PDF atau mengerjakan soal biasa. Hal ini membuat siswa cepat merasa bosan karena tidak ada interaksi atau daya tarik visual yang kuat. Masalah ini membuktikan bahwa memiliki "Kelas Digital" saja tidak cukup jika teknik evaluasi yang digunakan di dalamnya masih membosankan. Siswa kelas V membutuhkan cara belajar dengan teknik evaluasi yang lebih seru dan melibatkan mereka secara langsung agar fokus belajar tetap terjaga². Kekurangan pada desain evaluasi ini berpengaruh buruk pada semangat belajar dan hasil pembelajaran siswa. Anak usia kelas V sangat menyukai tantangan dan visual yang menarik. Jika teknik evaluasi yang digunakan monoton,

¹ Hendra Wijaya, "Digitalisasi Pendidikan di Indonesia: Tantangan dan Harapan," *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, Vol. 11, No. 2 (2024), hal. 102.

² Tengku Iskandar, "Observasi Pemanfaatan ICT pada Sekolah Dasar di Provinsi Aceh" *Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu*, Vol. 2, No. 1 (2024), hal. 34.

potensi kelas digital tersebut menjadi sia-sia. Oleh karena itu, pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz menjadi solusi yang sangat penting. Quiziz memiliki fitur permainan seperti papan skor, musik, dan avatar yang bisa membuat suasana kelas menjadi kompetitif namun tetap menyenangkan.³ Desain teknik evaluasi yang dibuat dengan baik tidak hanya membantu siswa melihat materi, tapi juga membuat mereka merasa sedang bermain sambil belajar sehingga pemahaman mereka menjadi lebih kuat.⁴

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik kelas V MIN 20 Banda Aceh, diketahui bahwa Quiziz telah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Namun, penggunaan Quiziz masih belum sepenuhnya membantu peserta didik dalam memahami materi karena penyajiannya masih sederhana dan cenderung monoton. Peserta didik juga masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya, terutama pada materi yang berkaitan dengan organ, fungsi, dan mekanisme sistem pernapasan, sistem pencernaan, serta sistem peredaran darah.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan utama dalam penelitian ini adalah tersedianya teknik evaluasi berbasis Quiziz yang lebih menarik, interaktif, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI. Teknik evaluasi yang dikembangkan tidak hanya menyajikan soal, tetapi juga didukung oleh tampilan visual, gambar, ilustrasi, dan video yang dapat membantu peserta didik memahami materi sebelum melakukan evaluasi. Oleh karena itu, Quiziz dipadukan dengan Canva sebagai media pendukung penyajian materi dan elemen visual, sehingga teknik evaluasi yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

³ Anisa Fitri, "Rancang Bangun Media Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Instruksional*, Vol. 9, No. 1 (2023), hal. 15.

⁴ Riyan Hidayat, "Meta-Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Indonesia," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 4 (2021), hal. 320.

Selain masalah desain, hal penting lainnya adalah soal "kepraktikan" evaluasi tersebut. Guru di Banda Aceh sering kali memiliki jadwal yang padat dan beban administrasi yang banyak, sehingga mereka membutuhkan media yang mudah digunakan dan tidak ribet. Sebuah evaluasi dikatakan memiliki kepraktikan yang tinggi jika guru bisa menyiapkannya dengan cepat dan siswa bisa memakainya tanpa bingung. Sering kali ada media digital yang terlihat canggih namun sulit dijalankan di kelas, sehingga akhirnya guru malas memakainya lagi. Oleh karena itu, penelitian ini sangat memperhatikan apakah media berbasis Quiziz ini benar-benar praktis dan mudah digunakan untuk kegiatan sehari-hari di sekolah.⁵

Secara keseluruhan, jika desain teknik evaluasi sudah menarik dan cara pemakaiannya praktis, maka kualitas kelas digital di Banda Aceh akan meningkat pesat. Penggunaan Quiziz di kelas V memberikan kesempatan bagi guru untuk langsung melihat nilai siswa secara otomatis sambil mengajarkan literasi digital.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dian Budi Lestari, Apri Kartikasari HS, dan Dewi Tryanasari menunjukkan bahwa Quiziz dapat digunakan sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar.⁶ Selanjutnya, penelitian Nur Aini, Pratiwi Saputri, Eka Sastrawati, Nazurty, dan Indryani menunjukkan bahwa aplikasi Quiziz dapat digunakan dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar peserta didik sekolah dasar.⁷ Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Ridwan Fauzi, Nurlinda Safitri, dan Annisa Nurramadhani mengembangkan instrumen asesmen digital berbantuan Quiziz untuk peserta didik sekolah dasar dan menunjukkan bahwa produk yang

⁵ Mutia Rahmah, "Kesiapan Infrastruktur dan Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Digitalisasi Sekolah di Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Didaktika*, Vol. 24, No. 2 (2023), hzl. 156.

⁶ Dian Budi Lestari, Apri Kartikasari HS, dan Dewi Tryanasari, "*Quiziz sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar*," Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA).

⁷ Nur Aini, Pratiwi Saputri, Eka Sastrawati, Nazurty, dan Indryani, "The Role of Quizizz Application in Evaluating Students' Learning Outcomes in Elementary School Education," *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, Vol. 10, No. 1 (2024).

dikembangkan layak serta praktis digunakan.⁸ Meskipun demikian, dari beberapa penelitian tersebut masih terdapat kesenjangan penelitian, yaitu belum secara khusus mengembangkan teknik evaluasi berbasis Quiziz yang disesuaikan dengan materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya untuk peserta didik kelas V SD/MI. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas Quiziz sebagai alternatif media evaluasi, penggunaan Quiziz dalam evaluasi hasil belajar, serta pengembangan instrumen asesmen digital. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan teknik evaluasi berbasis Quiziz yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI, materi pembelajaran, serta kebutuhan evaluasi yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, masih terdapat kesenjangan dalam pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz, khususnya pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya untuk peserta didik kelas V SD/MI. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep, fungsi organ, dan proses yang terjadi pada sistem pernapasan, sistem pencernaan, serta sistem peredaran darah. Selain itu, penggunaan Quiziz di sekolah telah dilakukan, tetapi masih terbatas sebagai media evaluasi sederhana sehingga penyajiannya kurang bervariasi dan cenderung monoton. Hasil angket kebutuhan juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan penyajian materi yang didukung gambar, ilustrasi, dan video serta menginginkan media yang lebih menarik dan mudah digunakan.

. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengembangkan teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya untuk peserta didik kelas V SD/MI. Teknik evaluasi dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan,

⁸ Ridwan Fauzi, Nurlinda Safitri, dan Annisa Nurramadhani, "Inovasi Asesmen Digital: Pengembangan Instrumen HOTS Berbantuan Quiziz untuk Peserta Didik Sekolah Dasar," Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 3.

karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan materi yang digunakan. Quiziz digunakan sebagai platform utama dalam pelaksanaan evaluasi, sedangkan Canva digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung tampilan agar evaluasi lebih terstruktur, menarik, dan tidak monoton. Pengembangan dilakukan melalui tahap planning, design, dan development serta dilanjutkan dengan validasi dan revisi berdasarkan masukan validator.

Berdasarkan uraian latar belakang dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini mengusung judul “Pengembangan Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz di Kelas V SD/MI.” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya, mengetahui tingkat kelayakan teknik evaluasi yang dikembangkan, serta mengetahui tingkat kepraktisannya dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mendesain teknik evaluasi berbasis Quiziz yang valid untuk siswa kelas 5 SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan teknik evaluasi berbasis Quiziz saat diimplementasikan dalam evaluasi pembelajaran di kelas 5 SD/MI?
3. Bagaimana kepraktisan teknik evaluasi berbasis Quiziz saat diimplementasikan dalam evaluasi pembelajaran di kelas 5 SD/MI?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mendesain teknik evaluasi berbasis Quiziz yang valid dan layak digunakan untuk pembelajaran di kelas 5 SD/MI.
2. Menguji kelayakan teknik evaluasi berbasis Quiziz saat diterapkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas 5 SD/MI.

3. Menguji kepraktisan teknik evaluasi berbasis Quiziz saat diterapkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas 5 SD/MI.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai penggunaan teknologi digital dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar serta menjadi referensi atau rujukan bagi peneliti lain dalam mengkaji tingkat kepraktisan platform gamifikasi seperti Quiziz untuk mendukung transformasi kelas digital.

2. Manfaat Praktis

- a. **Bagi Siswa:** Membantu peserta didik mengikuti kegiatan evaluasi dengan lebih menarik dan menyenangkan serta meningkatkan keaktifan dalam mengerjakan soal.
- b. **Bagi Guru:** Membantu guru melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih praktis, menarik, dan efisien melalui pemanfaatan fitur Quiziz.
- c. **Bagi Sekolah:** Memberikan alternatif dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran di kelas.
- d. **Bagi Peneliti:** Menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan teknik evaluasi berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

E. Definisi Oprasional

1. Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan atau pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Teknik evaluasi dapat

dilakukan melalui berbagai bentuk, seperti tes dan non-tes, yang disesuaikan dengan tujuan penilaian. Dalam penelitian ini, teknik evaluasi yang dimaksud adalah cara pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan Quizizz sebagai sarana untuk menyajikan soal, mengatur waktu pengerjaan, memperoleh hasil jawaban, dan memberikan umpan balik kepada peserta didik⁹.

2. Berbasis Quiziz

Penggunaan platform gamifikasi Quiziz sebagai wadah utama penyampaian materi dan evaluasi. Media ini memanfaatkan elemen permainan seperti musik, poin, dan papan peringkat (leaderboard) untuk meningkatkan motivasi belajar di dalam kelas digital.¹⁰

F. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang Dilakukan oleh Dian Budi Lestari, Apri Kartikasari HS, dan Dewi Tryanasari.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Budi Lestari, Apri Kartikasari HS, dan Dewi Tryanasari berjudul “Quiziz sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar.” Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Quiziz dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi menggunakan Quiziz telah memenuhi aspek ketepatan isi soal, efisiensi, dan kelengkapan, sehingga dapat menjadi salah satu alternatif dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan Quiziz sebagai sarana evaluasi

⁹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 153.

¹⁰ Juairiah dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 3 (2022), hal. 1205.

¹¹ Dian Budi Lestari, Apri Kartikasari HS, dan Dewi Tryanasari, “*Quizizz sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar*,” Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA).

pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada penggunaan Quiziz sebagai alternatif evaluasi, sedangkan penelitian ini mengembangkan teknik evaluasi berbasis Quiziz secara khusus pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya untuk peserta didik kelas V.

2. Penelitian yang Dilakukan oleh Nur Aini dkk.¹²

Penelitian Nur Aini, Pratiwi Saputri, Eka Sastrawati, Nazurty, dan Indryani berjudul “The Role of Quizizz Application in Evaluating Students’ Learning Outcomes in Elementary School Education.” Penelitian ini membahas pemanfaatan aplikasi Quiziz dalam kegiatan evaluasi hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa Quiziz dapat digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis digital sebagai perkembangan dari evaluasi yang sebelumnya banyak menggunakan cara konvensional. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Quiziz sebagai sarana evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Perbedaannya, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan studi literatur untuk mengkaji peran Quiziz, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya.

3. Penelitian yang Dilakukan oleh Ridwan Fauzi, Nurlinda Safitri, dan Annisa Nurramadhani.¹³

Penelitian Ridwan Fauzi, Nurlinda Safitri, dan Annisa Nurramadhani berjudul “Inovasi Asesmen Digital: Pengembangan

¹² Nur Aini, Pratiwi Saputri, Eka Sastrawati, Nazurty, dan Indryani, “The Role of Quizizz Application in Evaluating Students’ Learning Outcomes in Elementary School Education,” *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, Vol. 10, No. 1 (2024).

¹³ Ridwan Fauzi, Nurlinda Safitri, dan Annisa Nurramadhani, “Inovasi Asesmen Digital: Pengembangan Instrumen HOTS Berbantuan Quizizz untuk Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 3.

Instrumen HOTS Berbantuan Quiziz untuk Peserta Didik Sekolah Dasar.” Penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan instrumen asesmen digital berbantuan Quiziz untuk peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan memperoleh hasil validasi ahli rata-rata di atas 95% dan uji kepraktisan sebesar 92%, sehingga dinyatakan sangat layak dan praktis digunakan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan instrumen atau teknik evaluasi berbantuan Quiziz pada peserta didik sekolah dasar serta memperhatikan aspek kelayakan dan kepraktisan. Perbedaannya terletak pada fokus materi dan tujuan pengembangan. Penelitian terdahulu berfokus pada instrumen HOTS, sedangkan penelitian ini berfokus pada teknik evaluasi materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya untuk peserta didik kelas V..

Kebaruan penelitian ini terletak pada Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini memiliki persamaan dalam pemanfaatan Quiziz sebagai sarana evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan pada materi, bentuk pengembangan, dan sasaran pengguna. Penelitian ini secara khusus mengembangkan teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya untuk peserta didik kelas V. Selain itu, produk yang dikembangkan tidak hanya diarahkan untuk penggunaan Quiziz sebagai tempat mengerjakan soal, tetapi disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik serta melalui proses validasi kelayakan dan uji kepraktisan sebelum digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Evaluasi Pembelajaran

1. Definisi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah diberikan. Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai serta mengetahui bagian pembelajaran yang masih perlu diperbaiki.¹⁴

Evaluasi tidak hanya berkaitan dengan pemberian nilai kepada peserta didik, tetapi juga menjadi dasar bagi guru dalam mengambil keputusan terkait proses pembelajaran selanjutnya. Hasil evaluasi dapat digunakan untuk menentukan tindak lanjut, seperti memberikan pengayaan kepada peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran maupun memberikan remedial kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan.¹⁵

Menurut Arikunto, evaluasi merupakan kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran dapat dipahami sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi mengenai proses maupun hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar

¹⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 2.

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 18.

dalam menentukan keberhasilan pembelajaran dan tindak lanjut yang diperlukan.

Dalam penelitian ini, evaluasi pembelajaran diarahkan pada penilaian pemahaman peserta didik kelas V SD/MI terhadap materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya. Pelaksanaan evaluasi dikembangkan dengan memanfaatkan Quiziz sebagai sarana digital. Dengan demikian, evaluasi yang dikembangkan tidak hanya memperhatikan hasil yang diperoleh peserta didik, tetapi juga cara pelaksanaan evaluasi agar lebih praktis, menarik, dan sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas V Digital

2. Fungsi dan Peran Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran memiliki fungsi dan peran penting dalam proses pembelajaran. Evaluasi tidak hanya digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, tetapi juga memberikan informasi yang dapat digunakan guru untuk melihat keberhasilan pembelajaran dan menentukan tindakan selanjutnya. Hasil evaluasi dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memperbaiki proses pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Anas fungsi evaluasi sebagai berikut:¹⁶

1) Fungsi Pengukuran

Evaluasi berfungsi untuk mengukur kemampuan dan tingkat pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Melalui hasil evaluasi, guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik telah menguasai materi yang diberikan.

¹⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 16–17.

2) Fungsi Diagnostik

Evaluasi berfungsi untuk mengetahui kesulitan atau kelemahan yang dialami peserta didik dalam memahami materi. Hasil evaluasi dapat membantu guru mengidentifikasi bagian pembelajaran yang masih belum dikuasai sehingga dapat diberikan tindak lanjut yang sesuai.

3) Fungsi Penilaian

Evaluasi berfungsi memberikan gambaran mengenai pencapaian peserta didik berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Hasil penilaian dapat digunakan untuk mengetahui apakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

4) Fungsi Umpan Balik

Evaluasi memberikan informasi kepada guru dan peserta didik mengenai hasil pembelajaran. Guru dapat mengetahui keberhasilan pembelajaran, sedangkan peserta didik dapat mengetahui kemampuan yang telah dicapai dan bagian yang masih perlu diperbaiki.

5) Fungsi Pengambilan Keputusan

Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai dasar bagi guru dalam mengambil keputusan mengenai pembelajaran selanjutnya. Keputusan tersebut dapat berupa pemberian remedial, pengayaan, atau melanjutkan pembelajaran ke materi berikutnya.

6) Fungsi Perbaikan Pembelajaran

Evaluasi dapat digunakan untuk mengetahui kekurangan dalam proses pembelajaran. Dengan melihat hasil evaluasi, guru dapat melakukan perbaikan terhadap metode, strategi, maupun kegiatan pembelajaran yang digunakan.

7) Fungsi Motivasi

Hasil evaluasi dapat menjadi dorongan bagi peserta didik untuk meningkatkan usaha belajarnya. Hasil yang diperoleh dapat membantu peserta didik mengetahui perkembangan kemampuan mereka dan mendorong mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Selain memiliki fungsi, Evaluasi berperan sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran dan perkembangan kemampuan peserta didik. Hasil evaluasi dapat digunakan guru sebagai dasar untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran, memperbaiki proses pembelajaran, serta menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Bagi peserta didik, hasil evaluasi dapat memberikan gambaran mengenai tingkat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Dalam penelitian ini, peran evaluasi diterapkan melalui teknik evaluasi berbasis Quiziz untuk mengetahui pemahaman peserta didik kelas V terhadap materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya digunakan untuk memperoleh nilai, tetapi juga menjadi sumber informasi yang mendukung proses pembelajaran selanjutnya..¹⁷

3. Manfaat Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran memberikan beberapa manfaat dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

1) Mengetahui hasil belajar

Evaluasi membantu guru mengetahui pencapaian peserta didik.

2) Mengetahui kesulitan belajar

Evaluasi membantu guru menemukan materi yang belum dipahami peserta didik.

¹⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 16–17.

3) Memberikan umpan balik

Hasil evaluasi memberikan informasi tentang kemampuan peserta didik.

4) Menentukan tindak lanjut

Hasil evaluasi menjadi dasar untuk menentukan remedial atau pengayaan.

5) Memperbaiki pembelajaran

Evaluasi membantu guru memperbaiki proses pembelajaran.

6) Meningkatkan motivasi belajar

Hasil evaluasi dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik.

7) Membantu pengambilan keputusan

Hasil evaluasi dapat menjadi dasar bagi guru dalam menentukan langkah pembelajaran selanjutnya.¹⁸

B. Teknik Evaluasi

1. Definisi Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan dan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemilihan teknik evaluasi perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi yang diberikan, serta kemampuan yang ingin diketahui. Dengan teknik yang sesuai, guru dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai pencapaian peserta didik.¹⁹

Menurut Suharsimi Arikunto, teknik evaluasi dapat dilakukan melalui teknik tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik melalui sejumlah pertanyaan atau tugas,

¹⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

¹⁹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

sedangkan teknik non-tes dapat digunakan untuk memperoleh informasi melalui pengamatan, wawancara, angket, dan cara lainnya.²⁰ Dalam penelitian ini, teknik evaluasi yang dikembangkan lebih difokuskan pada teknik tes, karena digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Teknik tes dapat disajikan dalam beberapa bentuk, seperti pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dan isian. Bentuk soal dipilih berdasarkan tujuan evaluasi dan karakteristik peserta didik. Pada penelitian ini, soal evaluasi disusun berdasarkan materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya, kemudian disajikan menggunakan Quiziz.

Penggunaan Quiziz dalam evaluasi juga didukung oleh penelitian Nurhasanah dkk. yang mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis Quiziz pada siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Quiziz dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran.²¹ Hal ini menjadi salah satu dasar bahwa Quiziz dapat dimanfaatkan dalam pengembangan teknik evaluasi pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, teknik evaluasi dalam penelitian ini dipahami sebagai cara pelaksanaan penilaian yang dikembangkan melalui penyusunan dan penyajian soal menggunakan Quiziz untuk mengetahui pemahaman peserta didik kelas V SD/MI. Teknik tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, serta kondisi Kelas V Digital..

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

²¹ Nurhasanah, S. dkk., "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 1 (2022), hlm. 75.

2. Kelebihan Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi memiliki beberapa kelebihan dalam membantu guru mengetahui pencapaian belajar peserta didik. Penggunaan teknik yang sesuai dapat membuat proses penilaian lebih terarah dan memberikan informasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Adapun kelebihan teknik evaluasi sebagai berikut:²²

- 1) Mengetahui pencapaian peserta didik
Guru dapat melihat tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.
- 2) Hasil lebih terarah
Evaluasi dilakukan berdasarkan tujuan dan materi yang telah ditentukan sehingga hasilnya lebih mudah digunakan.
- 3) Mengetahui kekurangan peserta didik
Hasil evaluasi dapat menunjukkan bagian materi yang masih belum dikuasai.
- 4) Memudahkan guru menentukan tindak lanjut
Guru dapat menentukan kegiatan remedial, pengayaan, atau perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi.
- 5) Memberikan gambaran keberhasilan pembelajaran
Hasil evaluasi dapat menjadi bahan untuk melihat apakah pembelajaran sudah mencapai tujuan yang diharapkan.
- 6) Dapat disesuaikan dengan kebutuhan
Teknik dan bentuk evaluasi dapat dipilih sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik.

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

C. Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz

1. Definisi Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz

Teknik evaluasi berbasis Quiziz merupakan salah satu cara pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital melalui platform Quiziz. Teknik ini digunakan untuk memberikan soal kepada peserta didik secara interaktif setelah proses pembelajaran berlangsung. Quiziz dapat digunakan sebagai wadah dalam menyajikan pertanyaan atau soal evaluasi yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan Quiziz, kegiatan evaluasi tidak hanya dilakukan melalui soal tertulis, tetapi dapat dikemas dalam bentuk permainan yang lebih menarik sehingga peserta didik dapat mengikuti kegiatan evaluasi dengan lebih aktif. Penggunaan Quiziz sebagai alat evaluasi juga dapat membantu guru dalam mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.²³

Quiziz memiliki berbagai fitur yang dapat mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Dalam kegiatan evaluasi, peserta didik dapat mengerjakan soal melalui perangkat digital yang tersedia. Setelah menjawab soal, peserta didik dapat memperoleh skor berdasarkan jawaban yang diberikan. Selain itu, penggunaan elemen permainan seperti musik, poin, dan papan peringkat (leaderboard) dapat memberikan suasana yang berbeda dalam kegiatan evaluasi. Fitur-fitur tersebut dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti evaluasi sampai selesai.

Teknik evaluasi berbasis Quiziz juga memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan proses penilaian. Guru dapat menyusun soal sesuai dengan materi yang telah diberikan, menentukan bentuk

²³ Juairiah dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 3 (2022), hlm. 1205.

pertanyaan, serta menggunakan hasil pengerjaan peserta didik sebagai bahan untuk mengetahui pencapaian belajar. Penggunaan evaluasi secara digital dapat membantu proses pemberian tugas dan penilaian menjadi lebih praktis.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik evaluasi berbasis Quiziz adalah suatu cara pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan platform Quiziz untuk menyajikan soal secara digital, interaktif, dan menarik kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, teknik evaluasi berbasis Quiziz dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik kelas V SD/MI, sehingga diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

2. Tantangan dan Strategi Penerapan Quiziz

a. Tantangan Penerapan Gamifikasi Quiziz

- 1) Kendala Teknis: Keterbatasan perangkat keras dan akses jaringan internet bagi sebagian siswa.
- 2) Kesenjangan Kemampuan: Adanya perbedaan signifikan dalam tingkat kompetensi akademik antar peserta didik.
- 3) Kesiapan Pendidik: Kurangnya pengalaman dan literasi digital guru dalam mengelola platform gamifikasi.
- 4) Celah Riset: Minimnya bukti empiris jangka panjang mengenai kemampuan menulis di tingkat perguruan tinggi.
- 5) Dampak Psikologis: Risiko kompetisi tidak sehat jika penggunaan platform terlalu berlebihan.

b. Strategi Solusi

- 1) Akses Alternatif: Menyediakan materi cetak atau media luring (offline) bagi siswa terkendala teknologi, serta menjalin kemitraan untuk pengadaan perangkat²⁴.
- 2) Pembelajaran Adaptif: Menyesuaikan materi dan media melalui fitur diferensiasi Quiziz agar tingkat kesulitan soal selaras dengan kemampuan siswa²⁵.
- 3) Penguatan Kompetensi: Melaksanakan workshop rutin dan pendampingan teknis bagi guru untuk meningkatkan keterampilan pembuatan bahan ajar interaktif²⁶.
- 4) Validasi & Evaluasi: Melakukan riset lapangan secara langsung dan evaluasi berkala guna memastikan kesesuaian metode dengan karakteristik materi menulis.

D. Materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya

1. Sistem Organ Tubuh Manusia

Tubuh manusia terdiri atas berbagai organ yang memiliki fungsi dan peran masing-masing. Organ-organ tersebut bekerja secara teratur dan saling berhubungan untuk menjalankan fungsi tertentu. Kumpulan organ yang bekerja sama dalam menjalankan fungsi tertentu disebut sistem organ. Materi sistem organ tubuh manusia dalam penelitian ini meliputi sistem pernapasan, sistem pencernaan, dan sistem peredaran darah. Ketiga sistem tersebut mempunyai fungsi yang berbeda, tetapi saling mendukung dalam menjaga kelangsungan hidup manusia. Sistem pernapasan berperan dalam pertukaran gas, sistem pencernaan berperan dalam mengolah

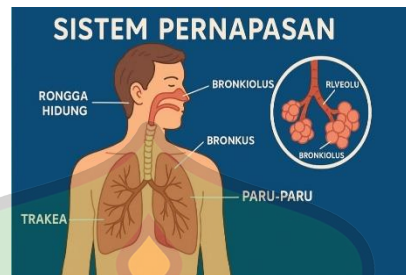
²⁴ A. Akbar, dkk., "Tantangan dan Solusi Pembelajaran Daring di Daerah Terpencil," *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh* 24, no. 1 (2023): hlm. 15-16.

²⁵ Mirna dan Nursalam, "Implementasi Sistem Pembelajaran Adaptif Berbasis Teknologi pada Kurikulum Merdeka," *Jurnal Instruksional* 4, no. 2 (2022): hlm. 88.

²⁶ Fathahillah, dkk., "Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Teknologi Guru," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2023): hlm. 42.

makanan dan menyerap zat gizi, sedangkan sistem peredaran darah berfungsi mengedarkan oksigen dan zat yang diperlukan tubuh.

2. Sistem Pernapasan Manusia



Gambar 2.1 Pernapasan Manusia

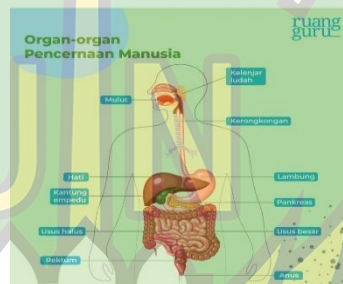
Sistem pernapasan merupakan sekumpulan organ yang bekerja sama untuk memasukkan oksigen ke dalam tubuh dan mengeluarkan karbon dioksida. Organ pernapasan manusia terdiri atas hidung, faring atau tenggorokan, laring, trakea, bronkus, bronkiolus, dan paru-paru. Hidung menjadi tempat masuknya udara sekaligus menyaring udara yang masuk. Selanjutnya udara melewati faring dan laring, kemudian menuju trakea. Trakea menyalurkan udara menuju bronkus yang bercabang ke paru-paru. Bronkus kemudian bercabang menjadi bronkiolus yang mengantarkan udara menuju bagian paru-paru tempat berlangsungnya pertukaran gas. Dengan demikian, setiap organ memiliki fungsi yang saling berkaitan dalam mendukung proses pernapasan.

Mekanisme pernapasan berlangsung melalui inspirasi dan ekspirasi. Pada saat inspirasi, udara masuk melalui hidung kemudian melewati faring, laring, trakea, bronkus, dan bronkiolus hingga mencapai paru-paru. Pada proses ini, diafragma berkontraksi dan bergerak ke bawah sehingga rongga dada membesar dan udara dapat masuk. Selanjutnya terjadi pertukaran gas di dalam paru-paru, yaitu oksigen masuk ke dalam darah dan karbon dioksida dikeluarkan dari darah. Pada saat ekspirasi,

diafragma mengalami relaksasi dan bergerak ke atas sehingga rongga dada mengecil dan udara yang mengandung karbon dioksida keluar melalui saluran pernapasan.

Sistem pernapasan dapat mengalami beberapa gangguan, seperti influenza, asma, dan tuberkulosis (TBC). Oleh karena itu, kesehatan sistem pernapasan perlu dijaga dengan menghindari rokok dan asap rokok, melakukan olahraga secara teratur, mengonsumsi makanan bergizi, menjaga kebersihan lingkungan, serta memenuhi kebutuhan air putih.

3. Sistem Pencernaan Manusia



Gambar 2.2 Pencernaan Manusia

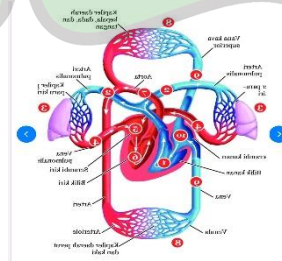
Sistem pencernaan merupakan sekumpulan organ yang bekerja sama untuk mengolah makanan dan minuman menjadi zat gizi yang dapat diserap dan dimanfaatkan oleh tubuh. Organ utama sistem pencernaan terdiri atas mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, rektum, dan anus, sedangkan organ yang membantu proses pencernaan meliputi pankreas, hati, dan kantung empedu. Proses pencernaan dimulai ketika makanan masuk melalui mulut. Di dalam mulut, makanan dikunyah oleh gigi dan dicampur dengan air liur sehingga menjadi lebih lunak. Setelah ditelan, makanan bergerak melalui kerongkongan menuju lambung dengan bantuan gerak peristaltik. Di lambung, makanan diolah menggunakan asam dan enzim pencernaan. Selanjutnya makanan masuk ke usus halus untuk mengalami proses pencernaan lanjutan dan penyerapan zat gizi. Sisa makanan kemudian diteruskan ke usus besar untuk menyerap air dan

membentuk feses, kemudian disimpan sementara di rektum dan dikeluarkan melalui anus.

Mekanisme pencernaan berlangsung melalui pencernaan mekanik dan pencernaan kimiawi. Pencernaan mekanik terjadi ketika makanan dihancurkan secara fisik, seperti ketika makanan dikunyah oleh gigi dan mengalami gerakan di dalam lambung. Sementara itu, pencernaan kimiawi terjadi dengan bantuan enzim dan asam yang menguraikan makanan menjadi zat yang lebih sederhana. Setelah makanan diolah, zat-zat gizi diserap terutama melalui usus halus dan kemudian diedarkan ke seluruh tubuh. Sisa makanan yang tidak diperlukan tubuh bergerak menuju usus besar, mengalami penyerapan air, kemudian menjadi feses yang dikeluarkan melalui anus. Dengan mekanisme tersebut, makanan yang masuk ke tubuh dapat diubah menjadi zat yang dibutuhkan untuk menghasilkan energi, pertumbuhan, dan pemeliharaan tubuh.

Gangguan yang dapat terjadi pada sistem pencernaan antara lain diare, sembelit, cacingan, keracunan makanan, dan maag. Kesehatan sistem pencernaan dapat dijaga dengan mengonsumsi makanan yang bersih dan bergizi, mencuci tangan sebelum makan, minum air putih yang cukup, makan secara teratur, serta mengonsumsi buah dan sayuran.

4. Sistem Peredaran Darah Manusia



Gambar 2.3 Peredaran Darah Manusia

Sistem peredaran darah merupakan sistem organ yang berfungsi mengedarkan darah ke seluruh tubuh. Sistem ini terdiri atas jantung,

pembuluh darah, dan darah. Jantung berfungsi memompa darah, pembuluh darah menjadi saluran tempat darah mengalir, sedangkan darah berfungsi membawa oksigen, zat makanan, hormon, dan berbagai zat yang dibutuhkan tubuh. Darah juga membawa karbon dioksida serta sisa metabolisme untuk dikeluarkan dari tubuh. Pembuluh darah terdiri atas arteri, vena, dan kapiler yang mempunyai fungsi berbeda dalam mengatur aliran darah. Ketiga komponen tersebut bekerja sama agar kebutuhan setiap bagian tubuh dapat terpenuhi.

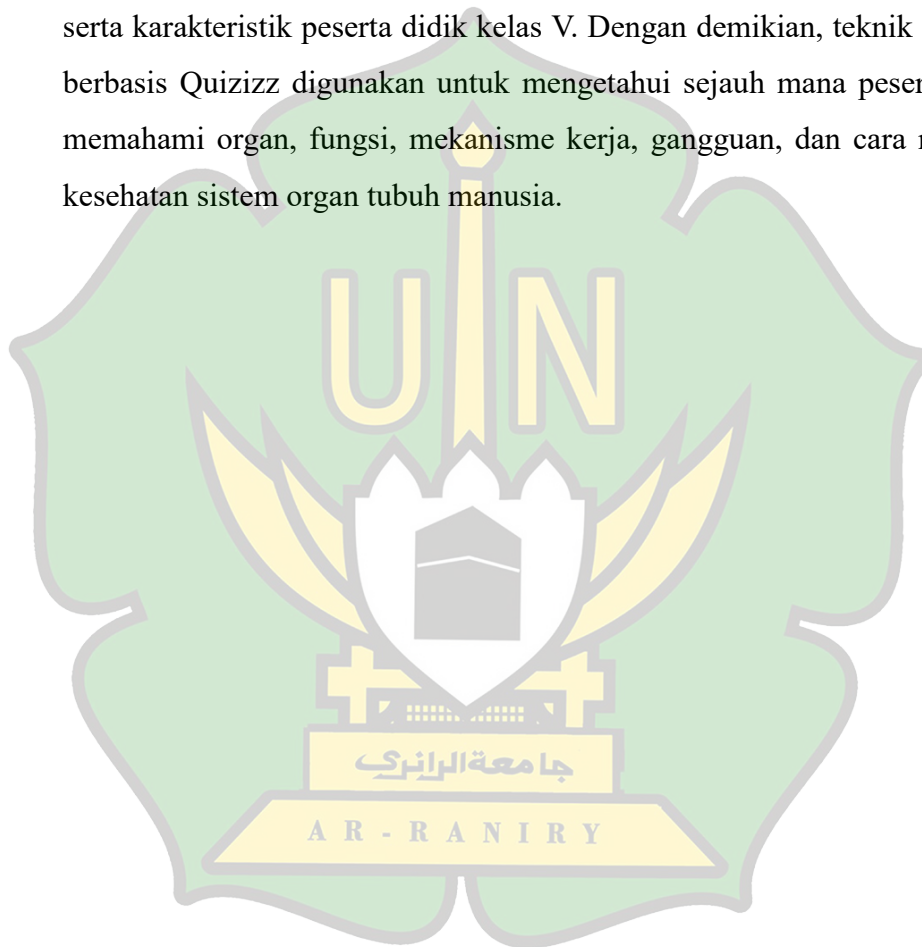
Mekanisme peredaran darah manusia berlangsung melalui peredaran darah kecil dan peredaran darah besar. Peredaran darah kecil dimulai ketika darah dari jantung dipompa menuju paru-paru. Di paru-paru terjadi pertukaran gas, yaitu darah melepaskan karbon dioksida dan menerima oksigen. Darah yang telah mengandung oksigen kemudian kembali menuju jantung. Selanjutnya, pada peredaran darah besar, darah yang kaya oksigen dipompa dari jantung menuju seluruh tubuh melalui pembuluh darah. Oksigen dan zat makanan disalurkan kepada sel-sel tubuh, sedangkan karbon dioksida dan sisa metabolisme diambil dari jaringan untuk dibawa kembali menuju jantung. Darah kemudian kembali ke jantung dan proses peredaran berlangsung secara terus-menerus.

Gangguan yang dapat terjadi pada sistem peredaran darah antara lain anemia, hipertensi, penyakit jantung, dan hipotensi. Untuk menjaga kesehatan sistem peredaran darah, dapat dilakukan dengan berolahraga secara teratur, mengurangi makanan yang terlalu banyak mengandung lemak dan gula, tidak merokok serta menghindari asap rokok, memperoleh istirahat yang cukup, dan menjaga berat badan tetap sehat.

5. Keterkaitan Materi dengan Teknik Evaluasi Berbasis Quizizz

Materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya menjadi dasar dalam penyusunan teknik evaluasi berbasis

Quizizz pada penelitian ini. Soal evaluasi mencakup organ dan fungsi sistem pernapasan serta mekanisme pernapasan, organ dan mekanisme sistem pencernaan, organ dan mekanisme sistem peredaran darah, gangguan yang dapat terjadi pada masing-masing sistem, serta cara menjaga kesehatan organ tubuh. Penyusunan soal dilakukan berdasarkan materi yang telah dipelajari dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik kelas V. Dengan demikian, teknik evaluasi berbasis Quizizz digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami organ, fungsi, mekanisme kerja, gangguan, dan cara menjaga kesehatan sistem organ tubuh manusia.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research & Development (R&D). Menurut Sugiyono, metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut guna memecahkan masalah praktis dalam dunia pendidikan.²⁷ Rancangan ini dipilih karena peneliti bertujuan untuk menghasilkan solusi konkret berupa teknik evaluasi berbasis Quiziz yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas V. Penelitian ini tidak hanya berhenti pada pembuatan produk, tetapi juga melibatkan proses validasi secara ilmiah dan uji coba lapangan untuk memastikan bahwa teknik evaluasi yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dan kepraktisan.

Dalam pelaksanaan pengembangan, peneliti menggunakan model Alessi dan Trollip. Model ini merupakan model pengembangan multimedia yang sangat spesifik dan detail untuk menciptakan perangkat lunak pembelajaran berbasis komputer. Keunggulan rancangan ini terletak pada strukturnya yang mencakup tiga fase krusial: perencanaan (planning), desain (design), dan pengembangan (development).²⁸ Fokus utama dari rancangan Alessi dan Trollip adalah adanya evaluasi formatif yang dilakukan di setiap tahapan, sehingga produk yang dihasilkan mengalami perbaikan terus-menerus sebelum akhirnya dinyatakan layak untuk digunakan oleh siswa kelas V.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 394.

²⁸ Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip, *Multimedia for Learning: Methods and Development*, (Boston: Allyn and Bacon, 2001), hlm. 407.

B. Langkah-Langkah Penelitian

Pengembangan ini mengikuti prosedur Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahap yang tersusun sistematis sehingga menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Model ini meliputi tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (*Planing*)

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dalam model pengembangan Alessi dan Trollip yang berfungsi sebagai dasar sebelum media dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan berbagai kebutuhan agar proses pengembangan berjalan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian.²⁹ Tahapan ini meliputi beberapa kegiatan berikut.

a. Menentukan Ruang Lingkup (*Define the Scope*)

Peneliti menetapkan ruang lingkup pengembangan dengan menentukan tujuan media, materi yang akan disajikan, sasaran pengguna, serta capaian pembelajaran yang diharapkan.³⁰ Penetapan ruang lingkup membantu peneliti memfokuskan proses pengembangan sehingga media yang dihasilkan tetap sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik (*Identify Learner Characteristics*)

Langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi karakteristik peserta didik melalui observasi.³¹ Informasi yang dikumpulkan meliputi kemampuan awal, kebutuhan belajar, serta karakteristik siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil identifikasi tersebut menjadi

²⁹ Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip, *Multimedia for Learning: Methods and Development* (Boston: Allyn & Bacon, 2001), hlm. 437.

³⁰ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 437.

³¹ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 439.

dasar dalam menentukan penyajian materi dan bentuk media yang akan dikembangkan.

c. Menyusun Dokumen Perencanaan (*Produce a Planning Document*)

Peneliti menyusun dokumen perencanaan yang berisi rancangan pengembangan media, mulai dari penyusunan materi, alur kegiatan, hingga kebutuhan perangkat yang digunakan.³² Dokumen ini menjadi acuan agar setiap tahapan pengembangan dapat dilaksanakan secara terarah.

d. Menyusun Pedoman Desain (*Produce a Style Manual*)

Pada langkah ini ditetapkan pedoman tampilan media, seperti pemilihan jenis huruf, warna, tata letak, ikon, serta penggunaan gambar dan animasi.³³ Pedoman tersebut diterapkan agar tampilan media memiliki desain yang konsisten dan mudah dipahami oleh peserta didik.

e. Menentukan dan Mengumpulkan Sumber Pendukung (*Determine and Collect Resources*)

Peneliti mengumpulkan berbagai sumber yang diperlukan, antara lain buku, materi ajar, gambar, audio, video, dan referensi ilmiah yang relevan.³⁴ Seluruh sumber tersebut digunakan sebagai pendukung dalam proses pembuatan media pembelajaran.

³² Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h.463–464.

³³ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 466.

³⁴ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 467.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan proses menyusun rancangan media sebelum memasuki tahap pembuatan produk. Pada tahap ini, peneliti merancang isi, tampilan, dan alur media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.³⁵ Tahap perancangan terdiri atas beberapa langkah sebagai berikut.

a. Mengembangkan Ide Awal (*Develop Initial Content Ideas*)

Peneliti menyusun ide awal mengenai isi media, meliputi materi, bentuk penyajian, aktivitas pembelajaran, serta fitur yang akan digunakan.³⁶ Ide tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga media lebih menarik dan mudah dipahami.

b. Melakukan Analisis Konsep dan Tugas (*Conduct Task and Concept Analyses*)

Peneliti menganalisis konsep-konsep yang terdapat dalam materi pembelajaran serta menentukan urutan penyampaiannya.³⁷ Selain itu, peneliti juga mengidentifikasi tugas atau aktivitas yang perlu dilakukan peserta didik selama menggunakan media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

c. Menyusun Storyboard (*Create Storyboards*)

Storyboard dibuat sebagai rancangan awal media yang memuat urutan tampilan, isi materi, gambar, animasi, serta navigasi pada setiap halaman.³⁸ Storyboard menjadi pedoman dalam proses pembuatan

³⁵ Khairunnisa dkk., *Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan* (PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 75.

³⁶ Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip, *Multimedia for Learning: Methods and Development* (Boston: Allyn & Bacon, 2001), hlm. 487.

³⁷ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h 492.

³⁸ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h 514.

media sehingga hasil yang dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah disusun.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan rancangan menjadi produk media pembelajaran yang siap digunakan. Pada tahap ini, seluruh komponen media disusun dan diuji sebelum diterapkan kepada pengguna.³⁹

a. Menyiapkan Naskah (*Prepare the Text*)

Peneliti menyiapkan seluruh materi, teks, dan narasi yang akan dimasukkan ke dalam media.⁴⁰ Penyusunan teks dilakukan dengan menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

b. Membuat Unsur Grafis (*Create the Graphics*)

Peneliti membuat atau memilih gambar, ikon, ilustrasi, serta animasi yang mendukung penyampaian materi.⁴¹ Pemilihan unsur grafis disesuaikan dengan isi pembelajaran agar media lebih menarik dan mudah dipahami.

c. Memproduksi Audio dan Video (*Produce Audio and Video*)

Pada tahap ini peneliti menambahkan audio, narasi, maupun video yang diperlukan dalam media pembelajaran.⁴² Penggunaan audio dan video bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas.

³⁹ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h 412-413.

⁴⁰ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h 526.

⁴¹ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h 536.

⁴² Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h 541-545.

d. Menggabungkan Seluruh Komponen (*Assemble the Pieces*)

Seluruh komponen yang telah dibuat, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video, kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan menggunakan aplikasi yang dipilih.⁴³ Hasil penggabungan tersebut menghasilkan media pembelajaran yang siap untuk diuji.

e. Melaksanakan Uji Alpha (*Do an Alpha Test*)

Media yang telah selesai dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.⁴⁴ Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki kekurangan media sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna.

f. Melaksanakan Uji Beta (*Do a Beta Test*)

Setelah melalui proses revisi, media diujicobakan kepada guru dan peserta didik sebagai pengguna.⁴⁵ Uji beta bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media, kemudahan penggunaan, serta memperoleh saran yang dapat digunakan untuk menyempurnakan produk media.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Quiziz di Kelas V SD/MI meliputi dua validator ahli media, dua ahli materi dan dua ahli bahasa yang dilakukan oleh dosen UIN Ar-Raniry untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Lebih lanjut, penelitian ini juga melibatkan satu orang guru kelas V dan peserta didik kelas V Digital MIN 20 Banda Aceh yang berjumlah 14 orang untuk mengetahui kepraktisan serta tanggapan terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran

⁴³ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h 547.

⁴⁴ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h 548.

⁴⁵ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h 548.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling penting dan utama dalam penelitian, karena penelitian bertujuan untuk memperoleh data.⁴⁶ Data yang terkumpul menjadi dasar dalam menilai kualitas produk yang dikembangkan, baik dari aspek kelayakan maupun kepraktisannya. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi dan angket respons.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian diberikan oleh validator yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi tampilan, desain, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi ini digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi agar media menjadi lebih layak digunakan.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian isi materi yang terdapat pada media pembelajaran dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Validator memberikan masukan terkait ketepatan konsep, kelengkapan materi, sistematika penyajian, dan kebenaran isi sehingga materi yang disajikan dapat dipertanggung jawabkan secara akademik.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung, 2018), h. 194.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk memastikan penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Penilaian mencakup kejelasan kalimat, penggunaan ejaan, pilihan kata, tingkat keterbacaan, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik. Saran dari validator digunakan sebagai bahan penyempurnaan agar media lebih mudah dipahami oleh pengguna.

d. Angket Kepraktisan

Angket kepraktisan digunakan untuk memperoleh tanggapan dari guru dan peserta didik setelah media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran. Instrumen ini berisi sejumlah pernyataan mengenai kemudahan penggunaan media, daya tarik tampilan, kemanfaatan dalam membantu memahami materi, serta kenyamanan selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh melalui angket digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan sehingga dapat diketahui apakah media tersebut mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian dalam sebuah studi pengembangan berfungsi sebagai kompas untuk mengukur sejauh mana produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Peneliti menggunakan instrumen sebagai alat pengumpul data yang sistematis guna mengevaluasi media pembelajaran digital interaktif berbasis Quiziz dari berbagai dimensi, yakni validitas teoretis dan kepraktikan operasional. Penyusunan butir-butir instrumen ini didasarkan pada prinsip kualitas produk pendidikan yang dikembangkan oleh Nieveen. Menurut Nieveen, sebuah produk hasil pengembangan harus memenuhi kriteria validitas (*validity*), yaitu produk didasarkan pada landasan teoretis yang kuat, dan kepraktikan (*practicality*),

dimana produk tersebut dapat diterapkan dengan mudah oleh guru dan siswa dalam kondisi nyata.⁴⁷

1. Lembar Validasi Ahli (Evaluasi Kelayakan Produk)

Instrumen ini ditujukan kepada para pakar untuk membedah kualitas produk sebelum diimplementasikan secara luas di lingkungan sekolah.

- a. Lembar Validasi Ahli Materi: Digunakan untuk memverifikasi aspek substansi pendidikan. Fokus penilaian meliputi keselarasan materi dengan Kurikulum Merdeka di kelas V, keakuratan konsep keilmuan, kedalaman konten, serta validitas soal evaluasi yang diintegrasikan ke dalam platform Quiziz.
- b. Lembar Validasi Ahli Media: Digunakan untuk menguji aspek teknis dan estetika digital. Penilaian mencakup kualitas desain antarmuka (user interface), kemudahan navigasi, harmoni elemen audio-visual, serta efektivitas fitur gamifikasi seperti penggunaan avatar dan musik latar dalam mendukung suasana belajar.
- c. Lembar Validasi Ahli Bahasa: Lembar validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai kelayakan bahasa pada media digital materi keberagaman budaya Indonesia yang mencakup aspek keterbacaan bahasa, ketepatan bahasa, kejelasan instruksi, serta kesesuaian istilah dan konteks bahasa.

⁴⁷ N. Nieveen, "Prototyping to Reach Product Quality," dalam J. van den Akker, dkk. (Eds), *Design Approaches and Tools in Education and Training*, (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999), hlm. 125.

2. Angket Kepraktisan

Setelah melewati tahap validasi pakar dan revisi, instrumen ini digunakan untuk melihat bagaimana media bekerja dalam situasi nyata di kelas digital.

1. Angket Respon Guru: Berfungsi untuk mengidentifikasi tingkat kemudahan media bagi pendidik. Indikator yang diukur meliputi efisiensi waktu dalam mengelola kelas, kemudahan akses fitur pelaporan nilai otomatis, serta bantuan media dalam mengefisienkan penyampaian materi instruksional.
2. Angket Respon Siswa: Instrumen ini disesuaikan dengan karakteristik psikologis siswa kelas V SD/MI. Fokus utama adalah pada tingkat antusiasme, kemudahan pengoperasian media melalui perangkat Chromebook, serta kejelasan tampilan visual yang membantu mereka memahami materi tanpa hambatan teknis yang berarti. Teknik pengumpulan data

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah krusial untuk mentransformasikan data mentah yang diperoleh dari instrumen penelitian menjadi informasi yang bermakna guna menjawab rumusan masalah. Dalam penelitian pengembangan ini, data diolah menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas media yang dikembangkan.

1. Uji Kelayakan

Uji kelayakan diperoleh melalui lembar penilaian yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan aspek tampilan, isi materi, penyajian, serta penggunaan bahasa. Skor yang diberikan oleh setiap validator kemudian dijumlahkan, selanjutnya dihitung nilai persentasenya menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase yang dicari

$\sum X$ = Rata-rata skor

$\sum Xi$ = Jumlah skor ideal/skor maksimum

100 = Bilangan konstan

Table 3. 1 Skala *Likert*

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Setelah diperoleh persentase skor dari masing-masing validator (skor individu), selanjutnya dilakukan perhitungan nilai rata-rata untuk memperoleh keterwakilan penilaian dari para ahli. Perhitungan rata-rata dilakukan dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{n_1 + n_2}{2}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

n_1 = Nilai validator pertama

n_2 = Nilai validator kedua

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Produk

No	Tingkat Presentase (%)	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	<40%	Tidak Layak

2. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan pada penelitian ini dilakukan oleh 1 guru kelas V dan peserta didik kelas V MIN Banda Aceh yang berjumlah 14 orang. Angket kepraktisan ini diberikan kepada responden untuk memberikan penilaian terhadap media digital materi keberagaman budaya Indonesia. Kepraktisan diukur menggunakan lembar angket dan dianalisis dengan menghitung skor individu serta rata-rata skor keseluruhan. Rumus yang digunakan untuk menghitung angket kepraktisan, yaitu: meliputi:

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

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan.

F_r = Frekuensi atau skor yang diperoleh.

N = Jumlah skor maksimal atau responden.

100% = Bilangan tetap.

Tabel 3.3 Kriteria Kepraktisan

No	Tingkat Presentasi	kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	<40%	Tidak Layak

Untuk kepraktisan peserta didik, setelah diperoleh skor individu dari hasil kepraktisan, selanjutnya dilakukan perhitungan nilai rata-rata untuk mengetahui tingkat kepraktisan media secara keseluruhan. Perhitungan rata-rata dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{n}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor seluruh responden

n = Jumlah responden

Dengan demikian, data yang diperoleh akan dikelompokkan pada kriteria tertentu sehingga dapat diketahui tingkat kepraktisan produk. Kriteria kepraktisan tersebut berdasarkan persentase yang didapat, dikelompokkan sesuai dengan tabel diatas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya yang meliputi sistem pernapasan, sistem pencernaan, dan sistem peredaran darah untuk peserta didik kelas V MIN 20 Banda Aceh. evaluasi dikembangkan dengan memanfaatkan Canva. Aplikasi tersebut dimanfaatkan untuk menyusun materi, menambahkan ilustrasi organ tubuh, gambar, ikon, video, serta berbagai elemen visual lainnya agar penyajian materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya, pada media yang telah dirancang disematkan tautan (link) menuju Quiziz yang memuat materi dan soal evaluasi. sehingga peserta didik dapat belajar melalui materi, gambar, video, dan kuis interaktif dalam satu media.

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media evaluasi yang telah selesai dikembangkan terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan dan saran dari para validator digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki beberapa bagian media agar isi, tampilan, dan bahasa yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Setelah dilakukan revisi, media kemudian diuji coba kepada guru dan peserta didik kelas V MIN 20 Banda Aceh. Uji coba ini bertujuan untuk melihat kemudahan penggunaan media serta mengetahui tanggapan guru dan peserta didik setelah menggunakan evaluasi berbasis Quiziz. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media evaluasi dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Proses pengembangan teknik evaluasi pada penelitian ini mengacu pada model Alessi dan Trollip yang meliputi tahap perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Uraian hasil pada setiap tahapan tersebut disajikan pada bagian berikut.

1. Tahap Perencanaan

a. Menentukan Ruang Lingkup Kajian (*Define the Scope*)

Pada langkah ini, peneliti melakukan observasi, wawancara dengan guru kelas V MIN 20 Banda Aceh, dan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada peserta didik untuk menentukan ruang lingkup pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kesulitan materi, dan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.

1) Analisis Kesulitan Materi

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya yang meliputi sistem pernapasan, sistem pencernaan, dan sistem peredaran darah masih sulit dipahami oleh peserta didik karena memuat banyak konsep dan fungsi organ yang memerlukan visualisasi.

2) Analisis Media Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah menggunakan platform Quiziz dalam pembelajaran, namun penggunaannya masih terbatas sebagai media evaluasi yang sederhana sehingga kurang menarik dan belum memuat materi, gambar, video, serta aktivitas interaktif secara terpadu.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia beserta Cara Menjaga Kesehatannya. Proses pengembangan diawali dengan perancangan tampilan media menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi tersebut dimanfaatkan untuk menyusun materi, menambahkan ilustrasi organ tubuh, gambar, ikon, video, serta

berbagai elemen visual lainnya agar penyajian materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya, pada media yang telah dirancang disematkan tautan (link) menuju Quiziz yang memuat materi dan soal evaluasi. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, interaktif, dan menyenangkan.

3) Mengidentifikasi Karakteristik (*Identify learner characteristics*)

Identifikasi dilakukan dengan menyerahkan angket analisis kebutuhan kepada 15 orang peserta didik kelas V MIN 20 Banda Aceh.

Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah guru menggunakan media pembelajaran berbasis Quiziz dalam proses pembelajaran?	14	0
2	Apakah Quiziz yang digunakan guru membantu Anda memahami materi pembelajaran?	8	6
3	Apakah tampilan Quiziz yang digunakan selama ini masih kurang menarik dan cenderung monoton?	11	3
4	Apakah Anda mengalami kesulitan memahami materi Sistem Organ Tubuh Manusia beserta Cara Menjaga Kesehatannya?	10	4
5	Apakah Anda lebih mudah memahami materi jika disajikan dengan gambar, ilustrasi, dan video?	14	0
6	Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran yang memadukan Canva dan Quiziz agar lebih menarik?	14	0
7	Apakah media pembelajaran yang menarik	13	1

	membuat Anda lebih semangat belajar?		
8	Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran yang mudah digunakan dan dapat diakses kembali saat belajar?	14	0
9	Apakah Anda setuju jika materi Sistem Organ Tubuh Manusia beserta Cara Menjaga Kesehatannya diajarkan menggunakan media Canva yang terhubung dengan Quiziz?	14	0

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada 15 peserta didik, diketahui bahwa guru telah menggunakan Quiziz dalam pembelajaran. Namun, sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa penyajian Quiziz yang digunakan masih kurang menarik dan cenderung monoton sehingga belum sepenuhnya membantu mereka memahami materi. Selain itu, sebagian besar peserta didik menginginkan media pembelajaran yang memuat gambar, ilustrasi, video, serta tampilan yang lebih menarik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan teknik evaluasi menggunakan Canva yang dipadukan dengan Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia beserta Cara Menjaga Kesehatannya agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami.

4) Menyusun Dokumen Perencanaan (*Produce a Planning Document*)

Pada langkah ini peneliti melakukan perencanaan dokumen pembelajaran seperti menyiapkan materi pembelajaran IPAS BAB V “Indonesiaku Kaya Budaya” Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia. Materi ini membahas macam-macam organ tubuh manusia yang mencakup organ pernapasan, organ pencernaan, dan organ peredaran darah.

Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Ipas Kls V

Kelas	Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
5 SD/MI	Pemahaman IPAS	Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/ peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.	Mengidentifikasi organ pernapasan manusia beserta struktur dan mekanismenya. Mengidentifikasi gangguan pada sistem pernapasan dan upaya menjaga kesehatannya. Mengidentifikasi organ-organ pencernaan manusia beserta struktur dan mekanisme. Mengidentifikasi gangguan pada sistem pencernaan dan upaya menjaga kesehatannya. Mengidentifikasi organ-organ peredaran darah manusia beserta struktur dan mekanismenya. Mengidentifikasi gangguan pada sistem peredaran darah dan upaya menjaga kesehatannya.

Pada pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz ini, materi IPAS yang menjadi fokus pengembangan adalah Sistem Organ Manusia untuk peserta didik kelas V MIN 20 Banda Aceh. Materi

yang dikembangkan meliputi sistem pernapasan, sistem pencernaan, dan sistem peredaran darah. Materi tersebut dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep, fungsi organ, serta proses yang terjadi pada setiap sistem organ. Selain itu, penggunaan Quiziz di sekolah masih belum dimanfaatkan secara optimal karena hanya digunakan sebagai media evaluasi yang monoton. Oleh karena itu, dokumen perencanaan ini disusun sebagai pedoman dalam proses pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

5) Menentukan dan Mengumpulkan Sumber Pendukung (*Determine and Collect Resources*)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai bahan yang diperlukan untuk mendukung proses pengembangan teknik evaluasi. Sumber yang digunakan meliputi Buku IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka, buku referensi mengenai sistem organ tubuh manusia beserta cara menjaga kesehatannya, artikel ilmiah, serta berbagai gambar dan ilustrasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Seluruh sumber tersebut dipilih berdasarkan kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Setelah seluruh bahan terkumpul, peneliti merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi ini digunakan untuk menyusun tampilan materi agar lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya, pada media yang telah dirancang disematkan tautan (link) menuju Quiziz yang berisi soal-soal evaluasi sesuai dengan materi sistem organ tubuh manusia beserta cara menjaga kesehatannya. Melalui tautan tersebut, peserta didik dapat mengakses dan mengerjakan kuis secara langsung. Penggunaan Canva yang dipadukan dengan Quiziz diharapkan dapat

menciptakan teknik evaluasi yang interaktif, menarik, dan mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif

2. Tahap Perancangan

a. Mengembangkan Ide Awal (*Develop Initial Content Ideas*)

Pada tahap pengembangan ide awal, peneliti menyusun konsep teknik evaluasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru telah menggunakan Quiziz dalam proses pembelajaran, tetapi pemanfaatannya masih didominasi sebagai media evaluasi sehingga penyajian pembelajaran kurang bervariasi dan cenderung monoton.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangkan teknik evaluasi dengan memanfaatkan Canva sebagai media penyajian materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya. Materi disusun dalam bentuk teks, gambar, ilustrasi, video, dan elemen visual lainnya agar penyajiannya lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya, pada media Canva disematkan tautan menuju Quiziz yang berisi soal-soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, media yang dikembangkan memuat penyajian materi dan evaluasi dalam satu kesatuan sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.

b. Melakukan Analisis Konsep dan Tugas (*Conduct Task and Concept Analyses*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis tugas pembelajaran dan konsep materi yang akan dimuat dalam media. Analisis dilakukan dengan mengkaji capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator, serta materi pokok pada pembelajaran IPAS kelas V mengenai Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya. Dari hasil analisis tersebut ditetapkan materi yang akan

disajikan, meliputi sistem organ pernapasan, sistem organ pencernaan, sistem organ peredaran darah, fungsi setiap organ, serta upaya menjaga kesehatan organ tubuh. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menyusun isi media pembelajaran menggunakan Canva dan menentukan bentuk evaluasi yang disajikan melalui Quiziz sehingga materi yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

c. Menyusun Storyboard (*Create Storyboards*)

Pada tahap ini, peneliti menyusun storyboard sebagai rancangan awal teknik evaluasi yang akan dikembangkan. Storyboard dibuat untuk menggambarkan urutan penyajian materi, tata letak setiap halaman, serta penempatan berbagai komponen media, seperti judul, materi, gambar, ilustrasi, video, tombol navigasi, dan tautan menuju Quiziz. Penyusunan storyboard bertujuan agar proses pengembangan media evaluasi menggunakan Canva berlangsung secara terarah, sistematis, dan sesuai dengan alur pembelajaran pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya.

3. Tahap Pengembangan جامعة الرانري

a. Membuat Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai merealisasikan rancangan teknik evaluasi yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi produk teknik evaluasi yang interaktif. evaluasi yang dikembangkan memanfaatkan Quiziz sebagai media utama dalam penyajian aktivitas pembelajaran dan evaluasi, sedangkan Canva digunakan sebagai aplikasi pendukung dalam menyusun tampilan materi agar lebih terstruktur dan menarik. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap, mulai dari pembuatan kuis pada Quiziz,

penyusunan tampilan materi menggunakan Canva, hingga menghubungkan kedua bagian tersebut melalui tautan sehingga dapat digunakan sebagai satu kesatuan media pembelajaran.

Pembuatan Quiziz diawali dengan membuka browser dan mengakses situs Quiziz/Wayground. Setelah halaman utama terbuka, peneliti masuk menggunakan akun yang telah tersedia, kemudian memilih menu “*Sesi*” untuk memulai proses pembuatan kuis. Selanjutnya, peneliti memilih menu “*Create*” dan menentukan jenis pertanyaan yang sesuai dengan kebutuhan materi. Pertanyaan yang telah disiapkan kemudian dimasukkan ke dalam kuis dan dapat dilengkapi dengan gambar sebagai pendukung agar soal lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Peneliti juga menambahkan beberapa pilihan jawaban pada setiap pertanyaan dan menentukan jawaban yang benar. Proses tersebut dilakukan pada seluruh soal yang telah dirancang berdasarkan materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya.

Setelah seluruh pertanyaan dan pilihan jawaban selesai disusun, setiap soal disimpan melalui menu “*Save Question*”. Peneliti kemudian melanjutkan penyusunan soal berikutnya hingga seluruh soal selesai dibuat. Setelah semua soal tersusun, peneliti memberikan judul yang sesuai dengan materi pembelajaran, kemudian memilih menu “*Publish*” untuk menyimpan dan menerbitkan kuis. Kuis yang telah dibuat selanjutnya dapat diakses kembali melalui menu “*Library*” dan digunakan dengan memilih kuis yang telah tersimpan. Tahapan ini dilakukan untuk memastikan seluruh soal dan jawaban yang telah disusun dapat digunakan sebagai bagian dari media pembelajaran.

Setelah Quiziz selesai disusun, peneliti melanjutkan pengembangan tampilan media menggunakan Canva. Canva

digunakan untuk mendesain tampilan materi dan menyusun berbagai komponen visual yang diperlukan dalam media pembelajaran. Proses desain dimulai dengan membuka aplikasi Canva melalui peramban, kemudian memilih format “*Presentation*” sebagai dasar penyusunan media. Pada halaman kerja yang tersedia, peneliti menambahkan elemen visual, latar belakang, teks, ilustrasi, serta komponen pendukung lainnya yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik kelas V. Pemilihan elemen dilakukan dengan mempertimbangkan keterbacaan, kesesuaian tampilan, dan kemudahan peserta didik dalam mengikuti isi media.

Penyusunan halaman berikutnya dilakukan dengan menggunakan fitur “*Duplicate Page*” sehingga struktur tampilan dapat dibuat secara lebih konsisten. Pada setiap halaman, peneliti menyesuaikan teks dan elemen visual dengan materi yang akan disampaikan. Selain menyajikan materi, beberapa bagian media dibuat interaktif dengan menambahkan tautan pada tombol atau bagian tertentu. Tautan tersebut digunakan untuk menghubungkan halaman satu dengan halaman lainnya sehingga peserta didik dapat berpindah ke bagian yang diperlukan. Penyusunan ini dilakukan pada bagian tujuan pembelajaran, materi, serta bagian-bagian lain yang membutuhkan navigasi.

Pada tahap selanjutnya, Quiziz dihubungkan ke dalam media yang telah dirancang menggunakan Canva. Peneliti menambahkan tautan Quiziz pada bagian yang telah ditentukan sehingga peserta didik dapat mengakses soal evaluasi setelah mempelajari materi. Dengan adanya tautan tersebut, penyajian materi dan evaluasi dapat digunakan secara berurutan dalam satu media pembelajaran. Setelah seluruh materi, elemen visual, navigasi, dan tautan Quiziz selesai disusun, media pembelajaran dinyatakan selesai

pada tahap pembuatan dan selanjutnya diserahkan kepada validator untuk memperoleh penilaian serta masukan terhadap produk yang telah dikembangkan.

b. Melakukan Uji Alpa

Pada tahap ini, evaluasi berbasis Quiziz yang telah dikembangkan dilakukan uji alpha untuk mengetahui tingkat kelayakan evaluasi sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Uji alpha melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebagai validator. Penilaian dilakukan terhadap aspek tampilan media, kelayakan isi materi, penggunaan bahasa, serta kemudahan penggunaan evaluasi pembelajaran. Dalam pengembangan teknik evaluasi, Canva digunakan sebagai aplikasi pendukung untuk merancang tampilan Quiziz agar lebih menarik melalui penyajian gambar, ilustrasi, ikon, video, dan elemen visual lainnya. Selanjutnya, hasil penilaian dan masukan dari para validator dijadikan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum dilanjutkan ke tahap uji beta.

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Penilaian dilakukan oleh ahli media menggunakan instrumen validasi yang telah disusun. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, kemudahan penggunaan, navigasi, serta kualitas penyajian evaluasi.

Media evaluasi yang telah dikembangkan kemudian diserahkan kepada validator untuk memperoleh penilaian dan masukan. Dalam proses pengembangannya, Canva

dimanfaatkan sebagai pendukung dalam penyusunan tampilan media agar penyajian materi lebih rapi dan menarik. Hasil validasi selanjutnya dianalisis sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba.

Table 4.3 Validasi Ahli Media

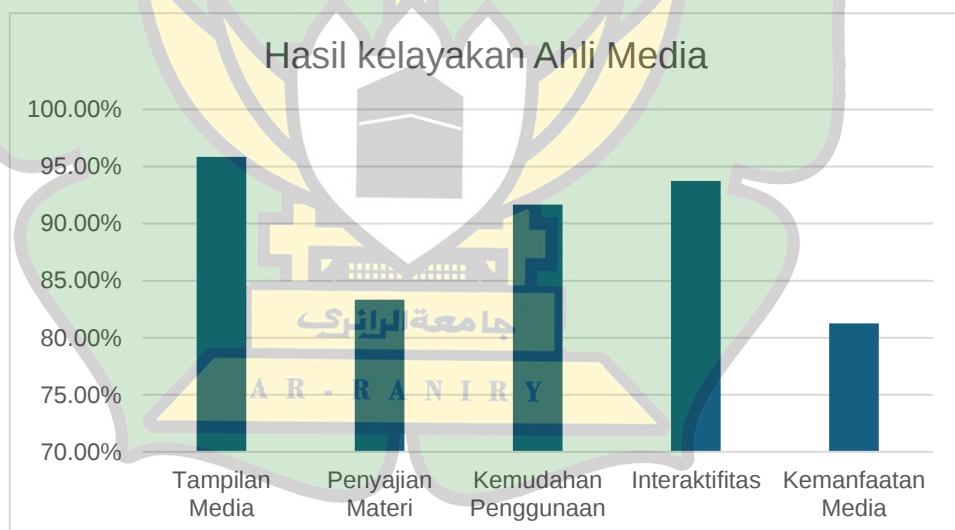
No	Aspek Penilai	Indikator Penilaian	V1	V2
1.	Tampilan Media	Desain tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD/MI.	4	4
		Pemilihan warna, gambar, dan ikon terlihat serasi dan mendukung pembelajaran.	4	4
		Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh peserta didik.	3	4
		Skor	11	12
		Presentase	95,83%	
2.	Aspek Penyajian Media	Susunan menu dan fitur dalam media tersaji secara sistematis.	3	3
		Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	3	4
		Materi, gambar, dan soal tersaji secara terintegrasi dalam media.	3	4
		Skor	9	11
		Presentase	83,33%	
3.	Aspek Kemudahan Penggunaan	Media mudah dioperasikan oleh guru dan peserta didik.	3	4
		Navigasi dan perpindahan antarfitur	3	3

		berjalan dengan baik.		
		Penyajian materi mampu menarik perhatian dan memudahkan siswa memahami pembelajaran.	4	4
		Skor	10	11
		Presentase	91,67%	
4.	Aspek Interaktifitas	Fitur-fitur Quizizz mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.	4	4
		Penggunaan unsur gamifikasi (poin, peringkat, dan penghargaan) meningkatkan daya tarik media.	3	4
		Skor	7	8
		Presentase	93,75%	
5.	Aspek Kemanfaatan Media	Media mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.	3	4
		Media layak digunakan sebagai media pembelajaran digital interaktif di kelas V SD/MI.	3	4
		Skor	6	8
		Presentase	81,25%	
Jumlah Skor			43	47
Presentase			82,69%	90,38%
Rata-rata			86,53%	
Kriteria			Sangat Layak	

Berdasarkan hasil penilaian yang disajikan pada tabel di atas, validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa validator pertama memberikan skor sebesar 43 atau setara dengan persentase 82,64%.

Sementara itu, validator kedua memberikan skor sebesar 47 dengan persentase sebesar 90,38%. Perolehan skor maksimum dihitung dari jumlah 13 butir pernyataan yang dikalikan dengan skor tertinggi pada skala penilaian, yaitu 4, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar 49. Hasil penilaian dari kedua validator memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,53%. Dengan demikian, media pembelajaran digital interaktif berbasis Quiziz yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas V SD/MI.

Adapun hasil penilaian oleh ahli media terhadap Media Pembelajaran Berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya berdasarkan pada setiap aspeknya dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut



Gambar 4.1 Grafik Hasil Kelayakan Media

Adapun komentar dan saran dari validator antara lain penambahan suara dari AI (*Artificial Intelligence*), kemudian menambahkan tombol-tombol interaksi yg mn ketika di klik muncul penjelasan dengan dilengkapi suara AI (*Artificial Intelligence*) seperti

organ peredaran darah, organ pencernaan, dan organ pernapasan. Prestasi di berikan kepada anak yang emang memiliki kemampuan bukan karena ingin membuatnya senang.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang terdapat pada media pembelajaran digital interaktif berbasis Quiziz yang dikembangkan untuk siswa kelas V SD/MI. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tuntutan kurikulum, memiliki kualitas isi yang baik, disajikan secara sistematis, dilengkapi dengan evaluasi pembelajaran yang sesuai, serta memberikan manfaat dalam mendukung proses pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam validasi ini meliputi kesesuaian kurikulum, kualitas materi, penyajian materi, evaluasi pembelajaran, dan kemanfaatan media.

Proses validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi ahli materi yang berisi 15 butir pernyataan. Setiap butir dinilai oleh validator berdasarkan skala penilaian yang telah ditetapkan. Hasil validasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat kelayakan materi sekaligus menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran digital interaktif berbasis Quiziz sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba.

Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi

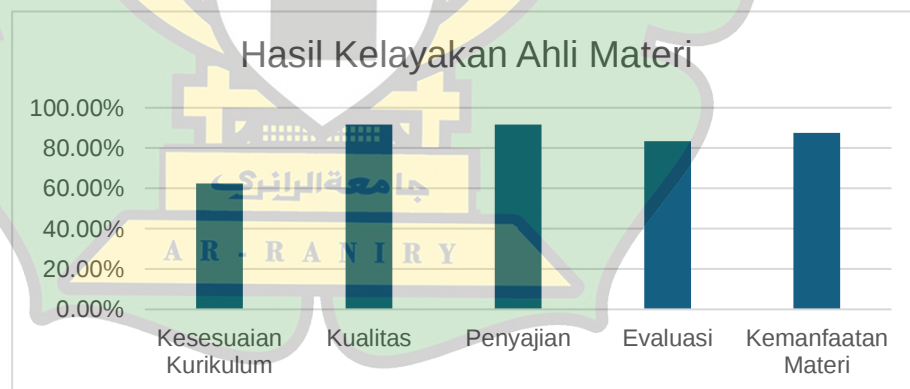
No	Aspek yang di Nilai	Indikator Penilaian	V1	V2
1.	Aspek Kesesuaian Kurikulum	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) kelas V SD/MI.	2	3

		Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ingin dicapai.	2	3
		Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	2	3
		Skor	6	9
		presentase	62,5%	
2.	Aspek Kualitas	Materi Konsep dan informasi yang disajikan dalam media sudah benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi.	4	4
		Materi disajikan secara runtut dan sistematis.	3	4
		Materi yang disajikan lengkap sesuai dengan pokok bahasan yang dipelajari.	3	4
		Skor	10	12
		Presentase	91,67%	
3.	Aspek Penyajian/ Pembahasan	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD/MI.	3	4
		Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	3	4
		Penyajian materi mampu menarik perhatian dan memudahkan siswa memahami pembelajaran.	4	4

		Skor	10	12
		Presentase	91,67%	
4.	Aspek Evaluasi Pembelajaran	Soal-soal yang disajikan dalam Quizizz sesuai dengan materi pembelajaran.	4	4
		Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa kelas V SD/MI.	2	3
		Soal-soal pada Quizizz dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.	3	4
		Skor	9	11
		Presentase	83,33%	
5.	Aspek Kemanfaatan Materi	Materi dalam media Quizizz membantu siswa memahami konsep pembelajaran.	3	4
		Materi dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.	3	4
		Materi yang disajikan relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD/MI.	3	4
		Skor	9	12
		Presentase	87,50%	
Jumlah Skor			44	56
Presentase			73,33%	93,33%
Rata -rata			83,33%	
Kriteria			Sangat Layak	

Berdasarkan hasil penilaian yang disajikan pada tabel di atas, validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa validator pertama memberikan skor sebesar 44 atau setara dengan persentase 73,33%. Sementara itu, validator kedua memberikan skor sebesar 56 dengan persentase sebesar 93,33%. Perolehan skor maksimum dihitung dari jumlah 15 butir pernyataan yang dikalikan dengan skor tertinggi pada skala penilaian, yaitu 4, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar 60. Hasil penilaian dari kedua validator memperoleh rata-rata persentase sebesar 83,33%. Dengan demikian, media pembelajaran digital interaktif berbasis Quiziz yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas V SD/MI.

Adapun hasil penilaian oleh ahli materi terhadap Media Pembelajaran Berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya berdasarkan pada setiap aspeknya dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 4.2 Hasil Kelayakan Ahli Materi

Kemudian ada beberapa saran perbaikan dari validator seperti lebih menyesuaikan lagi materi dengan CP (Capaian Pembelajaran) yang menyebutkan simulasi, salah satu pembahasannya yaitu “Organ Pernapasan” agar lebih dijelaskan lagi didalam materi, serta tingkat kesulitan soal perlu disesuaikan dengan ranah kognitif siswa kelas V.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa pada media pembelajaran digital interaktif berbasis Quiziz yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa kelas V SD/MI, komunikatif, serta sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Penilaian ahli bahasa mencakup beberapa aspek, yaitu kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa, kejelasan kalimat, penggunaan istilah sesuai KBBI, kesesuaian dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan), ketepatan ukuran huruf, kesantunan bahasa, dan kejelasan petunjuk penggunaan media.

Proses validasi menggunakan lembar penilaian yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek tersebut. Setiap indikator dinilai oleh validator menggunakan skala penilaian yang telah ditetapkan, kemudian disertai dengan komentar dan saran sebagai bahan evaluasi. Hasil validasi ahli bahasa selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan penggunaan bahasa pada media pembelajaran digital interaktif berbasis Quiziz sebelum produk diimplementasikan pada tahap uji coba.

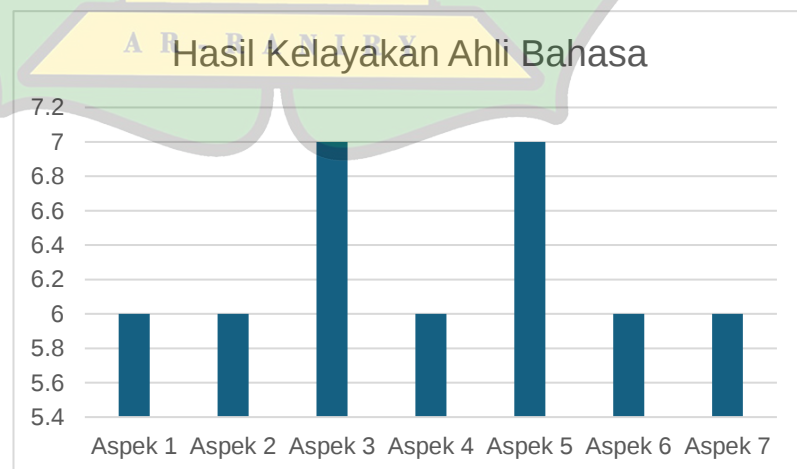
Tabel 4.5 Validasi Ahli Bahasa

No	Item Penilaian	V1	V2
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siwa	3	3
2.	Kalimat mudah dipahami	3	3
3.	Istilah yang digunakan sesuai dengan KBBI	3	4
4.	Sesuai dengan EYD	3	3
5.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	3	4
6.	Kesantunan penggunaan bahasa	3	3

7.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	3	3
Jumlah Skor		21	23
Presentase		75%	82,14%
Rata -rata		78,57%	
Kriteria		Layak	

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli bahasa diperoleh skor 21 dengan persentase 75% dari validator pertama dan skor 23 dengan persentase 82,14% dari validator kedua. Adapun skor maksimum diperoleh dari 7 butir pernyataan dikalikan skala tertinggi, yaitu 4, sehingga skor maksimum adalah $7 \times 4 = 28$. Hasil penilaian dari kedua validator memperoleh rata-rata persentase sebesar 78,57%. Dengan demikian, media pembelajaran digital interaktif berbasis Quiziz yang dikembangkan termasuk dalam "Layak".

Adapun hasil penilaian oleh ahli materi terhadap Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya berdasarkan pada setiap aspeknya dapat dilihat dalam grafik tersebut.



Gambar 4.3 Grafik Kelayakan Ahli Bahasa

Selanjutnya ada beberapa masukan dari validator agar memperbaiki kembali bahasa-bahasa pada materi supaya setelah perevisian media dan materi layak digunakan kepada peserta didik

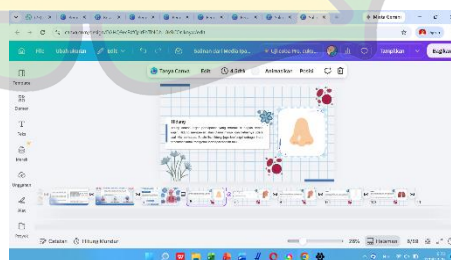
c. Revisi Media Pembelajaran Digital Berbasis Quiziz

1) Revisi Ahli Media

Setelah teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi keberagaman budaya Indonesia dinilai oleh ahli media, validator memberikan beberapa saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas media, baik dari segi tampilan maupun fitur pendukung agar lebih menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar. Adapun saran yang diberikan yaitu menambahkan back sound sebagai musik latar serta suara AI (*Artificial Intelligence*) sebagai narasi untuk mendukung penyampaian materi. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan pada media digital interaktif berbasis Quiziz yang dikembangkan sehingga media menjadi lebih menarik, komunikatif, dan mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik

a) Penambahan Backsound, Musik dan Suara AI (*Artificial Intelligence*)

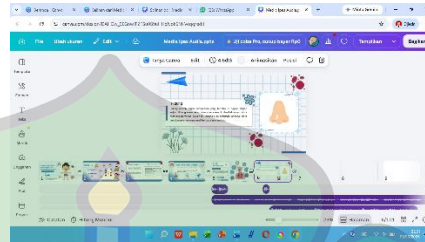
Sebelum



Sebelum dilakukan revisi, media pembelajaran digital berbasis Quiziz belum dilengkapi dengan background music atau suara latar pada bagian-bagian tertentu. Penyajian media masih didominasi oleh teks, gambar, dan tampilan visual sehingga

suasana dalam penggunaan media terasa kurang hidup. Oleh karena itu, validator memberikan saran agar ditambahkan suara latar untuk mendukung tampilan dan penyajian media agar lebih menarik bagi peserta didik.

Sesudah



Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran validator, media teknik evaluasi ditambahkan background music dan suara AI (Artificial Intelligence) pada bagian-bagian tertentu. Penambahan suara latar tersebut berfungsi untuk melengkapi unsur visual dan memberikan suasana yang lebih menarik selama peserta didik menggunakan media. Dengan adanya background music, penyajian media menjadi lebih interaktif, tidak monoton, dan diharapkan dapat meningkatkan perhatian serta ketertarikan peserta didik kelas V SD/MI dalam mengikuti kegiatan evaluasi berbasis Quiziz..

b) Penambahan Tombol *Exit*

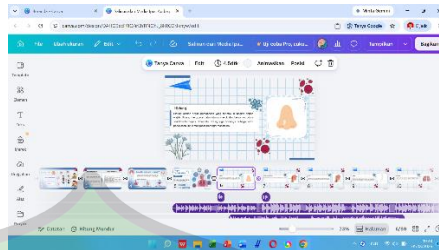
Sebelum



Sebelum dilakukan revisi, media teknik evaluasi berbasis Quiziz belum memiliki tombol exit atau tombol kembali yang berbentuk panah. Kondisi tersebut membuat navigasi media kurang

praktis karena peserta didik belum dapat kembali ke menu utama dengan mudah setelah selesai menggunakan suatu bagian materi.

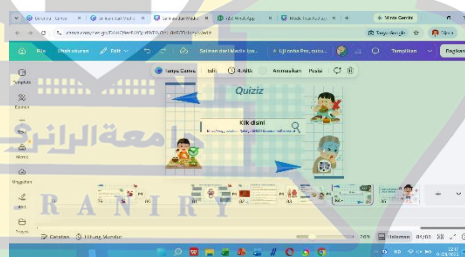
Sesudah



Setelah dilakukan revisi, media telah dilengkapi dengan tombol exit atau kembali yang berbentuk panah dan terhubung dengan menu utama pada masing-masing materi. Penambahan tombol ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam berpindah halaman dan kembali ke menu utama, sehingga media pembelajaran menjadi lebih interaktif, praktis, dan mudah digunakan.

c) Penambahan Slide LKPD

Sebelum



Sebelum dilakukan perbaikan, media pembelajaran berbasis Quiziz dalam pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz di kelas V SD/MI belum dilengkapi dengan slide LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Kondisi tersebut menyebabkan media belum menyediakan lembar kerja yang dapat digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan evaluasi secara lebih terarah. Oleh karena itu, berdasarkan saran dari ahli media, perlu

ditambahkan slide LKPD sebagai bagian dari pengembangan media evaluasi.

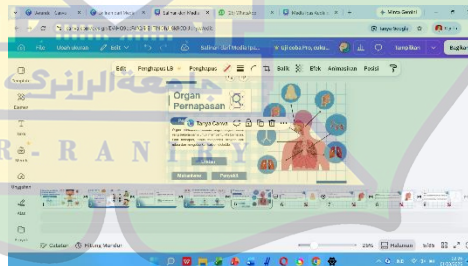
Sesudah



Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli media, media evaluasi berbasis Quiziz telah dilengkapi dengan slide LKPD. Penambahan LKPD ini bertujuan untuk memberikan kegiatan evaluasi yang dapat dikerjakan peserta didik kelas V SD/MI setelah mempelajari materi. Dengan adanya slide LKPD, pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz menjadi lebih lengkap dan dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan kegiatan evaluasi serta memperkuat hasil pembelajaran.

d) Penambahan *Link Video*

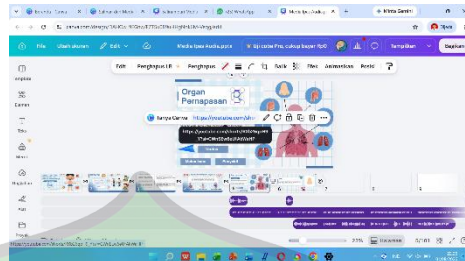
Sebelum



Sebelum dilakukan revisi, media pembelajaran dalam pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz di kelas V SD/MI belum dilengkapi dengan link video pada setiap bagian penjelasan materi. Hal tersebut membuat penyajian materi masih terbatas pada teks dan tampilan visual. Berdasarkan arahan dan saran dari ahli media, perlu ditambahkan link video pada bagian penjelasan

materi agar peserta didik memperoleh sumber belajar yang lebih beragam dan mudah dipahami.

Sesudah



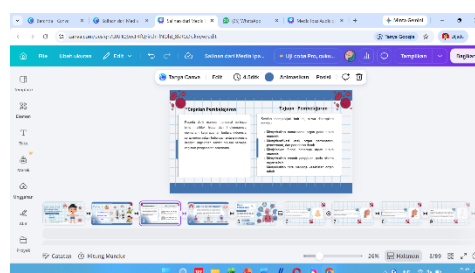
Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli media, media evaluasi berbasis Quiziz telah dilengkapi dengan link video pada setiap bagian penjelasan materi. Link video tersebut dapat digunakan peserta didik untuk melihat penjelasan materi secara lebih jelas dan menarik. Penambahan link video ini diharapkan dapat mendukung proses evaluasi dan membantu peserta didik kelas V SD/MI dalam memahami materi sebelum mengerjakan kegiatan evaluasi berbasis Quiziz.

2) Revisi Ahli Materi

Revisi pada aspek materi terdapat pada bagian CP dan TP, kemudian pada kurangnya mekanisme masing-masing organ manusia, dan tingkat kesulitan soal quiziz. Sebelum melakukan revisi, TP dan CP pada materi belum sesuai dengan yang ada di buku pelajaran, belum adanya penjelasan mekanisme masing-masing organ manusia, serta soal-soal yang terdapat dalam quiziz masih terlalu mudah untuk anak kelas 5 SD/MI.

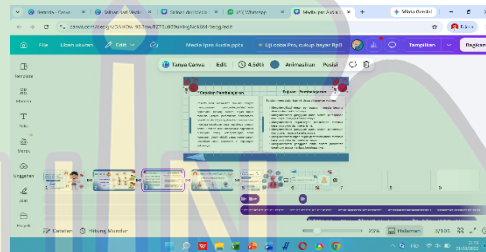
a) Perbaiki *CP dan TP*

Sebelum



Sebelum dilakukan perbaikan, CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran) yang terdapat dalam media pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz di kelas V SD/MI masih memiliki kekurangan karena belum sesuai dengan CP dan TP yang terdapat dalam buku pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari ahli materi agar isi media lebih sesuai dengan acuan pembelajaran yang digunakan.

Sesudah



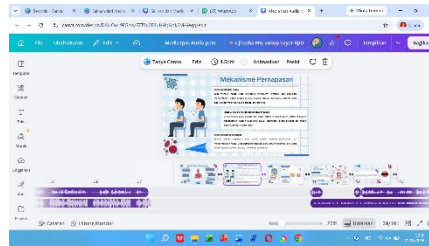
Setelah dilakukan perbaikan, CP dan TP yang terdapat dalam media telah disesuaikan dengan CP dan TP yang ada di dalam buku pembelajaran. Perbaikan ini dilakukan untuk memenuhi saran dari ahli materi sehingga tujuan evaluasi yang disajikan melalui Quiziz lebih sesuai dengan materi dan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik kelas V SD/MI.

b) Menambahkan Mekanisme Organ

sebelum

Sebelum dilakukan perbaikan, pada media digital berbasis Quiziz belum terdapat pembahasan mengenai mekanisme organ, sehingga materi yang disajikan masih belum lengkap. Kondisi tersebut membuat peserta didik belum memperoleh penjelasan mengenai bagaimana organ tubuh manusia bekerja dalam menjalankan fungsinya..

Setelah



Setelah dilakukan perbaikan, mekanisme organ telah ditambahkan ke dalam media dan ditempatkan setelah pembahasan mengenai urutan organ tubuh manusia. Penambahan mekanisme organ ini dilakukan sesuai dengan arahan dan saran ahli materi agar pembahasan dalam media lebih lengkap. Dengan demikian, pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz di kelas V SD/MI tidak hanya menyajikan evaluasi, tetapi juga memberikan materi yang lebih lengkap sebagai dasar bagi peserta didik sebelum mengerjakan evaluasi.

c) Penyesuaian Soal Quiziz

Sebelum



Sebelum dilakukan perbaikan, soal-soal yang terdapat dalam Quiziz masih tergolong mudah dan belum sepenuhnya sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik kelas V SD/MI. Oleh karena itu, soal perlu disesuaikan agar tingkat kesulitan dan bentuk pertanyaannya lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan evaluasi yang dikembangkan.

Uji beta bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, kejelasan tampilan, serta respon pengguna terhadap media evaluasi yang dikembangkan. Pelaksanaan uji beta dilakukan melalui uji kepraktisan guru dan peserta didik.

1) Hasil Kepraktisan Oleh Guru

Uji kepraktisan guru bertujuan mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media evaluasi pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia. Penilaian ini dilakukan oleh guru kelas V MIN 20 Banda Aceh sebagai pengguna media dalam kegiatan pembelajaran.

Instrumen yang digunakan yaitu angket yang terdiri dari 10 butir pernyataan yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, penyajian pembelajaran, efisiensi pembelajaran, keterlibatan siswa, serta kemanfaatan media. Setiap pernyataan dinilai dengan memberikan skor pada kolom yang tersedia.

Tabel 4,6 Hasil Angket Kepraktisan Guru

No	Aspek yang di Nilai	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kemudahan Penggunaan	Media Quizizz mudah dioperasikan dalam proses pembelajaran.	4
		Petunjuk dan fitur pada media mudah dipahami dan digunakan.	4
		Skor	8
		Presentase	100%
2.	Penyajian Pembelajaran	Media membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif.	3
		Materi dan soal yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kelas V	4

		SD/MI.	
		Skor	7
		Presentase	87,5%
3.	Efesiensi Pembelajaran	Media membantu menghemat waktu dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.	4
		Fitur penilaian otomatis memudahkan guru dalam mengetahui hasil belajar siswa.	4
		Skor	8
		Presentase	100%
4.	Keterlibatan Siswa	Penggunaan Quizizz meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa selama pembelajaran.	4
		Media mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.	4
		Skor	8
		Presentase	100%
5.	Kemanfaatan Media	Media layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di kelas V SD/MI.	4
		Media dapat digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.	4
		Skor	8
		Presentase	100%
Jumlah Skor			39
Presentase			97,5%
Kriteria			Sangat praktis

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel di atas, hasil uji kepraktisan oleh guru diperoleh skor 39 dengan persentase 97,5% dan berada pada kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu membantu guru menyampaikan materi keberagaman budaya Indonesia.

Adapun hasil kepraktisan guru dari setiap aspek dapat dilihat dalam grafik berikut:



Gambar 4.4 Hasil Kepraktisan Guru

2) Hasil Kepraktisan Peserta Didik

Uji kepraktisan oleh peserta didik dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media evaluasi berbasis Quiziz berdasarkan pengalaman pengguna selama proses pembelajaran. Pengujian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan pengoperasian media, kejelasan tampilan, serta sejauh mana media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket respons peserta didik yang memuat 10 butir pernyataan. Angket tersebut diberikan kepada peserta didik kelas V MIN 20 Banda Aceh setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media evaluasi berbasis Quiziz. Penilaian yang diberikan peserta didik didasarkan

pada pengalaman mereka selama menggunakan media, meliputi aspek ketertarikan media, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, keaktifan dan motivasi belajar, serta aspek kemanfaatan media.

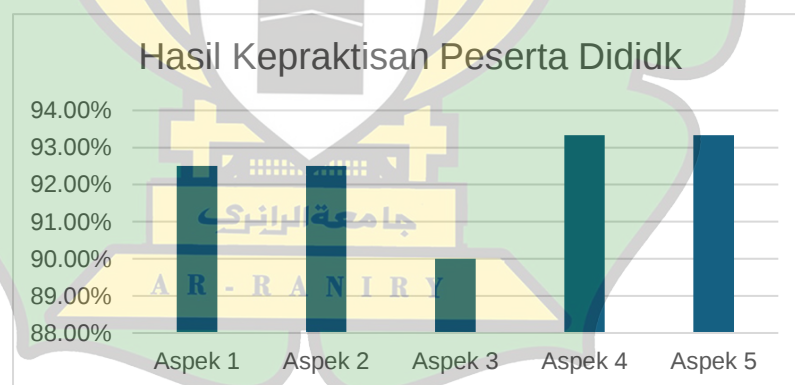
Tabel 4.7 Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik

Peserta didik	Pernyataan									
	1		2		3		4		5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
P-1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
P-2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4
P-3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
P-4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3
P-5	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4
P-6	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4
P-7	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3
P-8	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3
P-9	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4
P-10	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
P-11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
P-12	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4
P-13	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4
P-14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
P-15	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Skor	55	56	56	55	54	54	58	54	55	57
Rata-Rata Per Aspek	111		111		108		112		112	

Presentase Per Aspek	92,50%	92,50%	90,00%	93,33%	93,33%
Presentase Kepraktisan	92,33%				

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil uji kepraktisan peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,72% dengan kategori “Sangat Praktis”. Penilaian kepraktisan ditinjau dari tiga aspek yaitu kekuatan materi memperoleh persentase 89,76% dengan kategori sangat praktis, aspek teknik penyajian memperoleh persentase 91,67% dengan kategori sangat praktis dan aspek kemenarikan dan manfaat memperoleh persentase 84,72% dengan kategori sangat praktis.

Adapun hasil kepraktisan peserta didik yang berdasarkan pada setiap aspeknya dapat dilihat dalam grafik berikut:



Gambar 4.5 Grafik Hasil Kepraktisan Peserta Didik

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik evaluasi berbasis quiziz dengan materi organ tubuh manusia dan cara menjaga kesehatannya sangat praktis digunakan oleh peserta didik kelas 5 SD MIN 20 Banda Aceh dalam pembelajaran IPAS di sekolah.

B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz pada Materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya

Penelitian ini menghasilkan produk berupa teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya untuk peserta didik kelas V SD/MI. Teknik evaluasi yang dikembangkan berisi soal-soal yang disusun berdasarkan materi, tujuan pembelajaran, dan indikator yang telah ditentukan. Penggunaan Quiziz dipilih karena dapat memberikan bentuk evaluasi yang lebih interaktif dibandingkan pengerjaan soal secara konvensional. Produk yang dikembangkan diarahkan agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan evaluasi dengan lebih menarik, sekaligus memperoleh pengalaman mengerjakan soal melalui teknologi digital.

Pengembangan teknik evaluasi ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa Quiziz telah digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi pemanfaatannya masih terbatas sebagai media latihan soal atau evaluasi. Penyajian Quiziz yang digunakan sebelumnya juga masih sederhana sehingga belum sepenuhnya memberikan pengalaman evaluasi yang menarik bagi peserta didik. Berdasarkan hasil angket kebutuhan, peserta didik membutuhkan penyajian yang lebih menarik dan lebih mudah dipahami, terutama melalui penggunaan gambar, ilustrasi, dan video. Hasil tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan teknik evaluasi berbasis Quiziz dengan penyajian yang lebih terstruktur.

Dalam pengembangannya, peneliti menggunakan Canva hanya sebagai alat bantu untuk menyiapkan beberapa tampilan pendukung evaluasi. Canva dimanfaatkan pada bagian tertentu seperti halaman pembuka, petunjuk, dan elemen visual yang diperlukan agar penyajian evaluasi tidak terlalu monoton. Penggunaan unsur visual tersebut

disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, karena tampilan visual dapat membantu peserta didik dalam menerima dan memahami informasi pembelajaran.⁴⁸ Setelah tampilan pendukung selesai disiapkan, kegiatan evaluasi tetap dilaksanakan melalui Quiziz sebagai platform utama.

Proses pengembangan selanjutnya dilakukan dengan menyusun soal pada Quiziz. Soal disusun berdasarkan materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya serta indikator yang telah ditentukan. Setiap soal dilengkapi dengan pilihan jawaban dan kunci jawaban yang sesuai. Beberapa soal juga dapat disertai gambar sebagai pendukung agar pertanyaan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah seluruh soal selesai dimasukkan, soal diperiksa kembali untuk memastikan kesesuaian antara pertanyaan, pilihan jawaban, dan kunci jawaban. Proses tersebut dilakukan agar teknik evaluasi yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Pengembangan teknik evaluasi dalam penelitian ini menggunakan model Alessi dan Trollip yang terdiri atas tiga tahap, yaitu planning, design, dan development. Pada tahap planning, peneliti melakukan analisis kebutuhan, menentukan materi, tujuan pengembangan, serta mengidentifikasi karakteristik peserta didik. Tahap design dilakukan dengan menyusun kisi-kisi, indikator, dan butir soal serta merancang tampilan pendukung evaluasi. Selanjutnya, tahap development dilakukan dengan mengembangkan rancangan menjadi produk teknik evaluasi berbasis Quiziz, kemudian dilakukan pemeriksaan, validasi, dan revisi berdasarkan masukan validator. Model ini digunakan secara sistematis

⁴⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Edisi Revisi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hlm. 20.

agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran⁴⁹

Setelah seluruh komponen selesai dikembangkan, produk kemudian diperiksa kembali sebelum dilakukan validasi. Pemeriksaan dilakukan untuk melihat kesesuaian isi soal dengan materi, kejelasan bahasa, ketepatan pilihan jawaban, tampilan, serta kemudahan penggunaan. Tahap ini penting dilakukan agar kesalahan yang masih terdapat dalam produk dapat diketahui dan diperbaiki sebelum teknik evaluasi digunakan oleh peserta didik. Model Alessi dan Trollip juga menekankan adanya proses evaluasi dan penyempurnaan dalam pengembangan produk sehingga produk tidak langsung digunakan tanpa melalui proses pemeriksaan.

Selanjutnya, teknik evaluasi yang telah dikembangkan divalidasi oleh validator. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian dan masukan terhadap produk sebelum dilakukan uji coba. Aspek yang diperhatikan meliputi isi atau materi, tampilan, bahasa, serta penyajian evaluasi. Hasil validasi kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap bagian-bagian yang masih perlu diperbaiki. Proses revisi tersebut dilakukan agar teknik evaluasi yang dihasilkan memiliki kesesuaian dengan tujuan pengembangan dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan proses tersebut, pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz dilakukan secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan, perancangan soal dan tampilan pendukung, pengembangan produk, hingga validasi dan revisi. Quiziz menjadi bagian utama dalam pelaksanaan evaluasi, sedangkan Canva hanya digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung penyajian tampilan. Penggabungan keduanya

⁴⁹ Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip, *Multimedia for Learning: Methods and Development* (Boston: Allyn & Bacon, 2001), hlm. 407.

dilakukan secara sederhana melalui tautan sehingga peserta didik dapat mengikuti alur evaluasi dengan lebih terarah. Pengembangan seperti ini sejalan dengan hasil penelitian pada dokumen yang menunjukkan bahwa Quiziz dapat dikembangkan dengan dukungan Canva pada bagian tampilan visual, sementara Quizizz tetap digunakan sebagai media utama untuk penyampaian materi dan evaluasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya telah dilakukan melalui tahapan planning, design, dan development sesuai model Alessi dan Trollip. Produk dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dan disesuaikan dengan materi serta indikator pembelajaran. Quiziz digunakan sebagai platform utama dalam penyajian soal dan pelaksanaan evaluasi, sementara Canva hanya dimanfaatkan sebagai pendukung tampilan. Melalui proses perancangan, pengembangan, validasi, dan revisi tersebut, diharapkan teknik evaluasi yang dihasilkan dapat menjadi alternatif evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh peserta didik kelas V SD/MI.

2. Kelayakan Media Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz pada Materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya

Kelayakan teknik evaluasi berbasis Quiziz dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Penilaian kelayakan dilakukan melalui validasi terhadap beberapa aspek yang berkaitan dengan produk, yaitu aspek media, materi, dan bahasa. Validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian produk dengan kebutuhan peserta didik serta memperoleh masukan yang dapat digunakan untuk melakukan perbaikan sebelum produk diujicobakan. Proses validasi menjadi salah satu bagian

penting dalam pengembangan karena produk perlu diperiksa dari berbagai aspek agar dapat digunakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.⁵⁰

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan teknik evaluasi dari segi tampilan, penyajian, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan kemanfaatan. Penilaian juga memperhatikan kesesuaian tampilan dengan karakteristik peserta didik kelas V, keterbacaan tulisan, susunan fitur, petunjuk penggunaan, serta kemudahan dalam mengoperasikan Quiziz. Berdasarkan hasil validasi, ahli media memberikan persentase rata-rata sebesar 86,53% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa teknik evaluasi yang dikembangkan telah memiliki tampilan dan penyajian yang sesuai untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi.

Selain memberikan penilaian, validator ahli media memberikan beberapa saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas produk. Saran tersebut berkaitan dengan penambahan unsur interaktif, seperti suara dan tombol yang dapat memberikan penjelasan tambahan mengenai materi sistem organ tubuh manusia. Masukan tersebut kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih baik sebelum digunakan oleh peserta didik.

Selanjutnya, validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi dan soal yang terdapat dalam teknik evaluasi dengan pembelajaran kelas V. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian kurikulum, kualitas materi, penyajian materi, evaluasi pembelajaran, dan kemanfaatan materi. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 83,33% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya

⁵⁰ Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip, *Multimedia for Learning: Methods and Development* (Boston: Allyn & Bacon, 2001).

yang digunakan dalam teknik evaluasi telah sesuai untuk peserta didik kelas V.

Pada validasi ahli materi terdapat beberapa masukan yang perlu diperhatikan, terutama mengenai kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran, penjelasan materi organ pernapasan, serta tingkat kesulitan soal agar disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik kelas V. Saran tersebut digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki materi dan soal sehingga isi evaluasi menjadi lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengetahui tingkat keterbacaan dan kejelasan bahasa yang digunakan dalam teknik evaluasi. Penilaian mencakup kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik, kejelasan kalimat, penggunaan istilah, kaidah bahasa Indonesia, ukuran huruf, dan kejelasan petunjuk. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase rata-rata sebesar 78,57% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam produk sudah dapat dipahami oleh peserta didik, meskipun masih terdapat beberapa bagian yang perlu disempurnakan.

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga aspek tersebut, teknik evaluasi berbasis Quiziz memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan. Ahli media memperoleh 86,53% dengan kategori sangat layak, ahli materi memperoleh 83,33% dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli bahasa memperoleh 78,57% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa teknik evaluasi yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, materi, dan bahasa yang diperlukan dalam penggunaannya pada peserta didik kelas V. Hasil penilaian dan saran dari validator selanjutnya digunakan untuk melakukan revisi terhadap produk sebelum masuk ke tahap uji coba.

Dengan demikian, teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya dapat dinyatakan layak digunakan setelah melalui proses validasi dan revisi. Kelayakan tersebut terlihat dari penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang secara keseluruhan memberikan hasil positif terhadap produk yang dikembangkan. Perbaikan berdasarkan masukan validator juga dilakukan agar teknik evaluasi menjadi lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

3. Kepraktisan Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz pada Materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya

Uji kepraktisan teknik evaluasi berbasis Quiziz dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan produk ketika diterapkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Kepraktisan berkaitan dengan sejauh mana suatu produk dapat digunakan dengan mudah, jelas, dan sesuai dengan kondisi pengguna. Penilaian kepraktisan dalam penelitian ini dilakukan setelah produk melalui tahap validasi dan revisi, sehingga produk yang diujikan telah diperbaiki berdasarkan masukan dari validator. Uji kepraktisan menjadi penting karena produk yang telah dinyatakan layak secara teori juga perlu dilihat kemudahannya ketika diterapkan secara langsung.

Penilaian kepraktisan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada pengguna, yaitu guru dan peserta didik. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap teknik evaluasi yang dikembangkan. Aspek yang diperhatikan meliputi kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, kemudahan mengakses soal, penyajian evaluasi, serta ketertarikan dalam mengikuti kegiatan evaluasi. Penggunaan Quiziz dalam kegiatan evaluasi juga memberikan kemudahan karena peserta didik dapat mengerjakan soal secara langsung melalui perangkat yang digunakan. Penelitian Aditiyawarman dkk. menunjukkan

bahwa Quiziz dapat digunakan sebagai media evaluasi yang menarik dan menyenangkan serta dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan evaluasi.⁵¹

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan, teknik evaluasi berbasis Quiziz memperoleh tanggapan positif dari pengguna. Guru dapat menggunakan produk untuk melaksanakan evaluasi, sedangkan peserta didik dapat mengikuti kegiatan pengerjaan soal dengan mudah. Penyajian soal secara digital juga memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan evaluasi menggunakan lembar soal. Hal ini sejalan dengan penelitian pengembangan instrumen evaluasi berbasis Quiziz yang menunjukkan bahwa produk memperoleh tingkat kepraktisan yang tinggi setelah dilakukan uji coba kepada peserta didik.⁵²

Dari sisi peserta didik, kepraktisan terlihat dari kemudahan dalam memahami petunjuk, mengakses soal, memilih jawaban, serta menyelesaikan evaluasi. Fitur yang tersedia pada Quiziz juga dapat memberikan suasana evaluasi yang lebih menarik karena terdapat unsur interaktif dan permainan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga dapat mengikuti proses evaluasi melalui tampilan digital yang lebih menarik. Hasil penelitian lain mengenai pengembangan instrumen evaluasi berbantuan Quiziz pada peserta didik sekolah dasar juga menunjukkan bahwa penggunaan Quiziz dapat menghasilkan instrumen yang praktis untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi.

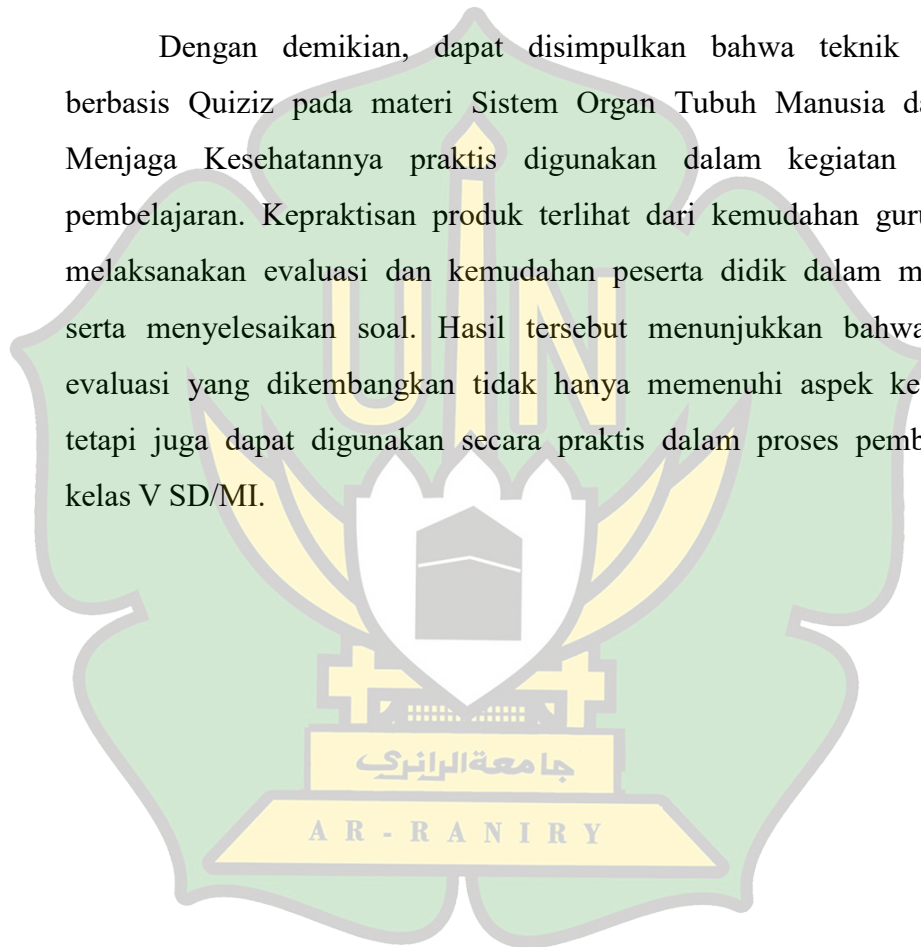
Hasil uji kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa teknik evaluasi yang dikembangkan dapat diterapkan dalam kegiatan evaluasi

⁵¹ M. Andra Aditiyawarman, Meini Sondang, Lilik Hanifah, dan Lusiana Dewi Kusumayati, "Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran," *Jurnal Penelitian*, Vol. 7, No. 1 (2022), hlm. 24–36.

⁵² ahring, Herlina, Nasruddin, dan Astrinasari, "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 11, No. 2 (2022).

pembelajaran tanpa memberikan kesulitan berarti bagi pengguna. Kemudahan tersebut terlihat dari proses mengakses evaluasi, mengikuti petunjuk, mengerjakan soal, hingga menyelesaikan seluruh rangkaian evaluasi. Selain itu, penggunaan Quiziz membantu guru dalam melaksanakan evaluasi secara lebih praktis karena proses pengerjaan dilakukan melalui platform digital.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya praktis digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Kepraktisan produk terlihat dari kemudahan guru dalam melaksanakan evaluasi dan kemudahan peserta didik dalam mengikuti serta menyelesaikan soal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa teknik evaluasi yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga dapat digunakan secara praktis dalam proses pembelajaran kelas V SD/MI.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya untuk peserta didik kelas V SD/MI, dapat disimpulkan bahwa::

1. Proses pengembangan teknik evaluasi berbasis Quiziz dilakukan menggunakan model Alessi dan Trollip yang meliputi tahap planning, design, dan development. Teknik evaluasi dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya. Produk yang dikembangkan kemudian diperbaiki berdasarkan masukan dari validator sehingga diperoleh teknik evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Kelayakan teknik evaluasi berbasis Quiziz berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa teknik evaluasi dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari para validator.
3. Kepraktisan teknik evaluasi berbasis Quiziz berdasarkan penilaian guru dan peserta didik menunjukkan bahwa produk mudah digunakan dalam kegiatan evaluasi. Teknik evaluasi dapat membantu guru dalam melaksanakan evaluasi dan memberikan pengalaman pengerjaan soal yang lebih menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, teknik evaluasi berbasis Quiziz dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan evaluasi pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya..

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknik evaluasi berbasis Quizizz sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Penggunaannya tidak harus terbatas pada pemberian soal di akhir pembelajaran, tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran agar kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi, terutama dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media atau platform digital. Dukungan tersebut dapat membantu guru mengembangkan kegiatan pembelajaran dan evaluasi yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan teknik evaluasi berbasis Quizizz pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya serta berfokus pada pengujian kelayakan dan kepraktisan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan teknik evaluasi pada materi atau jenjang yang berbeda. Penelitian berikutnya juga dapat menguji efektivitas penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar, motivasi, keaktifan, atau kemampuan peserta didik, serta mengembangkan bentuk dan fitur evaluasi yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Akbar, dkk. (2023). "Tantangan dan Solusi Pembelajaran Daring di Daerah Terpencil." *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 24(1).
- Alessi, Stephen M., & Trollip, Stanley R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Boston: Allyn & Bacon.
- Anas Sudijono. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anisa Fitri. (2023). "Rancang Bangun Media Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Instruksional*, 9(1).
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Edisi 3. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dian Budi Lestari, Apri Kartikasari HS, & Dewi Tryanasari. "Quizizz sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*.
- Fathahillah, dkk. (2023). "Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Teknologi Guru." *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1).
- Hendra Wijaya. (2024). "Digitalisasi Pendidikan di Indonesia: Tantangan dan Harapan." *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, 11(2).
- Juairiah, dkk. (2022). "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3).

- Khairunnisa, dkk. (2023). *Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- M. Andra Aditiyawarman, Meini Sondang, Lilik Hanifah, & Lusiana Dewi Kusumayati. (2022). "Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran." *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36.
- Mirna & Nursalam. (2022). "Implementasi Sistem Pembelajaran Adaptif Berbasis Teknologi pada Kurikulum Merdeka." *Jurnal Instruksional*, 4(2).
- Mutia Rahmah. (2023). "Kesiapan Infrastruktur dan Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Digitalisasi Sekolah di Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 24(2).
- N. Nieveen. (1999). "Prototyping to Reach Product Quality." Dalam J. van den Akker, dkk. (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Nana Sudjana. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur Aini, Pratiwi Saputri, Eka Sastrawati, Nazurty, & Indryani. (2024). "The Role of Quizizz Application in Evaluating Students' Learning Outcomes in Elementary School Education." *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 10(1).
- Nurhasanah, S., dkk. (2022). "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Riyan Hidayat. (2021). "Meta-Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Indonesia." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(4).

Ridwan Fauzi, Nurlinda Safitri, & Annisa Nurramadhani. “Inovasi Asesmen Digital: Pengembangan Instrumen HOTS Berbantuan Quizizz untuk Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tengku Iskandar. (2024). “Observasi Pemanfaatan ICT pada Sekolah Dasar di Provinsi Aceh.” *Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu*, 2(1).

Zainal Arifin. (2017). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BIODATA DIRI

Nama : Audia Safila Damanik

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tanggal Lahir : Sipispis, 2 Januari 2005

Alamat : Sipispis, Kecamatan Sipispis, Kabupaten Serdang Berdagai

Kewarganegaraan : Indonesia

Agama : Islam

Status : Mahasiswa

Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah Dan keguruan/Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah

No. HP : 085834880095

Email : 220209141@Student.Ar-Raniry.Ac.Id

Riwayat Pendidikan

Sd (Tahun) : SD 102111 Sipispis (2010-2016)

Smp (Tahun) : Pondok Pesantren Modern Al-Hasyimiyah (2016-2019)

Sma (Tahun) : Pondok Pesantren Modern Al-Hasyimiyah (2019-2022)

Data Orang Tua

Nama Ayah : Syaiful Akhir Damanik

Pekerjaan Ayah : Wiraswasta

Nama Ibu : Sri Laila Utami

Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga

Alamat : Sipispis Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Berdagai

Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : 224 Tahun 2026

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

- Menimbang :**
- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
 - Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
 - Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Meningat :**
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan :** Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU :** Menunjuk Saudara :
- Syahidan Nurdin, S.Pd.I., M.Pd**
- Untuk Membimbing
- Nama : Audia Safila Damanik
- Nim : 220209141
- Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- Judul Skripsi : **Pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiz di kelas V SD/MI**
- KEDUA :** Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA :** Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;
- KEEMPAT :** Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 24 Februari 2026
 Dekan

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.



Lampiran 2: surat izin penelitian ilmiah mahasiswa



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-5045/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala MIN 20 Kabupaten Aceh besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209141

Nama : AUDIA SAFILA DAMANIK

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Sipispis 3 Sipispis

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS QUIZ DI KELAS V SD/MI**

Banda Aceh, 20 Juli 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 28 Agustus 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 3: Surat Telah Mengadakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 20 ACEH BESAR
 Jln. Tgk. Glee Inlem Tungkob Darussalam; Kode Pos : 23373;
 Email : mintungkob_acehbesar@yahoo.com;
 Website : https://min20acehbesar.com;

Nomor : B-520 / ML.01.04.19 / TL.00 / 574 / 08 / 2026
 Lampiran : -
 Perihal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
 Dengan hormat,
 Sehubungan dengan surat Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor: B-5045/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2026, Tanggal 20 Juli 2026, Perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa. Maka dengan ini kami menerangkan bahwa:

Nama : **AUDIA SAFILA DAMANIK**
 NIM : 220209141
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat : Sipispis 3 Sipispis

Telah selesai melaksanakan Penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi yang berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZ DI KELAS V SD/MI** pada tanggal : 23 Juli 2026

Demikianlah surat keterangan penelitian ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tungkob, 05 Agustus 2026
 Kepala Madrasah

 Adria, S.Ag., MA
 Nip. 19680304 199403 2 004



Lampiran 4: Surat Keterangan Lulus Plagiasi

**SURAT KETERANGAN****Nomor: B-352/Un.08/PGMI/08/2026**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Yuni Setia Ningsih
 NIP : 197906172003122002
 jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang bersangkutan sedang dalam proses pendaftaran Sidang Munaqasyah, tetapi belum dapat melengkapi persyaratan berupa surat/hasil pengecekan plagiasi karena adanya kendala teknis pada sistem/layanan yang digunakan sehingga untuk sementara waktu tidak dapat diakses.

Sehubungan dengan hal tersebut, surat keterangan ini diberikan sebagai keterangan sementara untuk keperluan pendaftaran Sidang Munaqasyah. Adapun proses pengecekan plagiasi akan dilanjutkan setelah sistem/layanan dapat diakses dan berfungsi kembali. Mahasiswa yang bersangkutan tetap berkewajiban melengkapi persyaratan plagiasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku setelah layanan kembali tersedia.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 11 Agustus 2026

Ketua Program Studi PGMI,



Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag.

1 Lampiran 5 : Storyboard Media Teknik Evaluasi Berbasis Quiziz

No	Audio	Visual	
	Narasi	Tampilan	Efek
			<i>Background:</i> kotak biru Tulisan: • Arimo • Open Sans <i>Character:</i> • Foto anak • Buku klipng <i>Element:</i> • Gambar dari gogle berupa macam-macam organ, animasi zoom foto, kedip • Lingkaran. Animasi pop

Musik : *Happy kids*

Suara: AI

”Hidung adalah organ pernapasan yang terletak di bagian depan wajah. Hidung merupakan jalan utama masuk dan keluarnya udara saat kita bernapas. Selain itu, hidung juga berfungsi sebagai indra penciuman untuk mengenali berbagai macam bau.”

”laring Adalah organ yang terletak di bagian depan leher, tepat di antara faring (tenggorokan) dan trakea (batang tenggorokan). Laring sering disebut sebagai kotak suara (voice box) karena di dalamnya terdapat pita suara yang berfungsi menghasilkan suara saat udara melewatinya.”

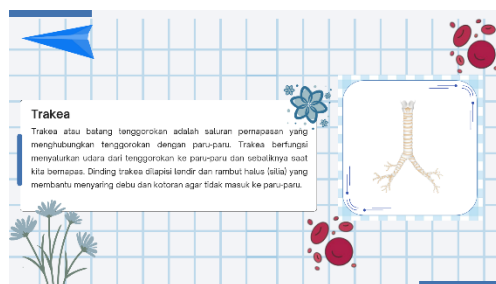
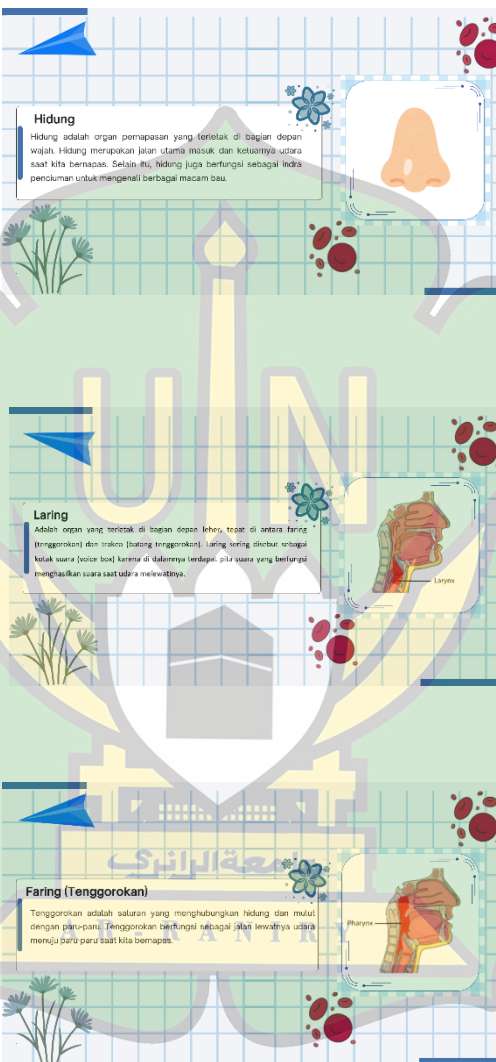
Link:

[https://youtube.com/shorts/](https://youtube.com/shorts/RXb26qpH9_Y?si=CWnSEw6eUfAkWaHP)

RXb26qpH9_Y?

si=CWnSEw6eUfAkWaHP

Musik : *Happy kids*



Background: kotak biru

Tulisan:

- Arimo
- Open sans

Element:

- Gambar dari gogle berupa macam-macam organ, animasi buram
- Panah biru, animasi terbit kilat

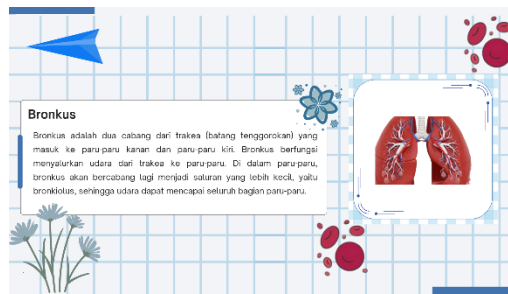
Navigation

← : menuju kemenu

Suara: AI

“Bronkus adalah dua cabang dari trakea (batang tenggorokan) yang masuk ke paru-paru kanan dan paru-paru kiri. Bronkus berfungsi menyalurkan udara dari trakea ke paru-paru. Di dalam paru-paru, bronkus akan bercabang lagi menjadi saluran yang lebih kecil, yaitu bronkiolus, sehingga udara dapat mencapai seluruh bagian paru-paru.”

“Paru-paru adalah organ utama dalam sistem pernapasan manusia yang terletak di dalam rongga dada. Paru-paru berfungsi sebagai tempat pertukaran gas, yaitu mengambil oksigen dari udara dan mengeluarkan karbon dioksida dari dalam tubuh. Dengan adanya paru-paru, tubuh memperoleh oksigen yang dibutuhkan untuk menghasilkan energi.”



Background: kotak biru

Tulisan:

- Arimo
- Open sans

Element:

- Gambar dari gogle berupa macam-macam organ, animasi buram
- Panah biru, animasi terbit kilat

Navigation

← : menuju kemenu

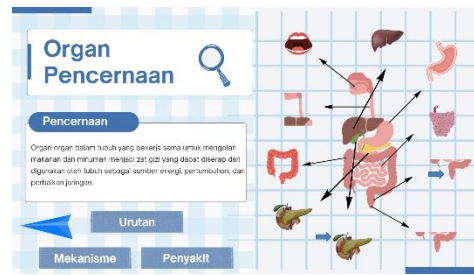
Musik : *Happy kids*

Suara: AI

“Mulut adalah organ pertama dalam sistem pencernaan. Makanan masuk ke dalam tubuh melalui mulut. Di dalam mulut terdapat gigi dan lidah yang membantu mengunyah makanan, sedangkan air liur membantu melunakkan makanan agar mudah ditelan”.

Lambung adalah organ pencernaan yang berfungsi mengolah makanan. Di dalam lambung, makanan dicampur dengan asam lambung dan enzim sehingga menjadi lebih halus sebelum diteruskan ke usus kecil.

“usus besar adalah organ pencernaan yang berfungsi menyerap air dan mineral dari sisa makanan. Setelah itu, sisa makanan akan berubah menjadi feses sebelum dikeluarkan dari tubuh”.



Background: kotak biru

Tulisan:

- Arimo
- Open sans

Element:

- Gambar dari gogle berupa macam-macam organ, animasi buram
- Panah biru, animasi terbit kilat

Navigation

← : menuju kemenu

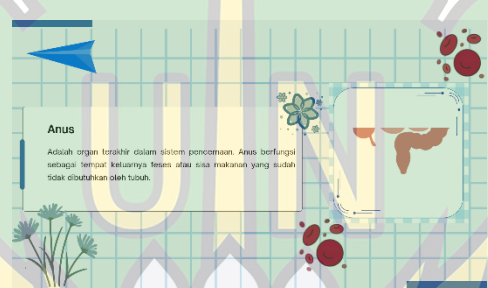
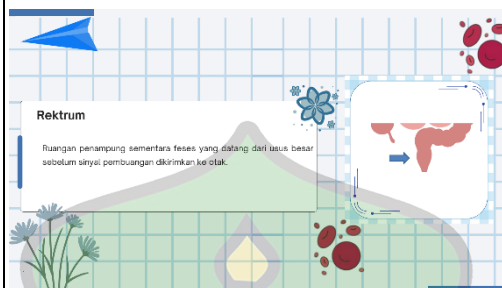
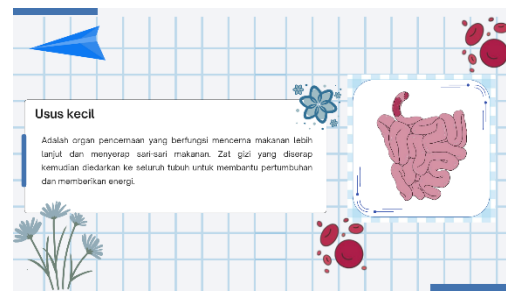
Musik : *Happy kids*

Suara: AI

“Usus kecil adalah organ pencernaan yang berfungsi mencerna makanan lebih lanjut dan menyerap sari-sari makanan. Zat gizi yang diserap kemudian diedarkan ke seluruh tubuh untuk membantu pertumbuhan dan memberikan energi.”

“Anus adalah organ terakhir dalam sistem pencernaan. Anus berfungsi sebagai tempat keluarnya feses atau sisa makanan yang sudah tidak dibutuhkan oleh tubuh”.

“Hati adalah organ terbesar di dalam tubuh manusia yang terletak di bagian kanan atas perut, tepat di bawah tulang rusuk. Hati berfungsi membantu proses pencernaan, menyaring racun dari darah, menyimpan cadangan energi, dan menghasilkan empedu yang membantu mencerna lemak.”



Background: kotak biru

Tulisan:

- Arimo
- Open sans

Element:

- Gambar dari gogle berupa macam-macam organ, animasi buram
- Panah biru, animasi terbit kilat

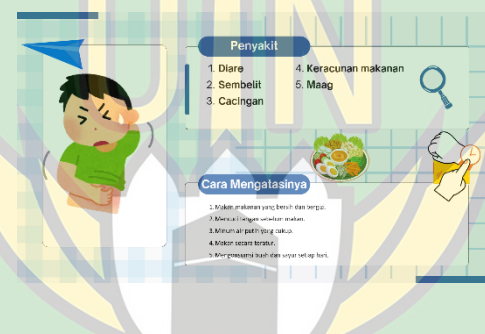
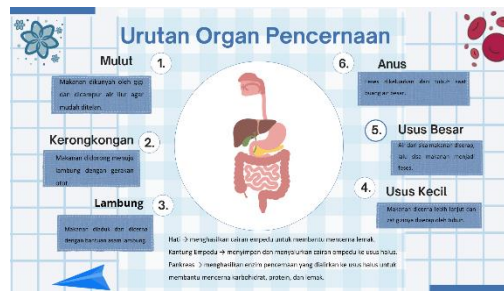
Navigation

← : menuju kemenu

Musik : Happy kids

Suara: AI

“Jantung adalah organ utama dalam sistem peredaran darah yang terletak di dalam rongga dada sebelah kiri. Jantung berfungsi memompa darah ke seluruh tubuh dan menerima kembali darah yang berasal dari seluruh tubuh. Dengan terus berdetak, jantung memastikan setiap organ mendapatkan oksigen dan zat makanan yang dibutuhkan agar dapat bekerja dengan baik.”



Background: kotak biru

Tulisan:

- Arimo
- Open sans

Element:

- Gambar dari gogle berupa macam-macam organ, animasi buram
- Panah biru, animasi terbit kilat

Navigation

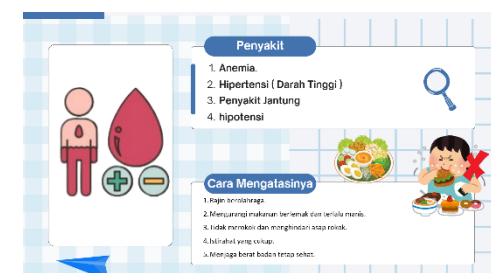
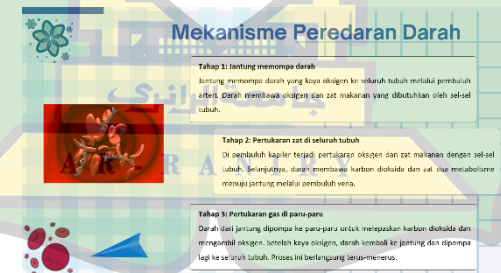
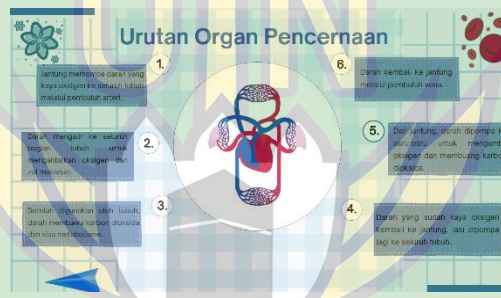
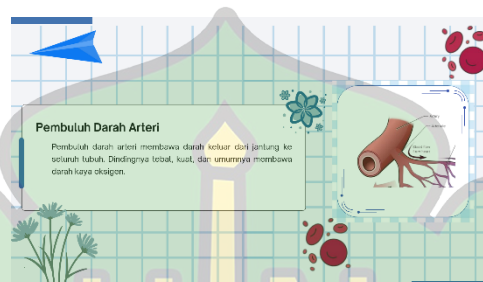
← : menuju kemenu

Musik : *Happy kids*

Suara: AI

“Pembuluh darah vena membawa darah kembali ke jantung. Dindingnya lebih tipis, memiliki katup, dan umumnya membawa darah miskin oksigen”.

“Pembuluh darah arteri membawa darah keluar dari jantung ke seluruh tubuh. Dindingnya tebal, kuat, dan umumnya membawa darah kaya oksigen.”



Background: kotak biru

Tulisan:

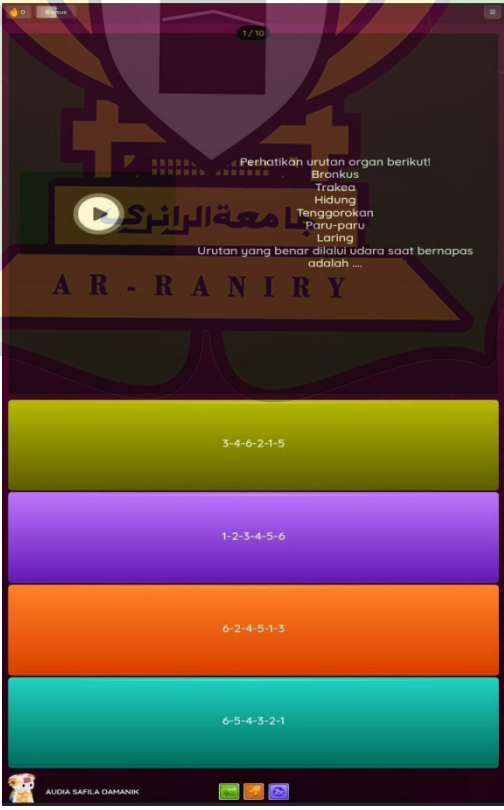
- Arimo
- Open sans

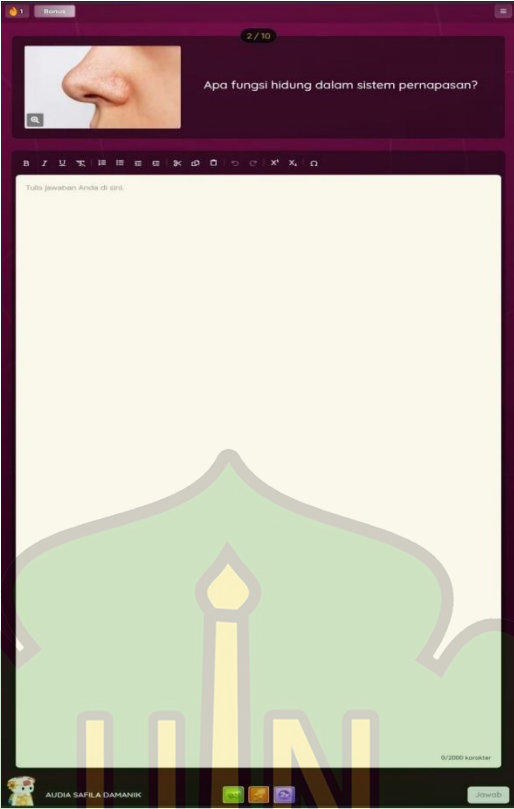
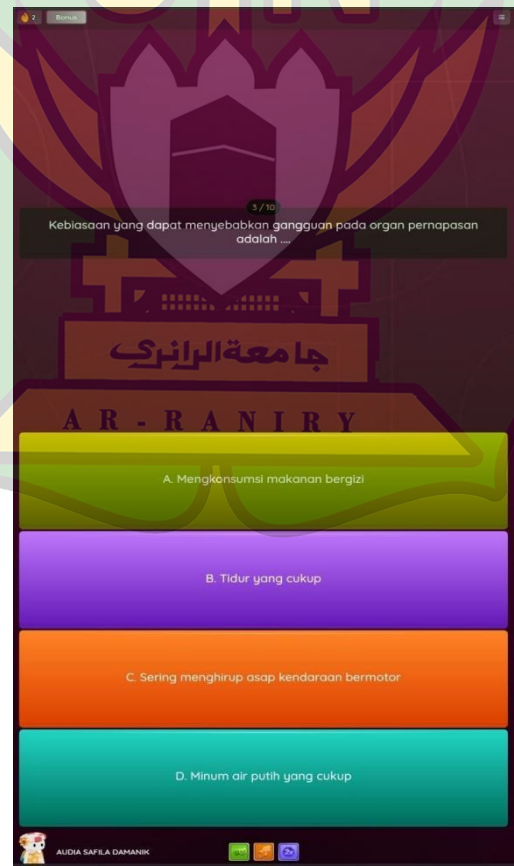
Element:

- Gambar dari gogle berupa macam-macam organ, animasi buram
- Panah biru, animasi terbit kilat

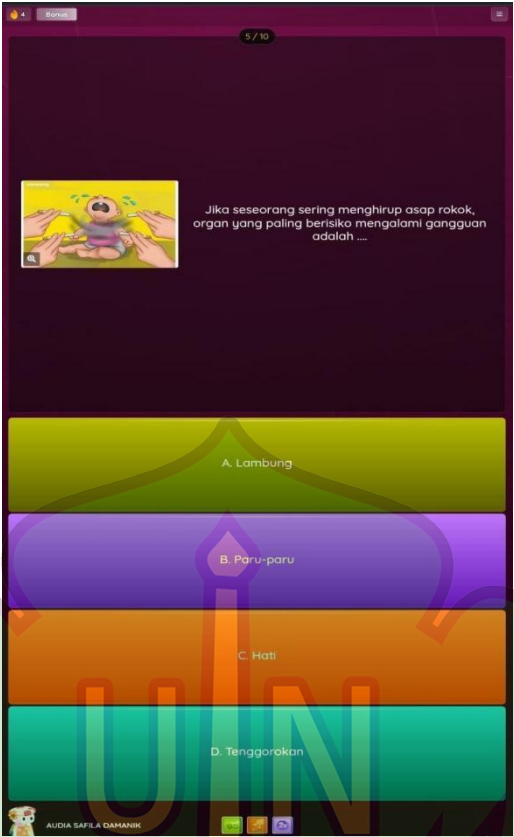
Navigation

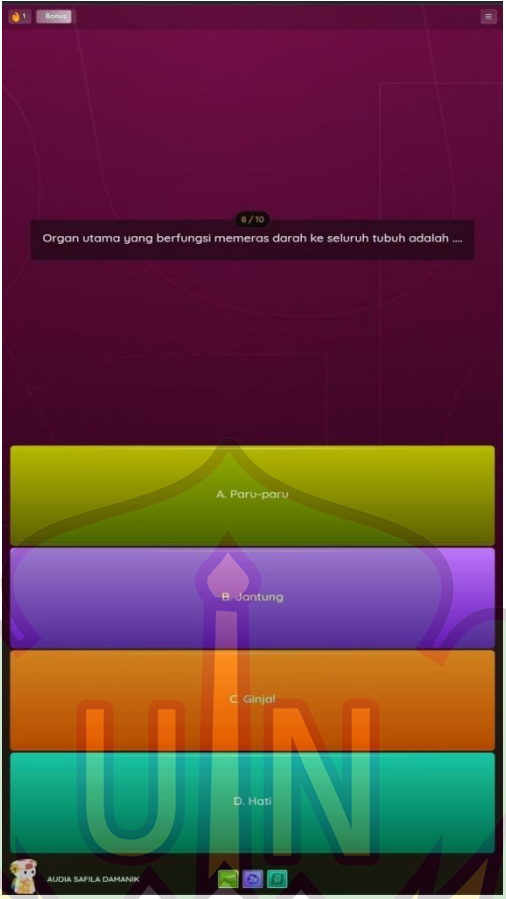
← : menuju kemenu

Link: https://www.liveworksheets.com/worksheet/id/science-senses-and-body-parts/8468351 https://wayground.com/join?gc=028221&source=liveDashboard	 	<i>Background:</i> kotak biru Tulisan: • Arimo • Open sans <i>Element:</i> • Gambar dari gogle berupa macam-macam organ, animasi buram • Panah biru, animasi terbit kilat <i>Navigation</i> ← : menuju kemenu
Musik Suara ai : Perhatikan urutan organ berikut Urutan yang benar dilalui udara saat bernapasn adalah		Tulisan: • Times new roman Soal • Pilihan ganda

Musik			Tulisan: • Times new roman Gambar: • Gambar dari gogle Soal: • Esai
Musik			Tulisan: • Times new roman Soal • Pilihan ganda

	Musik	 Perhatikan fungsi organ berikut! Mengolah makanan dengan bantuan asam lambung dan enzim hingga menjadi lebih halus. Organ yang dimaksud adalah ... A. Mulut B. Kerongkongan C. Lambung D. Usus besar	Tulisan: • Times new roman Soal • Pilihan ganda
	Musik	 Kebiasaan berikut yang dapat menjaga kesehatan organ pencernaan adalah ... جامعة الرانيري AR - RANIRY A. Makanan tidak teratur B. Jarang mencuci tangan sebelum makan C. Sering mengonsumsi makanan yang sudah basi D. Makan makanan bergizi, mencuci tangan sebelum makan, dan berolahraga secara teratur	Tulisan: • Times new roman Soal • Pilihan ganda

Musik			Tulisan: • Times new roman Gambar: • Gambar dari gogle Soal: • Pilihan ganda
musik			Tulisan: • Times new roman Gambar: • Gambar dari gogle Soal: • Esai

Musik			Tulisan: • Times new roman Soal • Pilihan ganda
Musik			Tulisan: • Times new roman Gambar: • Gambar dari gogle Soal: • Esai

Musik



Tulisan:

- Times new roman

Soal

- Pilihan ganda



Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS QUIZ DI KELAS 5 SD/MI

Penyusun : Audia Safila Damanik
 Instansi : MIN 20 Banda Aceh
 Media : Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Quiziz
 Jenjang Sekolah : SD/MI
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Fasc/Kelas : C/5
 Bab : 5
 Topik : Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya
 Nama Validitor : *Mulia, S.Ag., M.Ed*
 Pekerjaan : *Dosen*

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu

Keterangan:

1. : Kurang
2. : Cukup
3. : Baik
4. : Sangat Baik

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang di Nilai	Indikator Penilaian	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Aspek Tampilan Media	Desain tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD/MI.				✓
		Pemilihan warna, gambar, dan ikon terlihat serasi dan mendukung pembelajaran.				✓
		Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh peserta didik.			✓	
2.	Aspek Penyajian Media	Susunan menu dan fitur dalam media tersaji secara sistematis.			✓	
		Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.			✓	
		Materi, gambar, dan soal tersaji secara terintegrasi dalam media.			✓	
3.	Aspek Kemudahan Penggunaan	Media mudah dioperasikan oleh guru dan peserta didik.			✓	
		Navigasi dan perpindahan antarfitur berjalan dengan baik.			✓	
		Penyajian materi mampu menarik perhatian dan memudahkan siswa memahami pembelajaran.				✓
4.	Aspek Interaktifitas	Fitur-fitur Quizizz mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.				✓
		Penggunaan unsur gamifikasi (poin, peringkat, dan penghargaan) meningkatkan daya tarik media.		✓		
5.	Aspek Kemanfaatan Media	Media mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.			✓	
		Media layak digunakan sebagai media pembelajaran digital interaktif di kelas V SD/MI.			✓	

C. Penilaian Umum

Rekomendasi nomor sesuai penilaian Bapak/Ibu!

a. Materi pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz ini

1. : Kurang
2. : Cukup
3. : Baik
4. : Sangat Baik

b. Materi pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz ini

1. : Belum dapat di gunakan, masih memerlukan konsultasi
2. : Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. : Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

Tambahan suara dari suara Ai dan ketika diketik
keluar penjelasan dari suara Ai tentang masing²
Setiap organ. seperti organ Pernapasan, pencernaan
dan Peredaran darah

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Banda Aceh 10.07.2026

Validator Ahli Media


(.....)
Mulla, S.Ag., M.Ed.
(197810132014111001)



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS QUIZIZ DI KELAS 5 SD/MI

Penyusun : Audia Safila Damanik
 Instansi : MIN 20 Banda Aceh
 Media : Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Quiziz
 Jenjang Sekolah : SD/MI
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Fasc/Kelas : C/5
 Bab : 5
 Topik : Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kegiatannya
 Nama Validitor : Dr. Mawardi, S.Ag., M.pd.
 Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu

Keterangan:

1. : Kurang
2. : Cukup
3. : Baik
4. : Sangat Baik

جامعة الرانيري
 A R - R A N I R Y

Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang di Nilai	Indikator Penilaian	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Aspek Kesesuaian Kurikulum	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) kelas V SD/MI.			✓	
		Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ingin dicapai.			✓	
		Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.			✓	
2.	Aspek Kualitas	Materi Konsep dan informasi yang disajikan dalam media sudah benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi.				✓
		Materi disajikan secara runtut dan sistematis.				✓
		Materi yang disajikan lengkap sesuai dengan pokok bahasan yang dipelajari.				✓
3.	Aspek Penyajian /Pembahasan	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD/MI.				✓
		Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.				✓
		Penyajian materi mampu menarik perhatian dan memudahkan siswa memahami pembelajaran.				✓
4.	Aspek Evaluasi Pembelajaran	Soal-soal yang disajikan dalam Quizizz sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
		Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa kelas V SD/MI.			✓	
		Soal-soal pada Quizizz dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.				✓

5.	Aspek	Materi dalam media Quizizz membantu siswa				
	Kemanfaatan	memahami konsep pembelajaran.				✓
	Materi	Materi dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.				✓
		Materi yang disajikan relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD/MI.				✓

C. Penilaian Umum

Rekomendasi nomor sesuai penilaian Bapak/Ibu!

a. Materi pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz ini

1. : Kurang
2. : Cukup
3. : Baik
4. : Sangat Baik

b. Materi pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz ini

1. : Belum dapat di gunakan, masih memerlukan konsultasi
2. : Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. : Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

sudah di Perbaiki dan layak digunakan

AR - RANIRY

Banda Aceh,.....,2026

Validator Ahli Materi


(...Wati Oulana...) M.pd

Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS QUIZIZ DI KELAS 5 SD/MI

Penyusun : Audia Safila Damanik
 Instansi : MIN 20 Banda Aceh
 Media : Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Quiziz
 Jenjang Sekolah : SD/MI
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Fase/Kelas : C/5
 Bab : 5
 Topik : Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kegiatannya
 Nama Validitor : Wati Niana M.Pd.
 Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu

Keterangan:

1. : Kurang
2. : Cukup
3. : Baik
4. : Sangat Baik

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang di Nilai	Indikator Penilaian	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Aspek Kesesuaian Kurikulum	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) kelas V SD/MI.		✓		
		Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ingin dicapai.		✓		
		Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.		✓		
2.	Aspek Kualitas	Materi Konsep dan informasi yang disajikan dalam media sudah benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi.				✓
		Materi disajikan secara runtut dan sistematis.			✓	
		Materi yang disajikan lengkap sesuai dengan pokok bahasan yang dipelajari.			✓	
3.	Aspek Penyajian /Pembahasan	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD/MI.			✓	
		Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.			✓	
		Penyajian materi mampu menarik perhatian dan memudahkan siswa memahami pembelajaran.				✓
4.	Aspek Evaluasi Pembelajaran	Soal-soal yang disajikan dalam Quizizz sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
		Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa kelas V SD/MI.		✓		
		Soal-soal pada Quizizz dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.			✓	

Aspek Kemanfaatan Materi	Materi dalam media Quizizz membantu siswa memahami konsep pembelajaran.			✓	
	Materi dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.			✓	
	Materi yang disajikan relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD/MI.			✓	

C. Penilaian Umum

Rekomendasi nomor sesuai penilaian Bapak/Ibu!

a. Materi pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz ini

1. : Kurang
2. : Cukup
3. : Baik
4. : Sangat Baik

b. Materi pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz ini

1. : Belum dapat di gunakan, masih memerlukan konsultasi
2. : Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. : Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

sudah di Perbaiki dan Layak digunakan

جامعة الرانري

AR - RANIRY

Banda Aceh,.....,2026

Validator Ahli Materi


(...Wati Oulana...) M.pd

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS QUIZIZ DI KELAS 5 SD/MI

Penyusun : Audia Safila Damanik
 Instansi : MIN 20 Banda Aceh
 Media : Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Quiziz
 Jenjang Sekolah : SD/MI
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Fase/Kelas : C/5
 Bab : 5
 Topik : Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Keskhatannya
 Nama Validtor : Putri Rahmi M.Pd.
 Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu

Keterangan:

1. : Kurang
2. : Cukup
3. : Baik
4. : Sangat Baik

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang di Nilai	Indikator Penilaian	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Aspek Kesesuaian Kurikulum	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) kelas V SD/MI.		✓		
		Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ingin dicapai.		✓		
		Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.		✓		
2.	Aspek Kualitas	Materi Konsep dan informasi yang disajikan dalam media sudah benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi.				✓
		Materi disajikan secara runtut dan sistematis.			✓	
		Materi yang disajikan lengkap sesuai dengan pokok bahasan yang dipelajari.			✓	
3.	Aspek Penyajian /Pembahasan	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD/MI.			✓	
		Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.			✓	
		Penyajian materi mampu menarik perhatian dan memudahkan siswa memahami pembelajaran.				✓
4.	Aspek Evaluasi Pembelajaran	Soal-soal yang disajikan dalam Quizizz sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
		Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa kelas V SD/MI.		✓		
		Soal-soal pada Quizizz dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.			✓	

Aspek Kemampuan Materi	Materi dalam media Quizizz membantu siswa memahami konsep pembelajaran.				✓
	Materi dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.				✓
	Materi yang disajikan relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD/MI.				✓

C. Penilaian Umum

Rekomendasi nomor sesuai penilaian Bapak/Ibu!

a. Materi pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz ini

1. : Kurang
2. : Cukup
3. ✓ : Baik
4. : Sangat Baik

b. Materi pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz ini

1. : Belum dapat di gunakan, masih memerlukan konsultasi
2. : Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. ✓ : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. : Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

- materi belum sepenuhnya sesuai dgn CP yg menyebutkan Simulasi.
- materi belum memuat mekanisme organ pernafasan.
- Soal Tingkat kesulitan soal perlu disesuaikan dgn ranah kognitif siswa kelas V

Banda Aceh,.....,2026

Validator Ahli Materi


(Patri Pradmi...)

Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS QUIZIZ DI KELAS 5 SD/MI

A. BIODATA VALIDATOR

Data Pribadi Ahli Bahasa

Nama : Silvia Sandi Sitorius Lubis, S.Pd. M. Pd.

Pekerjaan : Dosen

Instansi Kerja :

B. BIODATA PENELITI

Nama : Audia Safila Damanik

Nim : 220209141

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu sebagai validator ahli bahasa untuk mengisi angket yang sudah disediakan. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas bahasa "Media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz di kelas 5 sd/mi". Aspek penilaian media ini meliputi: Penilaian, Saran, dan Koreksi dari Bapak/Ibu. Penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahasa di media interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk pengisian

1. silah tanda ceklis (V) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria Penilaian.

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

D. Aspek Penelitian

No.	Item Penilaian	Indikator Penilaian			
		SB	B	TB	STB
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa		✓		
2.	Kalimat mudah dipahami		✓		
3.	Istilah yang digunakan sesuai dengan KBBI		✓		
4.	Sesuai dengan EYD		✓		
5.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf		✓		
6.	Kesantunan penggunaan bahasa		✓		
7.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami		✓		

E. Komenta/Saran

Meany Canva Sudah dapat digunakan
 Selain Catatan lain yang sudah
 di-hindaklanjuti.

F. Kesimpulan (pilih salah satu untuk dilingkari)

Berdasarkan penilaian ahli bahasa terhadap pengembangan Media pembelajaran digital Interaktif Berbasis quizz Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda yang akan dikembangkan ini dinyatakan:

- Layak uji coba di lapangan tanpa revisi
- Layak uji coba di lapangan dengan revisi
- Tidak layak untuk diuji coba di lapangan.

Banda Aceh, 15 Juli 2026

Validator

Sandi Wisuda Lubis

Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198811172015032008

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS *QUIZIZ* DI KELAS 5 SD/MI**

A. BIODATA VALIDATOR

Data Pribadi Ahli Bahasa

Nama : Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Instansi Kerja :

B. BIODATA PENELITIAN

Nama : Audia Safila Damanik
Nim : 220209141
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu sebagai validator ahli bahasa untuk mengisi angket yang sudah disediakan. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas bahasa "Media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz di kelas 5 sd/mi". Aspek penilaian media ini meliputi: Penilaian, Saran, dan Koreksi dari Bapak/Ibu. Penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahasa di media interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk pengisian

1. silah tanda ceklis (V) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria Penilaian.

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

D. Aspek Penelitian

No.	Item Penilaian	Indikator Penilaian			
		SB	B	TB	STB
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa		✓		
2.	Kalimat mudah dipahami		✓		
3.	Istilah yang digunakan sesuai dengan KBBI	✓			
4.	Sesuai dengan EYD		✓		
5.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	✓			
6.	Kesantunan penggunaan bahasa		✓		
7.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami		✓		

E. Komentor/Saran

Media Canva sudah dapat digunakan dengan baik setelah melakukan tahap revisi

F. Kesimpulan (pilih salah satu untuk dilingkari)

Berdasarkan penilaian ahli bahasa terhadap pengembangan Media pembelajaran digital Interaktif Berbasis quiz Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda yang akan dikembangkan ini dinyatakan:

- Layak uji coba di lapangan tanpa revisi
- Layak uji coba di lapangan dengan revisi
- Tidak layak untuk diuji coba di lapangan.

Banda aceh, 15-07-2026

Validator



Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd.
NIP:198907032023212038

Lampiran 9: Lembar Angket Kepraktisan Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS QUIZIZ DI KELAS 5 SD/MI

Penyusun : Audia Safila Damanik
 Instansi : MIN 20 Banda Aceh
 Media : Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Quiziz
 Jenjang Sekolah : SD/MI
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Fase/Kelas : C/5
 Bab : 5
 Topik : Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya
 Nama Validtor : *Fadhuli . S.pd.*
 Pekerjaan : *Guru IPAS*

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu

Keterangan:

1. : Kurang
2. : Cukup
3. : Baik
4. : Sangat Baik

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang di Nilai	Indikator Penilaian	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kemudahan Penggunaan	Media Quizizz mudah dioperasikan dalam proses pembelajaran.				✓
		Petunjuk dan fitur pada media mudah dipahami dan digunakan.			✓	
2.	Penyajian Pembelajaran	Media membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif.			✓	
		Materi dan soal yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kelas V SD/MI.				✓
3.	Efisiensi Pembelajaran	Media membantu menghemat waktu dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.				✓
		Fitur penilaian otomatis memudahkan guru dalam mengetahui hasil belajar siswa.				✓
4.	Keterlibatan Siswa	Penggunaan Quizizz meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa selama pembelajaran.				✓
		Media mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.				✓
5.	Kemanfaatan Media	Media layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di kelas V SD/MI.				✓
		Media dapat digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.				✓

C. Penilaian Umum

Rekomendasi nomor sesuai penilaian Bapak/Ibu!

a. Materi pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz ini

1. : Kurang
2. : Cukup
3. : Baik
4. : Sangat Baik

b. Materi pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz ini

1. : Belum dapat di gunakan, masih memerlukan konsultasi
2. : Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. : Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

lebih bagus media selain menggunakan internet;
ada alternatif lain, apabila suka-wah internet
permasalah dengan jaringan. Sehingga pembelajaran yang
menggunakan internet tidak menghambat proses belajar
mengajar di dalam kelas. Untuk media cetak PPT itu.
bukan hanya akan untuk proses pembelajaran.

Banda Aceh, 23 Juli 2026

Guru

(...Fadhli, S.Pd.)

NIP. 19830309202321015

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Lampiran 10 : Lembar Angket Kepraktisan Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS QUIZIZ DI KELAS 5 SD/MI

Penyusun : Audia Safila Damanik
 Instansi : MIN 20 Banda Aceh
 Media : Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Quiziz
 Jenjang Sekolah : SD/MI
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Fase/Kelas : C/5
 Bab : 5
 Topik : Sistem Organ Tubuh Manusia dan Cara Menjaga Kesehatannya
 Nama Perespon : *Adul Fakhri*

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu

Keterangan:

1. : Kurang
2. : Cukup
3. : Baik
4. : Sangat Baik

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang di Nilai	Indikator Penilaian	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Ketertarikan Terhadap Media	Tampilan Quizizz menarik dan membuat saya ingin belajar.				✓
		Gambar, warna, dan fitur pada Quizizz membuat pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
2.	Kemudahan Penggunaan	Saya dapat menggunakan Quizizz dengan mudah.				✓
		Petunjuk dan menu pada Quizizz mudah dipahami.				✓
3.	Pemahaman Materi	Materi yang disajikan pada Quizizz membantu saya memahami pelajaran.				✓
		Soal-soal pada Quizizz membantu saya mengetahui pemahaman saya terhadap materi.				✓
4.	Keaktifan dan Motivasi Belajar	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran ketika menggunakan Quizizz.				✓
		Penggunaan Quizizz membuat saya lebih semangat belajar				✓
5.	Kemanfaatan Media	Quizizz membantu saya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.				✓
		Saya ingin menggunakan Quizizz lagi pada pembelajaran berikutnya.				✓

C. Penilaian Umum

Rekomendasi nomor sesuai penilaian Bapak/Ibu!

a. Materi pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz ini

1. : Kurang

2. : Cukup

3. : Baik

✓ : Sangat Baik

b. Materi pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis quiziz ini

1. : Belum dapat di gunakan, masih memerlukan konsultasi
2. : Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. : Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

tidak ada

Banda Aceh,.....,2026

siswa

(.....)

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 11: Dokumentasi penelitian