PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN SUMATIF BERBASIS *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 12 PONTIANAK KOTA

SKRIPSI

OLEH

ENDAH RIZKIANI

F1081201031

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN SUMATIF BERBASIS *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 12 PONTIANAK KOTA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Pendidikan Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH

ENDAH RIZKIANI

F1081201031

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN SUMATIF BERBASIS *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 12 PONTIANAK KOTA

ENDAH RIZKIANI
NIM. F1081201031

Disetujui oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Hairida, M.Pd.	**Rio Pranata, M.Pd.**
NIP. 196611061991012001	**NIP. 198810052019031010**

Disahkan,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Urai Salam, M.Call., Ph.D.
NIP. 197001111998031001

Lulus Tanggal : 14 Juli 2025

PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN SUMATIF BERBASIS *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 12 PONTIANAK KOTA

ENDAH RIZKIANI

NIM. F1081201031

Disetujui oleh

Pembimbing I

Prof. Dr. Hairida, M.Pd.
NIP. 196611061991012001

Pembimbing II

Rio Pranata, M.Pd.
NIP. 198810052019031010

Penguji I

Drs. Kartono, M.Pd.
NIP. 196611061991012001

Penguji II

Nany Safrianty, M.Pd.
NIP. 199102182024062001

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd.
NIP. 199207192019032024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endah Rizkiani

NIM : F1081201031

Jurusan/Prodi : Pendidikan Dasar/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan ataupun pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri, apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 01 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan



Endah Rizkiani

NIM. F1081201031

MOTTO

"Life is like a novel. It's filled with suspense.
You have no idea what is going to happen until you turn the page."

(The Other Side of Me, Sidney Sheldon)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya…."

(Qs. Al-Baqarah 2:286)

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan."

(Qs. Al-Insyirah 94:5-6)

"*aquiris quodcumque rapis"*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam saya ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT yang selalu memberikan pertolongan dan menguatkan hati saya selama proses penyusunan skripsi ini. Tiada daya dan upaya selain pertolongan-Mu ya Allah.

Orang tua saya yang tidak pernah menyerah terhadap perkembangan skripsi saya walau sekecil apapun itu progressnya, yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini serta menjadi tempat bersandar disaat berbagai masalah datang selama proses penyusunan skripsi ini. Cinta orang tua tidak harus dilihat melalui panjangnya kata-kata yang terucap, namun dapat dirasakan besarnya cinta tersebut. Tanpa semangat dan kehadiran orang tua saya, sangat berat rasanya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Kedua adik saya yang telah menjadi motivasi saya untuk selalu menjadi panutan baik akademis maupun non-akademis. Meskipun banyak kekurangan yang saya miliki untuk dapat dijadikan sebagai panutan mereka, besar harapan saya agar mereka bisa melampaui apa yang saya dapatkan saat ini. Terima kasih telah menemani saya selama proses penyusunan skripsi ini baik pada pengambilan data maupun saat seminar dan sidang.

Terakhir, saya mengucapkan banyak terimakasih kepada diri saya sendiri. Terima kasih telah berdiri hingga saat ini meskipun banyak keraguan dan ketakutan selama proses penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas serta respon guru dan peserta didik terhadap instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS yang dikembangkan. Penelitian ini berbentuk penelitian dan pengembangan (RnD) yang menggunakan model ADDIE dan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Proses penelitian ini adalah: (1) analisis kebutuhan & analisis kurikulum, (2) perencanaan produk, (3) pengembangan produk, (4) tingkat validitas produk, (5) tingkat respon guru dan peserta didik. Subjek penelitian ini adalah instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yang diujicobakan untuk mendapatkan data respon guru dan peserta didik di SD Negeri 12 Pontianak Kota. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* sangat layak ditinjau dari tingkat validitas materi sebesar 97,91 tingkat validitas bahasa sebesar 100%, dan tingkat validitas media sebesar 98,61%. Hasil respon guru tergolong sangat baik sebesar 97,73% dan hasil respon peserta didik juga tergolong sangat baik sebesar 88,97%.

Kata Kunci : ***Pengembangan instrumen, Asesmen Sumatif, Quizizz, IPAS***

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Instrumen Asesmen Sumatif berbasis *Quizizz* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 12 Pontianak Kota". Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu alaihi wasallam.

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk melaksanakan sidang pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, saran, motivasi serta dukungan dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada Ibu Prof. Dr. Hairida, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama dan Bapak Rio Pranata, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan banyak arahan selama proses penyusunan skripsi ini. Tidak lupa ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Urai Salam, M.Call., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Ibu Prof. Dr. Hairida, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah membantu dalam kelancaran urusan akademik.
3. Bapak Rio Pranata, M.Pd. selaku Koordinator Laboratorium Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang bersedia memberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Ibu Dyoty Auliya Ghasya, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan informasi dan dukungan dalam perkuliahan.

5. Bapak Drs. Kartono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan banyak masukan, dukungan dan motivasi baik selama perkuliahan dan penyusunan desain penelitian ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama penulis menjalani proses perkuliahan.
7. Para validator yang memberikan nasihat serta semangat untuk terus maju dalam menghadapi permasalahan dalam penelitian saya. Begitu banyak ilmu yang saya dapatkan dari sesi-sesi validasi tersebut.
8. Ibu Norhayati Julita, S.Pd. selaku wali kelas IV tahun ajaran 2023/2024 yang telah memberikan izin untuk melaksanakan pra-riset di kelas.
9. Ibu Shinta Purwani S. Ningsih, S.Pd. selaku wali kelas yang telah memberikan izin untuk melaksanakan pengambilan data di kelas.
10. Ibu Hermahnita, S.Pd. selaku wali kelas IV tahun ajaran 2024/2025 yang telah berkenan untuk menjadi salah satu subjek dalam penelitian ini.
11. Seluruh peserta didik yang telah bersedia membantu dalam proses pengambilan data penelitian sertra menjadi subjek dalam penelitian ini.
12. Orang tua dan keluarga yang tidak pernah berhenti dalam memberikan dukungan dan doa yang tulus.
13. Teman-teman saya dari Forum perhimpunan mahasiswa badut, Asdfghjkl, OING OING OIIINGG, dan Gab00zz yang memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dengan cara mereka masing-masing.
14. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2020 S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan desain penelitian ini.

Penulis telah berusaha semaksimal dan sebaik mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, meski banyak hambatan yang dihadapi. Jika dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan baik dari segi penulisan maupun penyajiannya,

mohon dimaafkan dan diharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk memperbaiki skripsi ini.

Pontianak

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **ii**
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **iii**
MOTTO ..... **iv**
LEMBAR PERSEMBAHAN ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian 4
D. Manfaat Penelitian 5
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 6
F. Terminologi 26
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR **9**
A. Kajian Teori 9
1. Pengembangan Instrumen Asesmen Sumatif 9
2. *Quizizz* 17
3. Mata Pelajaran IPAS 21
4. Penelitian Relevan 22
B. Kerangka Berpikir 24
BAB III METODE PENELITIAN **26**
A. Pendekatan dan Metode Pengembangan 26
B. Prosedur Pengembangan 26
1. Tahap Analisis 27
2. Tahap Desain 27

3. Tahap Pengembangan Produk 28
C. Jenis Data 30
D. Teknik Pengumpulan Data 30
1. Wawancara 30
2. Kuesioner 31
E. Instrumen Pengumpulan Data 31
1. Pedoman Wawancara 31
2. Angket 33
F. Teknik Analisis Data 36
1. Analisis Data Kualitatif 36
2. Analisis Data Kuantitatif 37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 40
A. Hasil Penelitian 40
1. Tahap Analisis 40
2. Tahap Desain 42
3. Tahap Pengembangan 48
B. Pembahasan 77
1. Tingkat Validitas Instrumen Asesmen Sumatif berbasis *Quizizz* 78
2. Tingkat Respon Guru dan Peserta Didik 80
BAB V PENUTUP 81
A. Kesimpulan 81
B. Saran 81
DAFTAR PUSTAKA 82
LAMPIRAN 86
RIWAYAT HIDUP 201

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu sebagai Penelitian yang Relevan 22
Tabel 3. 1 Pedoman wawancara guru 32
Tabel 3. 2 Pedoman wawancara peserta didik 32
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Angket Penilaian Validasi Ahli Materi 33
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Penilaian Validasi Ahli Bahasa 34
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Penilaian Validasi Ahli Media 34
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Penggunaan Instrumen Asesmen Sumatif berbasis *Quizizz* oleh Guru 35
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Penggunaan Instrumen Asesmen Sumatif berbasis *Quizizz* oleh Peserta Didik 35
Tabel 3. 8 Kriteria Kevalidan 37
Tabel 3. 9 Kriteria Respon 38
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran 41
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran 42
Tabel 4. 3 Kisi-Kisi Soal 43
Tabel 4. 4 Storyboard Produk 46
Tabel 4. 5 Soal yang dikembangkan 49
Tabel 4. 6 Hasil Pengembangan Produk 60
Tabel 4. 7 Penskoran Instrumen Asesmen Sumatif berbasis *Quizizz* 61
Tabel 4. 8 *Power-up Quizizz* 62
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Materi 64
Tabel 4. 10 Saran Validator Ahli Materi 65
Tabel 4. 11 Produk Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Materi 66
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Bahasa Tahap 1 67
Tabel 4. 13 Saran Validator Ahli Bahasa 68
Tabel 4. 14 Hasil Validasi Bahasa Tahap 2 68
Tabel 4. 15 Produk Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Bahasa 69
Tabel 4. 16 Hasil Validasi Media 71
Tabel 4. 17 Saran Validator Ahli Media 72

Tabel 4. 18 Produk Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Media..... 73
Tabel 4. 19 Hasil Respon Guru 74
Tabel 4. 20 Hasil Respon Peserta Didik..... 75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir ……. 25
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Pembuatan Soal 59
Gambar 4. 2 Tampilan Pemilihan Tipe Soal 59
Gambar 4. 3 Fitur pada pembuatan soal 59

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lampiran A- 1 Wawancara Pra-Riset bersama Guru Kelas 86
Lampiran A- 2 Wawancara Pra-Riset bersama Peserta Didik 88
Lampiran A- 3 Angket Validasi Lembar Validasi Ahli Materi..... 92
Lampiran A- 4 Angket Validasi Lembar Validasi Ahli Bahasa..... 94
Lampiran A- 5 Angket Validasi Lembar Validasi Ahli Media 96
Lampiran A- 6 Angket Validasi Angket Respon Guru 98
Lampiran A- 7 Angket Validasi Angket Respon Peserta Didik..... 100
Lampiran A- 8 Lembar Validasi Ahli Materi..... 102
Lampiran A- 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa..... 105
Lampiran A- 10 Lembar Validasi Ahli Media 107
Lampiran A- 11 Angket Respon Guru 109
Lampiran A- 12 Angket Respon Peserta Didik..... 111
Lampiran A- 13 Rubrik Penilaian Validasi Ahli Materi 113
Lampiran A- 14 Rubrik Penilaian Validasi Ahli Bahasa 116
Lampiran A- 15 Rubrik Penilaian Validasi Ahli Media..... 118
Lampiran A- 16 Rubrik Penilaian Respon Guru 121

LAMPIRAN B

Lampiran B- 1 Hasil Validasi Lembar Validasi Ahli Materi 124
Lampiran B- 2 Hasil Validasi Lembar Validasi Ahli Bahasa 128
Lampiran B- 3 Hasil Validasi Lembar Validasi Ahli Media..... 132
Lampiran B- 4 Hasil Validasi Angket Respon Guru..... 136
Lampiran B- 5 Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik 140
Lampiran B- 6 Hasil Validasi Ahli Materi..... 144
Lampiran B- 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa..... 150
Lampiran B- 8 Hasil Validasi Ahli Media 156
Lampiran B- 9 Hasil Angket Respon Guru..... 160

Lampiran B- 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik..... 164
Lampiran B- 11 Kisi-kisi Soal Setelah Revisi..... 168
Lampiran B- 12 Tampilan *Quizizz* 181
Lampiran B- 13 Kode Akses *Quizizz* 185
Lampiran B- 14 Dokumentasi 186

LAMPIRAN C

Lampiran C- 1 Surat Izin Pra-Riset..... 187
Lampiran C- 2 Surat Tugas..... 188
Lampiran C- 3 Surat Izin Riset 189
Lampiran C- 4 Surat Keterangan Sudah Penelitian 190
Lampiran C- 5 Surat Permohonan Validasi 191
Lampiran C- 6 SK Pembimbing..... 199
Lampiran C- 7 SK Penguji..... 200

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki era digital, pendidikan perlu memanfaatkan teknologi yang ada dengan maksimal untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan serta mampu menyiapkan peserta didik dalam menghadapi teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang. Hal ini membuka peluang bagi generasi milenial untuk mengembangkan diri menjadi pribadi yang cerdas dan terampil. Pendidikan juga diarahkan untuk membentuk generasi kompetitif yang siap dalam menghadapi perubahan zaman dengan keterampilan yang berkembang seiring pesatnya arus informasi digital (McGovern dkk, 2020). Penerapan teknologi dalam pendidikan dapat berkenaan dengan asesmen karena penggunaan asesmen menjadi semakin penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Asesmen seringkali dikembangkan secara manual melalui tes berbasis kertas. Padahal pendidik perlu menyadari bahwa peserta didik kurang senang dan merasa tegang jika diberikan tes. Asesmen berbasis digital menjadi alternatif pilihan asesmen yang menyenangkan (Hairida, 2025). Dengan berkembangnya teknologi, guru dapat mengembangkan asesmen melalui bantuan perangkat *online*, baik berupa aplikasi, website, maupun aplikasi khusus untuk pelaksanaan asesmen.

Namun faktanya, masih terdapat guru yang belum dapat memanfaatkan teknologi guna mendukung kegiatan asesmen. Menurut pernyataan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sekitar 60% guru di Indonesia masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Makdori, 2021). Akibatnya, masih banyak guru belum mampu berinovasi secara kreatif dalam merancang, menggunakan, serta mengembangkan instrumen evaluasi berbasis teknologi (Jahring dkk, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurviyani, dkk (2024) bahwa para guru sekolah dasar di Kecamatan Cugenang belum menggunakan media pembelajaran digital selama proses pembelajaran karena belum

mengetahui aplikasi-aplikasi digital yang yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta belum memahami cara penggunaannya.

Permasalahan lain juga ditemukan di SD Inpres 10 Talise. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Buntu, dkk (2024) ditemukan bahwa guru masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital meskipun sebagian besar guru mampu menggunakan laptop dan *smartphone*. Guru masih melaksanakan asesmen secara manual sehingga pengoreksiannya memerlukan waktu yang cukup lama. Akibatnya guru tidak bisa memberikan umpan balik hasil asesmen secara cepat. Sejalan dengan hal itu, dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 12 Pontianak Kota ditemukan bahwa pelaksanaan asesmen sumatif terutama pada mata pelajaran IPAS dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas. Meskipun di sekolah tersebut sudah tersedia alat penunjang untuk guru melaksanakan asesmen maupun pembelajaran menggunakan teknologi.

Melihat dari sudut pandang peserta didik kelas IV SD Negeri 12 Pontianak Kota yang didasarkan pada hasil wawancara, ditemukan bahwa pelaksanaan asesmen sumatif yang dilaksanakan secara manual terutama pada mata pelajaran IPAS membuat peserta didik merasa bosan dan tegang saat mengerjakan soal. Ketegangan akibat rasa cemas yang berlebihan dalam tes dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mengerjakan soal. Kecemasan pada tingkat yang rendah dan sedang berpengaruh positif terhadap penampilan belajar peserta didik, sedangkan kecemasan peserta didik pada taraf tinggi dapat mengganggu dan memperburuk perilaku belajar peserta didik (Fauziah & Pujiastuti, 2020). Selain itu, evaluasi yang monoton dan repetitif dengan pola yang sama seperti hanya menggunakan tes tertulis dapat membuat siswa kurang tertarik dan terlibat saat menjawab soal evaluasi karena siswa merasa bosan. Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi guru untuk memvariasikan jenis evaluasi yang digunakan (Hasanah & Sutiah, 2023). Sehingga guru perlu mengembangkan asesmen digital yang mengandung unsur permainan yang tidak hanya menarik minat peserta didik namun juga dapat mengurangi kecemasan peserta didik dalam pembelajaran.

Platform pembelajaran yang menawarkan banyak alat untuk membuat ruang kelas yang menyenangkan, interaktif, dan menarik adalah *Quizizz*. *Quizizz* adalah salah satu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, serta dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai fitur (Eddy dkk, 2021). Secara umum fitur yang ada pada *Quizizz* dapat membantu dan memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam pembelajaran. Fitur *Quizizz* yang dapat dimanfaatkan yakni banyaknya jenis soal yang beragam, adanya meme dan *power-up* yang menjadikan asesmen lebih menyenangkan, adanya peringkat secara otomatis menyebabkan rasa kompetitif dalam diri peserta didik, serta akses yang mudah dan gratis tidak memberatkan guru dan peserta didik.

Quizizz memiliki beberapa keunggulan antara lain : 1) hasil atau skor dapat dilihat secara langsung, 2) tiap peserta didik mendapatkan soal yang berbeda atau acak untuk mengurangi resiko kecurangan, dan 3) dapat melihat salah atau benar dari jawaban. Dengan demikian, hasil nilai setiap peserta didik dapat langsung dilihat begitu kegiatan evaluasi selesai. Guru juga dapat memonitor persentase soal yang dijawab oleh peserta didik sehingga hal ini dapat dijadikan bahan evaluasi ke depannya. Selain itu, *Quizizz* memiliki batasan waktu untuk menjawab soal sehingga dapat merangsang peserta didik untuk berpikir cepat. Dengan adanya tantangan-tantangan yang terdapat dalam *Quizizz,* peserta didik akan termotivasi untuk belajar dengan lebih giat agar dapat menjawab soal dengan cepat dan tepat untuk menduduki posisi teratas.

Fitur *paper mode* juga dapat digunakan bilamana kurangnya fasilitas telepon seluler yang dimiliki peserta didik. Pada fitur ini peserta didik cukup memberikan jawaban dari kode QR yang akan dipindai melalui perangkat yang dimiliki guru. Berdasarkan dari hasil penelitian Ananda, dkk (2023) di SDN Dewi Sartika 2 didapatkan hasil uji respon guru dengan nilai sebesar 80% dalam kategori layak dan hasil uji respon peserta didik dengan nilai 94% dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa *Quizizz* memperoleh tanggapan yang positif dari guru maupun peserta didik. Penggunaan *Quizizz* sangat baik digunakan sebagai alat penilaian oleh guru dalam melakukan

penilaian pembelajaran. Disini peserta didik dalam posisi santai akan tetapi tetap *smart.* Dengan prinsip kecerdikan dalam pengisian, maka *Quizizz* bisa diyakini akan menimbulkan sikap ulet pada peserta didik (Noor dkk, 2020).

Berdasarkan fakta yang terdapat di lapangan dan teori yang relevan, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz*. Melalui penelitian ini diharapkan akan dihasilkan intrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yang layak digunakan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan umum dalam penelitian ini adalah : "Bagaimana tingkat kelayakan instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 12 Pontianak Kota". Dalam desain penelitian ini, permasalahan akan dirumuskan dalam sub masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat validitas instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 12 Pontianak Kota?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 12 Pontianak Kota?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 12 Pontianak Kota. Tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 12 Pontianak Kota.
2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 12 Pontianak Kota.

D. Manfaat Penelitian

Pengembangan instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 12 Pontianak Kota ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya :

1. Guru
   a. Dapat digunakan guru sebagai alternatif dalam melakukan asesmen sumatif berbasis teknologi.
   b. Memberikan pengetahuan dalam membuat instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz.*
   c. Penggunaan *Quizizz* memudahkan guru untuk untuk memberikan penilaian secara cepat.
2. Sekolah
   a. Memberikan kontribusi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz.*
   b. Tersedianya instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yang dapat mengukur pengetahuan peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS.
3. Peserta Didik
   a. Memberikan pengalaman proses pembelajaran yang baru dalam pelaksanaan asesmen.
   b. Mengenalkan manfaat teknologi dalam proses pembelajaran kepada peserta didik.
   c. Meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik saat mengerjakan asesmen karena hasilnya sudah bisa dilihat langsung di akhir.
4. Peneliti
   a. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan peneliti tentang melakukan penelitian dan pengembangan instrumen asesmen sumatif menggunakan *Quizizz* yang kemudian dapat dijadikan sebagai sarana dalam upaya memberikan kontribusi di bidang Pendidikan khususnya di sekolah.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

a. Instrumen asesmen sumatif yang dikembangkan dengan berbasis *Quizizz* dapat menjadi inovasi dan variasi yang dipakai dalam proses penilaian.

b. Dapat meningkatkan semangat kompetitif peserta didik karena peserta didik langsung mengetahui nilai berserta urutan nilai tertinggi.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Instrumen asesmen sumatif yang dikembangkan hanya berfokus pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

b. Pengembangan produk instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* dengan model ADDIE hanya sampai pada tahap 3, yaitu Analisis, Desain, dan Pengembangan Produk.

c. Bentuk tes yang digunakan hanya berbentuk soal pilihan ganda.

F. Terminologi

1. **Pengembangan**

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses membuat produk berupa instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini, tahapan yang dilaksanakan hanya sampai pada tahapan pengembangan.

a. Tahap Analisis

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilaksanakan untuk menganalisis sebuah permasalahan yang terdapat dalam pelaksanaan asesmen sumatif di kelas. Kemudian analisis kurikulum dilaksanakan untuk mengkaji kurikulum yang mendasari perancangan asesmen sumatif berbasis *Quizizz.*

b. Tahap Desain

Tahap desain disebut juga dengan tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan kisi-kisi soal berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kemudian, dilakukan pula pembuatan *storyboard* atau sketsa mengenai produk yang akan dikembangkan.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini dilakukan pengembangan soal berdasarkan kisi-kisi yang dibuat kemudian di aplikasikan ke dalam *Quizizz*. Setelah itu dilakukan uji validitas produk oleh para ahli, uji respon terhadap produk yang dikembangkan oleh guru dan peserta didik, serta revisi berdasarkan kritik dan saran. Uji validitas oleh ahli materi, bahasa, dan media masing-masing dinilai oleh dua orang yang ahli dibidangnya. Sedangkan uji respon guru dilakukan oleh dua guru dan uji respon peserta didik dilakukan oleh seluruh kelas yang berjumlah 34 peserta didik. Penskoran pada lembar validasi produk dan lembar angket respon menggunakan skala Likert.

2. **Instrumen Asesmen Sumatif berbasis *Quizizz***

Instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* merupakan perangkat dalam kegiatan penilaian menggunaan aplikasi berbasis *game* yang diberikan di akhir pelajaran dengan tujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi Membangun Masyarakat yang Beradab.

3. **Mata Pelajaran IPAS**

Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran berupa ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam penelitian ini bidang kajian yang diteliti adalah ilmu pengetahuan sosial kelas IV semester 2 materi Membangun Masyarakat yang Beradab.

4. **Uji Validitas**

Validitas menurut Yusuf (2017) menunjuk kepada kesesuaian, kebermaknaan, dan kebergunaan kesimpulan-kesimpulan yang dibuat berdasarkan skor instrumen. Semakin tinggi validitas suatu instrumen, maka semakin baik kesimpulan yang diambil, tingkat kebermakanan serta kegunaannya. Uji validitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui tingkat validasi instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yang dikembangkan. Uji validitas meliputi uji validitas materi, bahasa, dan media. Validasi materi akan divalidasi oleh guru yang ahli di bidangnya dan validasi bahasa serta media akan divalidasi oleh dosen yang ahli di bidangnya.

5. **Uji Angket Respon Guru dan Peserta Didik**

Angket respon merupakan kumpulan pertanyan-pertanyaan yang tertulis untuk memperoleh informasi dari responden mengenai hal-hal yang diketahui (Arifin, 2012). Uji Angket respon yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yang dikembangkan. Aspek yang digunakan dalam uji respon guru dan peserta didik adalah kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan. Aspek kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan menyatakan bahwa produk yang diuji mudah digunakan dan tidak menimbukan kesulitan berarti dalam penggunaannya, memiliki daya tarik tampilan agar menarik perhatian peserta didik, serta bermanfaatan dalam membantu pemahaman materi dan mendukung proses pembelajaran (Modanggu dkk, 2024).