

Instrumen Evaluasi Berbasis *Web* pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Nadia Anil Izzah ^{1*}

Masta Marselina Sembiring ²

Dilla Handayani ³

¹⁻² Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

³ Program Studi Teknik Mesin, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Tjut Nyak Dien, Medan, Indonesia.

*email: nadiaanilizzah@gmail.com

Kata Kunci:

Instrumen Evaluasi,
Sekolah Dasar,
Bahasa Indonesia

Keywords:

Instrument Evaluation,
Primary School,
Indonesian Language

Received: April 2024

Accepted: May 2024

Published: June 2024

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan instrument evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* yang layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 066650 Medan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, validasi dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa instrument evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* sangat layak, praktis dan efektif untuk digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penilaian akhir dengan rincian validator ahli evaluasi memperoleh persentase 96,36%, dari ahli materi memperoleh persentase 95,65%, dari ahli media memperoleh persentase 93,84%, dari ahli praktikalitas memperoleh persentase 96,7%. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* yang menggunakan aplikasi *Quizizz* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam efektivitas. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 45,7 dikategorikan sebagai “Tidak Efektif” dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,15 menunjukkan kategori “Efektif”. Seluruh siswa berhasil melewati *posttest* dengan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 67. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa instrument evaluasi berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Abstract

The purpose of this research is to produce a web-based learning evaluation instrument using the Quizizz application that is feasible, practical and effective for use in learning. The research and development was carried out using the 4D model (*Define, Design, Development and Dissemination*). The subjects in this study were fifth grade students of SD Negeri 066650 Medan. The data collection techniques used were observation, interview, questionnaire, validation and test. The results of this study indicate that the web-based learning evaluation instrument using the Quizizz application is very feasible, practical and effective to use. This is evidenced by the results of the final assessment with details of the evaluation expert validator obtaining a percentage of 96.36%, from the material expert obtaining a percentage of 95.65%, from the media expert obtaining a percentage of 93.84%, from the practicality expert obtaining a percentage of 96.7%. Based on the results of the pretest and posttest, it can be concluded that the web-based learning evaluation instrument using the Quizizz application shows a significant increase in effectiveness. The pretest average score of 45.7 is categorized as “Ineffective” and the posttest average score of 86.15 shows the “Effective” category. All students successfully passed the posttest with a score above the Criteria for Achieving Learning Objectives (KKTP), which is 67. So it can be concluded that this research and development produces a product in the form of a learning evaluation instrument.



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU RI No. 20 tahun 2003). Proses ini mencakup pengajaran, pelatihan, dan pengalaman yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga mencakup pengembangan karakter, etika, dan kemampuan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari.

Pendidikan memiliki makna yang lebih luas daripada pembelajaran, tetapi pembelajaran merupakan sarana yang efektif dalam menyelenggarakan pendidikan. Dengan demikian, pendidikan adalah bagian dari pembelajaran. Untuk melihat keberhasilan pendidikan, kita perlu mengukur efektivitas dan ketercapaian tujuan dari proses pembelajaran melalui asesmen sebagai alat evaluasi [Mujiburrahman, dkk., \(2023\)](#) Asesmen ini mencakup tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik [Benjamin S. Bloom, dkk., \(1956\)](#).

Meningkatkan kualitas proses implementasi pembelajaran, salah satu indikatornya adalah merefleksikan hasil asesmen yang dilakukan setelah implementasi pembelajaran. Asesmen merupakan bagian dari pelaksanaan dan rencana pembelajaran yang saling terintegrasi dan memiliki fungsi sebagai pengukur tingkat ketercapaian indikator pembelajaran serta sebagai informasi yang menunjukkan perkembangan peserta didik pada seluruh aspek [Ramatni, dkk., \(2023\)](#).

Dijelaskan dalam [Permendiknas Nomor 20 Tahun 2007](#) tentang Standar Penilaian Pendidikan bahwa tahap pengolahan serta pengumpulan informasi bertujuan untuk menetapkan pencapaian hasil peserta didik. Standar serta prinsip penilaian menekankan dua ide pokok, yaitu penilaian wajib meningkatkan hasil belajar peserta didik dan penilaian adalah suatu alat untuk membentuk keputusan pengajaran [Rachmawati dan Kurniawati \(2020\)](#).

Secara konkret, teknis asesmen dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat beragam. Dalam asesmen kognitif, metode meliputi tes tertulis, pilihan ganda, esai, daftar pertanyaan, kuis, proyek, tugas praktis dan sebagainya, [Sakiinah, dkk., \(2022\)](#). Tes lisan dapat dilakukan melalui wawancara atau diskusi. Asesmen afektif melibatkan dapat dilakukan observasi, penilaian teman sejawat, penggunaan kuesioner untuk sikapserta nilai, serta refleksi melalui jurnal. Sedangkan dalam asesmen psikomotorik, praktikum, demonstrasi, observasi langsung, dan portofolio digunakan untuk menilai keterampilan fisik dan teknis siswa. Gabungan teknik ini memberikan gambaran menyeluruh tentang pencapaian siswa di berbagai aspek pembelajaran [Budiman, dkk., \(2014\)](#).

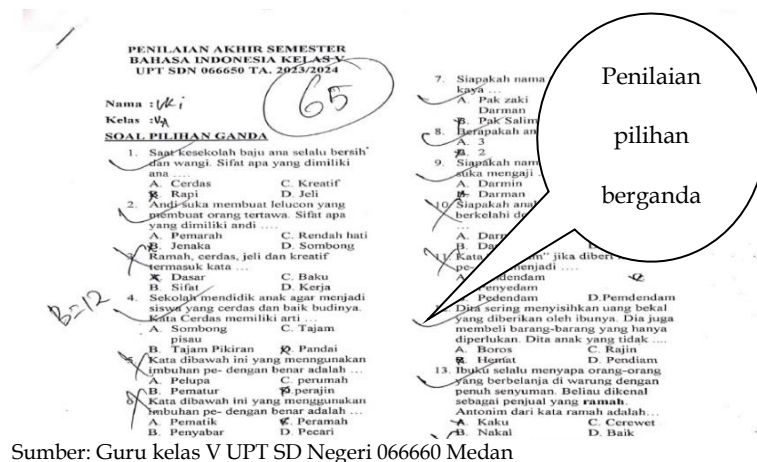
Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan indikator yang telah ditentukan, proses kegiatan di era *society* 5.0 harus didukung dengan teknologi dan digitalisasi. Kegiatan tersebut harus dikemas secara menarik dan menyenangkan, serta melalui tahapan pendekatan saintifik (*scientific approach*) yang melibatkan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi (mengasosiasi) dan mengkomunikasikan (presentasi) [Lestari \(2015\)](#).

Proses pendidikan di era digital menuntut para guru untuk mengintegrasikan unsur pembelajaran *TPACK* (*Technological, Pedagogical Content Knowledge*) [Hanik, dkk., \(2022\)](#). Oleh karena itu, teknologi menjadi alat penting dalam proses pembelajaran di era digital. Platform pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz*, *Kahoot*, *Google Forms*, *WordWall*, dan lainnya memungkinkan para guru menciptakan kuis interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Pemanfaatan teknologi digitalisasi juga dapat digunakan sebagai salah satu alat untuk melakukan penilaian secara *online* guna mengefektifkan waktu, mengurangi penggunaan kertas (*paperless*), serta meningkatkan kepraktisan di masa kini [Hariati, dkk., \(2022\)](#). Terkait hal ini, tentu saja tergantung pada kesiapan serta kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar dan media untuk proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

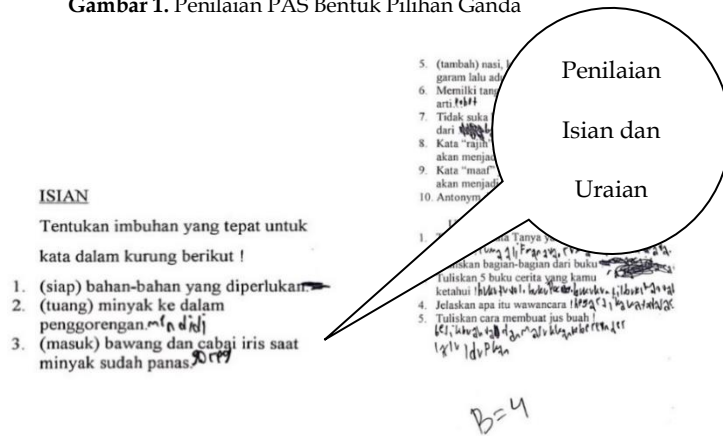
Pada tingkat sekolah dasar, seperti mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk melatih siswa agar memiliki keterampilan berbahasa, yaitu menulis, menyimak, berbicara, dan membaca dengan mengekspresikan seluruh pemikiran atau ide kreatif dan kritis. Di tingkat sekolah dasar agar berjalan dengan maksimal dapat dikelompokkan menjadi kelas rendah dan tinggi, tentu memiliki karakteristik tersendiri Sari dan Sayekti (2023). Oleh karena itu, sistem penilaian yang baik akan memberikan dorongan pada guru guna menetapkan strategi mengajar yang lebih baik serta memberikan motivasi pada siswa untuk belajar dengan baik Izza., dkk, (2020).

Berdasarkan hasil observasi awal serta wawancara yang dilakukan pada UPT Sekolah Dasar Negeri 066650 Medan, ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Terlihat bahwa alat evaluasi yang digunakan oleh guru ketika Pelaksanaan Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS), serta Penilaian Akhir Semester (PAS) masih bersifat manual, yaitu berbasis kertas (*paper-based test*) dengan tes pilihan ganda, tes isian, serta tes uraian yang diambil dari buku paket dan kumpulan soal. Guru belum pernah menggunakan instrumen evaluasi berbasis *web*. Instrumen penilaian yang digunakan guru masih berada di tingkatan C1 hingga C3, tidak ada variasi tingkat kesulitan dalam setiap soal, soal tidak memberikan ruang bagi siswa untuk menunjukkan pemikiran kreatif dan pemecahan masalah, format soal tidak mendukung pengukuran kemampuan analitis dan kritis siswa, instruksi yang terdapat pada soal tidak jelas, kurangnya pengawasan selama pelaksanaan kegiatan evaluasi, dan berdasarkan data nilai siswa, peneliti mencatat nilai ulangan harian pembelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 15 dari 23 siswa dinyatakan belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) 67. Artinya terdapat sekitar 65,21 % siswa dianggap hasil belajarnya rendah. Selain itu, masih banyak ditemukan peserta didik yang tidak percaya diri serta melihat hasil jawaban peserta didik lainnya saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran berlangsung. Berikut adalah gambar tes yang dibuat secara manual.



Sumber: Guru kelas V UPT SD Negeri 066660 Medan

Gambar 1. Penilaian PAS Bentuk Pilihan Ganda



Sumber: Guru kelas V UPT SD Negeri 066660 Medan

Gambar 1. Penilaian PAS Bentuk Isian dan Uraian

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai pengembangan instrument evaluasi berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mempermudah pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran. *Quizizz* umumnya digunakan dalam proses pembelajaran online dengan menggunakan *Personal Computer (PC)*. Oleh karena itu, peneliti memilih judul penelitian “Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *web* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V UPT SDN 066650 Medan”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian pengembangan diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan melakukan pengujian keefektifan produk tersebut. validitas produk yang telah dihasilkan Sugiyono (2019). Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan instrumen evaluasi berbasis *web* pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 066650 Medan. Adapun model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan pengembangan 4-D yang mengikuti alur dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel Thiagarajan (1974). Model penelitian dan pengembangan 4-D ini terbagi atas empat tahap yaitu : tahap pendefinisian (*define*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*disseminate*) Thiagarajan (1974). Teknik pengumpulan dalam penelitian ini ialah menggunakan angket dan tes terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Angket merupakan instrumen pengumpulan data berupa daftar pernyataan tertulis yang disebarkan kepada responden. Pernyataan dalam angket dirancang sedemikian rupa untuk menggali informasi yang mendalam dan bervariasi, mencakup berbagai aspek dari instrumen evaluasi yang sedang diuji. Dengan mengumpulkan data dari berbagai perspektif, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif tentang kualitas dan potensi perbaikan instrumen tersebut. Tes merupakan instrumen evaluasi yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan peserta didik. Dalam penelitian ini, tes terdiri dari dua bagian utama, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran atau perlakuan diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. *Posttest* dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar selesai untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan terdiri dari dua teknik yaitu :

1. Data Kualitatif

Data kualitatif dapat berupa informasi yang diperoleh dari angket yang telah disebar kepada berbagai pihak, termasuk ahli evaluasi, ahli materi, ahli media, serta praktisi pendidikan. Informasi ini mencakup berbagai aspek yang dinilai oleh para ahli tersebut, memberikan pandangan mendalam mengenai berbagai komponen instrumen evaluasi yang dikembangkan. Selain itu, data kualitatif juga memungkinkan pengumpulan tanggapan dan saran secara lebih detail dan kontekstual. Tanggapan dan saran ini berasal dari validator evaluasi, materi, media, serta praktisi pendidikan, yang semuanya berkontribusi pada pemahaman yang komprehensif tentang kelebihan dan kekurangan instrumen tersebut.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran angket penilaian mencakup evaluasi dari berbagai validator, termasuk ahli evaluasi, ahli materi, ahli media, dan praktisi guru. Analisis terhadap data kuantitatif ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai sejauh mana instrumen evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Dengan melakukan analisis mendalam terhadap hasil penskoran, kita dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang memerlukan perbaikan serta memahami kekuatan dan kelemahan instrumen tersebut. Hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam penyempurnaan instrumen evaluasi sehingga lebih sesuai

dan efektif digunakan dalam konteks pembelajaran. Untuk mengetahui kelayakan instrument yang dikembangkan, dilakukan uji validitas menggunakan angket kepada ahli evaluasi, ahli materi, ahli media serta uji praktikalitas kepada guru. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala Likert berikut.

Tabel 1. Tabel Penilaian Skala Likert

No	Jawaban	Skor
1	Tidak Layak	1
2	Kurang Layak	2
3	Cukup Layak	3
4	Layak	4
5	Sangat Layak	5

Sumber : Sugiyono (2019)

Skala penilaian yang akan digunakan pada instrument evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* yaitu pengukuran skala Likert dan data yang diperoleh dari angket validasi para ahli akan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil Persentase} = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase indikator keterampilan Komunikasi

$\sum f$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum N$ = Jumlah skor keseluruhan

Persentase skor yang diperoleh selanjutnya dikonfirmasi pada kriteria penilaian uji kelayakan seperti di tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Uji Validasi Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
20% < Skor ≤ 36%	Sangat Kurang Valid	Sangat tidak layak, revisi
37% < Skor ≤ 52%	Kurang Valid	Tidak layak, revisi
53% < Skor ≤ 68%	Cukup Valid	Kurang layak, perlu revisi
69% < Skor ≤ 84%	Valid	Layak, tidak revisi
85% < Skor ≤ 100%	Sangat Valid	Sangat layak, tidak revisi

Sumber: Arikunto (2018)

Persentase skor yang diperoleh selanjutnya dikonfirmasi pada kriteria penilaian uji kepraktisan seperti di tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Uji Praktikalitas Produk

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	0%-20%	Tidak Praktis
2	21%-40%	Kurang Praktis
3	41%-60%	Cukup Praktis
4	61%-80%	Praktis
5	81% - 100%	Sangat Praktis

Sumber : Sugiyono (2019)

Kefektifan evaluasi pembelajaran berbasis *web* diperoleh dari hasil tes peserta didik, tes ini kemudian dianalisis dengan uji *N-Gain*. Uji *N-Gain* atau *Gain* ternormalisasi dilaksanakan guna melihat terdapatnya kenaikan hasil belajar peserta didik. Data yang dihasilkan merupakan perbandingan selisih skor *posttest* beserta *pretest* dengan selisih SMI (skor maksimum ideal) beserta *pretest*. Nilai *N-Gain* bisa ditetapkan dengan memakai rumus menurut Lestari dan Yudhanegara (2017) berikut :

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Postes} - \text{Skor Pretest}}{\text{SMI} - \text{Skor Pretes}}$$

Persentase skor yang diperoleh selanjutnya dikonfirmasi pada kriteria penilaian uji efektifitas seperti disajikan di tabel berikut:

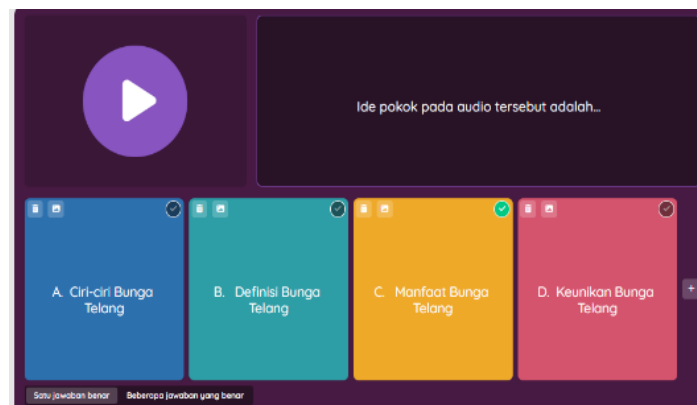
Tabel 4. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah
$0,31 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang

N-Gain $\geq 0,70$

Tinggi

Sumber: Lestari dan Yudhanegara (2017)



Gambar 3. Draft Instrumen Evaluasi Pembelajaran Berbasis Web

Adapun subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 066650 Medan Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 orang siswa dengan rincian 12 laki-laki dan 8 perempuan. Selanjutnya objek dalam penelitian ini adalah instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* pada Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 066650 Medan. Penelitian pengembangan ini juga akan dibantu oleh beberapa validator yang memiliki keahlian di bidangnya masing-masing. Penelitian ini berlokasi di Sekolah Dasar Negeri 066650 Medan. Sekolah tersebut terletak di Jl. Bahagia Bay Pass, Sudi Rejo I, Kec. Medan Kota, Kota Medan Prov. Sumatera Utara.

Permasalahan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yakni terlihat bahwa alat evaluasi yang digunakan oleh guru ketika Pelaksanaan Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS), serta Penilaian Akhir Semester (PAS) masih bersifat manual, yaitu berbasis kertas (*paper-based test*) dengan tes pilihan ganda, tes isian, serta tes uraian yang diambil dari buku paket dan kumpulan soal. Guru belum pernah menggunakan instrumen evaluasi berbasis *web*. Instrumen penilaian yang digunakan guru masih berada di tingkatan C1 hingga C3, tidak ada variasi tingkat kesulitan dalam setiap soal, soal tidak memberikan ruang bagi siswa untuk menunjukkan pemikiran kreatif dan pemecahan masalah, format soal tidak mendukung pengukuran kemampuan analitis dan kritis siswa, instruksi yang terdapat pada soal tidak jelas, kurangnya pengawasan selama pelaksanaan kegiatan evaluasi, dan berdasarkan data nilai siswa, peneliti mencatat nilai ulangan harian pembelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 15 dari 23 siswa dinyatakan belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) 67. Artinya terdapat sekitar 65,21 % siswa dianggap hasil belajarnya rendah. Selain itu, masih banyak ditemukan peserta didik yang tidak percaya diri serta melihat hasil jawaban peserta didik lainnya saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran berlangsung. Adapun waktu penelitian dan pengembangan direncanakan pada semester genap mulai dari bulan Februari - Mei 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji kelayakan media instrument evaluasi pembelajaran diperoleh melalui pengisian angket, yang melibatkan validasi dari ahli evaluasi, ahli materi dan ahli media. Media instrumen evaluasi berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dikembangkan dalam penelitian telah melewati tahap validasi dan penilaian langsung oleh ketiga ahli tersebut, sehingga dapat diketahui apakah media yang dikembangkan cocok atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji kelayakan ahli evaluasi dilakukan dua kali, karena ahli evaluasi menilai bahwa soal yang terdapat dalam instrument evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* ini masih ada yang perlu diperbaiki yaitu menambahkan durasi pengerjaan soal, disesuaikan dengan tingkat kesulitannya. Kemudian, pemberian empat titik di setiap akhir instruksi soal, gambarnya perlu dihilangkan karena gambar tidak berfungsi pada soal, serta soal harus disusun dengan

bahasa yang jelas, tepat, dan tidak ambigu. Hindari penggunaan kata-kata yang bisa menimbulkan kebingungan bagi siswa. Pada validasi pertama, diperoleh skor 49 dari 55 poin yang tersedia. Dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal (55) dan mengalikannya dengan 100%, nilai yang diperoleh adalah 89,09%. Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai saran validator, dilakukan validasi kedua yang mendapatkan skor 53 dari 55 poin yang tersedia. Setelah dihitung persentasenya, nilai yang diperoleh adalah 96,36%. Dengan persentase tersebut, kategori yang diberikan adalah "Sangat Valid" yang berarti media tersebut layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi karena nilai yang diperoleh berada dalam rentang 81%-100%. Uji kelayakan materi dilakukan dua kali karena pada validasi pertama ada saran dari validator untuk menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran, mengubah teks yang terlalu panjang dan dalam sistematika penulisan soal kata tempat tidak boleh digabung. Pada validasi pertama, diperoleh skor 92 dari 115 poin yang tersedia. Dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal (115) dan mengalikannya dengan 100%, nilai yang diperoleh adalah 80%. Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai saran validator, dilakukan validasi kedua yang mendapatkan skor 110 dari 115 poin yang tersedia. Setelah dihitung persentasenya, nilai yang diperoleh adalah 95,65%. Dengan persentase tersebut, kategori yang diberikan adalah "Sangat Valid" yang berarti media tersebut layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi karena nilai yang diperoleh berada dalam rentang 81%-100%. Uji kelayakan media dilakukan dua kali karena pada validasi pertama ada saran dari validator untuk mengubah instruksi atau petunjuk penggunaan media instrument evaluasi dan memberikan opsi A, B, C dan D pada pilihan jawaban. Pada validasi pertama, diperoleh skor 51 dari 65 poin yang tersedia. Dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal (65) dan mengalikannya dengan 100%, nilai yang diperoleh adalah 78,46%. Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai saran validator, dilakukan validasi kedua yang mendapatkan skor 61 dari 65 poin yang tersedia. Setelah dihitung persentasenya, nilai yang diperoleh adalah 93,84%. Dengan persentase tersebut, kategori yang diberikan adalah "Sangat Valid" yang berarti media tersebut layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi karena nilai yang diperoleh berada dalam rentang 81%-100%. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli evaluasi, ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa dianggap sangat valid dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V-A. Kelayakan instrument evaluasi pembelajaran ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh [Kusumadewi dan Aeni \(2022\)](#) hasil penelitiannya menunjukkan kualitas instrument evaluasi pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan memperoleh skor hasil validasi evaluasi sebesar 94,79% dengan kategori sangat layak. Selaras dengan pendapat [Destiana, dkk., \(2020\)](#) alat evaluasi dapat mempermudah guru untuk dalam melakukan pekerjaan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih praktis dan efisien.

Hasil uji kepraktisan diperoleh dari pengisian angket oleh praktikalitas pendidikan yaitu guru kelas V-A SDN 066650 Medan. Skor hasil praktikalitas yang diperoleh yaitu 87 dari 90 pernyataan, jika skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal yaitu 90 maka hasil yang diperoleh sebesar 0,967 dan akan dikali 100% tujuannya untuk memperoleh nilai dalam bentuk persen, sehingga nilai yang didapat dari hasil praktikalitas yaitu 96,67% jika dikategorikan "Sangat Praktis" untuk diterapkan dilapangan tanpa revisi. Berdasarkan hasil dari evaluasi praktikalitas pendidikan, dapat disimpulkan bahwa media instrument evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena memperoleh nilai 96,67% dimana nilai tersebut terletak pada rentang 81%-100% dengan kategori sangat praktis.

Kepraktisan instrument evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh [Safitri, dkk., \(2023\)](#) hasil penelitian menunjukkan instrument evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* praktis untuk digunakan dengan memperoleh nilai rata-rata 95,31% (Sangat Praktis). Selain itu, perkembangan teknologi informasi yang ini sangat berpengaruh dalam berbagai kehidupan, salah satunya berdampak positif dalam bidang pendidikan yang mengakibatkan mutu pendidikan meningkat. Instrumen evaluasi pembelajaran merupakan inovasi penting dalam dunia pendidikan yang berpotensi meningkatkan kualitas dan efisiensi proses evaluasi pembelajaran. Selaras dengan [Jahring \(2022\)](#) menjabarkan bahwa dengan berbagai fitur canggih dan analisis

mendalam, instrumen evaluasi dapat membantu guru dalam memberikan evaluasi yang adil, akurat, dan bermakna bagi perkembangan kompetensi siswa.

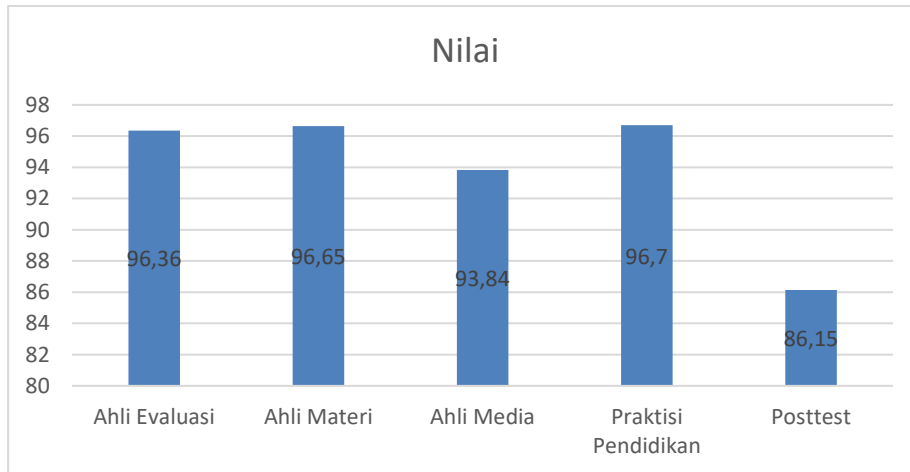
Uji keefektifan instrumen evaluasi pembelajaran dilakukan untuk menilai seberapa efektif instrumen yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran. Keefektifan instrumen ini diukur dengan memberikan soal yang relevan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Soal berbentuk pilihan berganda sebanyak 40 soal dan telah melalui tahap validasi sebelum digunakan. Dalam praktiknya, soal berbasis *Quizizz* diberikan kepada siswa untuk validasi awal. Setelah validasi, soal yang telah teruji kevalidannya diberikan sebagai *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan instrumen evaluasi berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pemberian soal *pretest* dan *posttest* ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa besar peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran setelah mengimplementasikan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan data yang terkumpul terlihat adanya peningkatan nilai yang signifikan dari *pretest* ke *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran memiliki dampak positif terhadap pemahaman dan kemampuan peserta didik. Peningkatan nilai ini dapat dilihat sebagai indikator keberhasilan metode pembelajaran atau instrumen evaluasi yang telah diterapkan. Data ini juga menggambarkan bahwa tujuan pembelajaran yang diinginkan telah tercapai, dan peserta didik menunjukkan perkembangan yang baik dalam penguasaan materi yang diajarkan. Sebelum menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz*, nilai siswa masih jauh di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu sekitar 35-60 jika dirata-ratakan nilai yang diperoleh hanya sebesar 45,7. Tetapi setelah menggunakan instrument evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* nilai yang diperoleh siswa meningkat dan semua siswa mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) antara 70-90 jika dirata-ratakan sebesar 86,15. Dari data yang terkumpul, dapat disimpulkan bahwa instrument evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan skor *N-Gain* 79,05. Oleh karena itu, media ini dianggap efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Keefektifan instrumen evaluasi pembelajaran diperkuat dari hasil penelitian [Safitri, dkk., \(2023\)](#) hasil penelitian *pretest* menunjukkan 90% peserta didik tidak tuntas, nilai tertinggi diperoleh yaitu 85 dan nilai terendah yaitu 30. Berdasarkan hasil uji *posttest* menunjukkan perolehan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 60 dan Kriterion Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Selaras dengan [Djaali dan Muljono \(dalam Fahrurrozi dan Rahmawati \(2021\)\)](#) mendefinisikan instrumen evaluasi berarti sebuah alat yang dipakai guna melakukan pengukuran pada prestasi belajar siswa, faktor-faktor yang diperkirakan memiliki keterkaitan ataupun memberi pengaruh atas hasil belajar, serta keberhasilan proses belajar mengajar, perkembangan hasil belajar serta keberhasilan pencapaian sebuah program.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Produk

No	Validator	Nama	Hasil Validasi		
			Skor	Persentase Akhir	Kategori
1	Ahli Evaluasi	Hasni Suciawati, S.Pd., M.Pd	53	96,36%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	Hasni Suciawati, S.Pd., M.Pd	110	95,65%	
2	Ahli Media	Yulita Molliq Rangkuti, S. Si., M. Sc., Ph. D.	61	93,84%	Sangat Valid
4	Praktisis Pendidikan	Putri Isnaini, S.Pd.	87	96,7%	Sangat Valid



Gambar 4. Diagram Hasil Akhir Penelitian



Gambar 5. Proses Penerapan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Berbasis web

SIMPULAN

Kelayakan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis web menggunakan aplikasi *Quizizz* telah melalui uji validitas dari ahli evaluasi, ahli materi dan ahli media. Hasil akhir penilaian yang dilakukan oleh ahli evaluasi memperoleh nilai sebesar 96,36% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh nilai kelayakan sebesar 95,65% dengan Adapun hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 93,84% dengan kategori "Sangat Valid". Berdasarkan hasil uji validasi evaluasi, materi dan media dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran terkhusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A SDNegeri 066650 Medan. Uji praktikalitas instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* diperoleh melalui penilaian oleh ahli praktisi pendidikan yang adalah guru kelas V-A SDN 066650 Medan. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari praktisi pendidikan sebesar 96,7% dengan kategori "Sangat Praktis" Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis untuk digunakan. Keefektifan instrumen evaluasi

pembelajaran yang dikembangkan terbukti memiliki nilai efektivitas terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi Quizizz. Sebelum menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran siswa memperoleh nilai rata-rata 45,7 Namun, setelah menggunakan menggunakan instrumen evaluasi berbasis *web* siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,15 . Hal tersebut juga terlihat dari hasil uji *N-Gain* dimana rata-rata presentase nilai *N-Gain* adalah sebesar 79,05% dengan tingkat efektivitas efektif . Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran efektif dengan tingkat keberhasilan tinggi dalam meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Bloom, Benjamin S., dkk. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Budiman, A., dkk. (2014). Pengembangan instrumen asesmen higher order thinking skill (HOTS) pada mata pelajaran matematika SMP kelas VIII semester 1. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 139-151. Doi: <https://doi.org/10.21831/jrpm.v1i2.2671>
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Destiana, dkk., (2020). Pengembangan instrumen penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran produktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 119-123. Doi: [10.55215/jppguseda.v3i2.2720](https://doi.org/10.55215/jppguseda.v3i2.2720)
- Fahrurrozi, M., dan Rahmawati, S. N. L. (2021). Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 1-10. Doi: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp>
- Hanik, dkk., (2022). Integrasi Pendekatan tpack (technological, pedagogical, content knowledge) guru sekolah dasar sikl dalam melaksanakan pembelajaran era digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1) 15-27. Doi: <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i1.97>
- Hariati, dkk., (2022). Analisis Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Kemampuan Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) Guru Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(1), 32-47. Doi: <https://doi.org/10.53621/jider.v2i1.119>
- Izza, dkk., (2020). Studi literatur: Problematika evaluasi pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan di era merdeka belajar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10-15. Doi: <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1954>
- Jahring, dkk., (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 872-881. Doi: <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4932>
- Kusumadewi, R. I., dan Aeni, C. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan dan Koperasi*, 3(1), 17-25. Doi: <http://journal.unirow.ac.id/index.php/oportunitas/article/view/426>
- Lestari, D. A. (2015). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Ketrampilan Bertanya Siswa. *Widyagodik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1),66-78. Doi: <https://doi.org/10.21107/widyagodik.v3i1.1683>
- Lestari, K. E., dan Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mujiburrahman, dkk., (2023). Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Vol.1, No.1*, 39-48. Doi: <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.5019>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rachmawati, R., dan Kurniawati, A. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Berbasis Mobile Online

- pada Prodi Pendidikan Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 46-63. Doi: <http://dx.doi.org/10.31000/prima.v4i1.1891>
- Ramatni, A., Anjely, F., Cahyono, D., Rambe, S., & Shobri, M. (2023). Proses Pembelajaran dan Asesmen yang Efektif. *Journal on Education*, 5(4), 15729-15743. Doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2687>
- Safitri, dkk., (2023). Pengembangan Instrumen Evaluasi Melalui Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Lingkungan Di SMA Negeri 2 Gorontalo. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 61-79. Doi: <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i1.2272>
- Sakiinah, dkk., (2022). Revolusi Pendidikan di era society 5.0; pembelajaran, tantangan, peluang, akses, dan keterampilan teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(2), 18-28. Doi: <https://doi.org/10.9000/jpt.v1i2.508>
- Sari dan Sayekti. (2022). Evaluasi pelaksanaan asesmen kompetensi minimum (AKM) pada kompetensi dasar literasi membaca peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol.6, No.3 5237-5243. Doi: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i2.123196>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., dan Semmel, M. I. (1974). *Intructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana: Cana University.