

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

Endah Rizkiani^{1*}, Hairida², Rio Pranata³

^{1,2,3} PGSD, FKIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak

*Corresponding Author: f1081201031@student.untan.ac.id

Abstract: This study aims to develop and determine the feasibility level of a *Quizizz*-based summative assessment instrument for the IPAS subject in Grade IV at SDN 12 Pontianak Kota. The product is designed to help reduce students' anxiety, boredom, and tension during assessments, as well as to assist teachers in providing prompt feedback. This research employs both quantitative and qualitative approaches using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. Data were collected through product validation results from subject matter experts, language experts, and media experts, as well as from teacher and student response questionnaires. The results show that the *Quizizz*-based summative assessment instrument obtained a validity score of 97.91% from subject matter experts, 100% from language experts, and 98.61% from media experts. The response level from teachers was 97.73%, while the student response was 88.97%. Based on these findings, it can be concluded that the *Quizizz*-based summative assessment instrument for the IPAS subject at SDN 12 Pontianak Kota is feasible for use

Keywords: Instrument Development, IPAS, *Quizizz*, Summative Assessment

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era digital memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Pemanfaatan teknologi tidak hanya sebatas dalam penyampaian materi, tetapi juga dalam pelaksanaan asesmen. Namun dalam pelaksanaannya, asesmen seringkali dilakukan secara konvensional menggunakan kertas, yang membuat peserta didik merasa tegang dan kurang termotivasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Hairida (2025) yang menyatakan bahwa “penggunaan asesmen dalam pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidik perlu menyadari bahwa peserta didik kurang senang dan merasa tegang jika diberikan tes. Asesmen berbasis digital menjadi alternatif pilihan asesmen yang menyenangkan”. Namun berdasarkan data dari Kemendikbud menyebutkan bahwa sekitar 60% guru di Indonesia mengalami keterbatasan dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi

(Makdori, 2021). Akibatnya, masih banyak guru belum mampu berinovasi secara kreatif dalam merancang, menggunakan, serta mengembangkan instrumen evaluasi berbasis teknologi (Jahring dkk., 2022). Penelitian Buntu, dkk (2024) juga menyatakan 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. Situasi serupa ditemukan di SD Negeri 12 Pontianak Kota. Guru kelas IV masih melaksanakan asesmen sumatif secara manual, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), meskipun perangkat teknologi telah tersedia. Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa asesmen manual membuat mereka merasa bosan dan tegang. Hal ini akan berdampak pada performa peserta didik sebagaimana yang dinyatakan oleh Fauziah & Pujiastuti (2020) bahwa ketegangan akibat rasa cemas yang berlebihan dalam tes dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mengerjakan soal. Kecemasan pada tingkat tinggi akan mengganggu dan memperburuk perilaku belajar peserta didik. Selain itu, asesmen 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 permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi dalam pengembangan asesmen digital yang tidak hanya mempermudah guru dalam evaluasi, tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu platform yang potensial adalah *Quizizz*, 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. *Quizizz* juga dilengkapi dengan mode paper-based bagi peserta didik yang belum memiliki perangkat

pribadi, menjadikannya inklusif dan mudah diakses. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mendapat respons positif baik dari guru maupun peserta didik (Ananda, dkk, 2023). 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, 2023).

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*) dengan menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk tertentu, baik produk baru maupun produk yang sudah ada sebelumnya. Model pengembangan instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015). Namun penelitian ini hanya menggunakan 3 tahap (analisis, desain dan pengembangan) dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menguji kevalidan dan respon guru dan peserta didik. Berikut adalah rangkuman dari tahapan-tahapan dengan menggunakan model ADDIE yang dilakukan pada penelitian ini.

Tabel 1. Rangkuman Aktivitas Penelitian

Tahapan ADDIE	Aktivitas
Analisis	Mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan melalui kegiatan wawancara dan analisis kurikulum.
Desain	Menentukan tujuan pembelajaran, membuat kisi-kisi soal, membuat <i>storyboard</i> .
Pengembangan	Membuat soal, mengembangkan produk, melakukan validasi produk, melakukan ujicoba produk, mengumpulkan hasil uji respon guru dan peserta didik

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dari tahap analisis hingga tahap pengembangan. Berikut adalah Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan:

Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang terdapat di lapangan sebagaimana pernyataan dari Sugiyono (2015) bahwa “wawancara digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan potensi yang harus diteliti ataupun bila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden”. Wawancara dilakukan dengan guru difokuskan untuk mengetahui asesmen yang biasanya digunakan dan kesulitan yang ditemukan saat pelaksanaan asesmen, sedangkan wawancara dengan

peserta didik difokuskan untuk mengetahui umpan balik yang dirasakan peserta didik saat melaksanakan asesmen konvensional yang selalu digunakan.

Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai tingkat kevalidan serta tingkat respon guru dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Angket juga dijadikan sebagai acuan dalam melakukan proses revisi produk.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE, tahapan penelitian ADDIE sebagai berikut:

Analisis

Pada tahap analisis terdapat dua langkah yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai guru dan peserta didik sedangkan analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis Capaian Pembelajaran yang digunakan untuk dijadikan pedoman dalam membuat Tujuan Pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa pelaksanaan asesmen sumatif khususnya pada mata pelajaran IPAS masih dilakukan secara konvensional menggunakan media kertas, meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas teknologi berupa chromebook. Proses koreksi asesmen secara manual juga memerlukan waktu yang cukup lama karena harus dilakukan satu per satu. Sementara itu, wawancara dengan peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa cepat bosan dan tegang saat mengerjakan asesmen konvensional. Peserta didik lebih menyukai soal-soal yang disajikan secara menarik secara visual, seperti soal berwarna, disertai gambar, bahkan dilengkapi dengan audio. Hal ini menunjukkan adanya preferensi peserta didik terhadap asesmen berbasis digital yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV ditemukan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kemudian peneliti menganalisis Capaian Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Membangun Masyarakat yang Beradab. Capaian pembelajaran yang dianalisis memuat dua kata kerja operasional (KKO), yaitu “menjelaskan” yang berada pada ranah kognitif C2 dan “mendeskripsikan” pada ranah kognitif C4. Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, dirumuskan enam tujuan pembelajaran yang mengarah pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (C4).

Desain

Pada tahap desain, langkah awal yang dilakukan adalah menyusun kisi-kisi soal sebagai pedoman dalam pengembangan instrumen asesmen sumatif. Dalam penelitian ini, peneliti merancang 10 soal pilihan ganda yang seluruhnya mengacu pada level kognitif C4 berdasarkan Taksonomi Bloom revisi. Penyusunan kisi-kisi dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) merumuskan tujuan pembelajaran yang selaras dengan capaian pembelajaran, (2) menentukan materi yang relevan

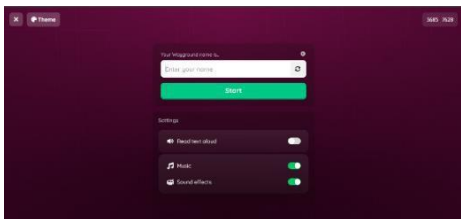
dengan tujuan pembelajaran, (3) mengembangkan indikator soal berdasarkan materi yang telah dipilih, dengan mengacu pada kata kerja operasional (KKO) tingkat kognitif C4, serta (4) menentukan bentuk dan nomor urut soal yang akan digunakan dalam instrumen asesmen. Kemudian langkah selanjutnya adalah membuat storyboard produk. Hasil pada tahap ini adalah rancangan umum *Quizizz* secara berurutan layer demi layer yang dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layer, dan teks.

Pengembangan

Pada tahap desain, langkah awal yang dilakukan adalah menyusun kisi-kisi soal sebagai pedoman dalam pengembangan instrumen asesmen sumatif. Dalam penelitian ini, peneliti merancang 10 soal pilihan ganda yang seluruhnya mengacu pada level kognitif C4 berdasarkan Taksonomi Bloom revisi. Penyusunan kisi-kisi dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) merumuskan tujuan pembelajaran yang selaras dengan capaian pembelajaran, (2) menentukan materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, (3) mengembangkan indikator soal berdasarkan materi yang telah dipilih, dengan mengacu pada kata kerja operasional (KKO) tingkat kognitif C4, serta (4) menentukan bentuk dan nomor urut soal yang akan digunakan dalam instrumen asesmen. Kemudian langkah selanjutnya adalah membuat storyboard produk. Hasil pada tahap ini adalah rancangan umum *Quizizz* secara berurutan layer demi layer yang dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layer, dan teks.

Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan soal, mengembangkan produk, melakukan uji validitas produk, merevisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator, serta melakukan uji respon terhadap guru dan peserta didik. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan instrumen asesmen sumatif dalam bentuk soal-soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan kisi kisi yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pengembangan soal dilakukan dengan mengacu pada indikator soal dan level kognitif yang tercantum dalam kisi-kisi. Soal yang telah dibuat kemudian disajikan pada *Quizizz* dengan menambahkan media seperti gambar yang sesuai dengan indikator soal, mengatur durasi soal selama 2 menit per soal. Berikut hasil pengembangan instrument asesmen sumatif berbasis *Quizizz*.

Tabel 2. Hasil Pengembangan Produk

Tampilan	Keterangan
	Tampilan awal asesmen pada <i>Quizizz</i> meliputi : kotak tempat peserta didik menuliskan namanya untuk bergabung, pengaturan mengenai fitur “<i>read text aloud</i>”, “<i>music</i>”, dan “<i>sound effect</i>”, kode soal, serta ikon untuk memilih tema/background.



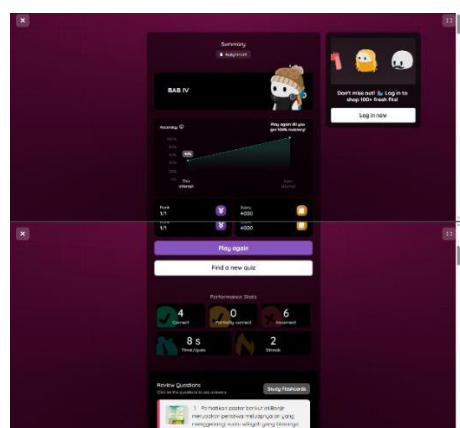
Setelah mengisi nama dan menekan tombol “start”, akan muncul tampilan yang meminta peserta didik untuk memulai permainan serta memilih 3 *Power-up*



Setelah peserta didik mengklik “mulai game” maka asesmen dimulai dan beralih ke tampilan soal pertama yang berbeda-beda di setiap perangkat karena soal telah diatur untuk diacak.



Setelah peserta didik menjawab, maka akan langsung mengetahui jawaban benar/salah disertai kunci jawabannya. Kemudian soal akan otomatis beralih ke soal selanjutnya.



Setelah peserta didik selesai mengerjakan seluruh soal, tampilan akan otomatis beralih ke papan skor yang memuat : peringkat, statistik performa, dan review jawaban.

Pada tahap ini juga dilakukan pengaturan durasi pengerjaan soal yaitu selama 2 menit. Poin yang didapat bila menjawab soal dengan benar adalah 10 poin, apabila menjawab seluruh soal dengan benar maka poin yang didapat adalah 100 poin. Sedangkan untuk perangkungan dalam *Quizizz* diambil dari jumlah skor yang didapatkan berdasarkan durasi pengerjaan soal. Semakin cepat peserta didik menjawab soal dengan benar, maka semakin tinggi pula skor yang didapat.

Kemudian dilanjutkan dengan validasi produk. Kelayakan produk dinilai sebanyak 2 kali melalui penilaian validasi yang dilakukan oleh 2 orang validator pada masing-masing aspek. Kelayakan produk dilakukan dengan memberikan angket serta produk ke ahli untuk kemudian dinilai. Proses penilaian validasi menghasilkan kritik, saran, masukan, dan komentar yang dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki kembali produk bahan ajar. Penilaian kelayakan produk dilihat pada tabel berikut.

Validasi Produk oleh Ahli Materi

Validasi materi bertujuan untuk memastikan konten materi yang disajikan pada produk instrumen asesmen sumatif yang dikembangkan. Aspek yang dinilai oleh validator materi meliputi aspek materi dan konstruksi soal. Berdasarkan hasil validasi pengolahan data diperoleh persentase sebesar 97,91%. Artinya, materi yang disajikan dalam produk yang dikembangkan masuk kategori “Sangat Valid”. Produk dapat digunakan dengan mengikuti saran perbaikan. Berikut penilaian validator ahli materi pada produk instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yang dikembangkan:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Total Skor
1	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	8
2	Soal sesuai dengan indikator soal	8
3	Hanya ada 1 kunci jawaban	8
4	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	8
5	Soal sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik	8
6	Pokok soal dirumuskan dengan dengan singkat, jelas, dan tegas	8
7	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	8
8	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda	8
9	Gambar dan ilustrasi cerita jelas dan berfungsi	8
10	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan “semua jawaban diatas salah/benar”	8
11	Fakta dan data pada soal akurat	7
12	Ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	7
Jumlah		94
Persentase Kevalidan		97,91%

Validasi Produk oleh Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai oleh validator ahli bahasa meliputi aspek kebahasaan dengan indikator meliputi lugas, komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan kesesuaian dengan kaidah. Berdasarkan hasil validasi pengolahan data tahap kedua tersebut, dapat disimpulkan hasil uji validitas bahasa mencapai persentase maksimal sebesar 100%. Artinya, bahasa yang digunakan pada produk yang dikembangkan ini “Sangat Valid”. Berikut penilaian validator ahli bahasa pada produk instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yang dikembangkan:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Total Skor
1	Ketepatan struktur kalimat	8
2	Keefektifan kalimat	8
3	Kebakuan istilah	8
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	8
5	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	8
6	Ketepatan tata Bahasa	8
7	Ketepatan ejaan	8

Jumlah	56
Persentase Kevalidan	100%

Validasi Produk oleh Ahli Media

Aspek yang dinilai oleh validator ahli meliputi aspek kegrafikan dengan indikator berupa tampilan asesmen dan kualitas asesmen. Berdasarkan hasil validasi pengolahan data tersebut dapat disimpulkan validasi ahli media dengan skor sebesar 98,61%. Artinya, media yang disajikan dalam produk yang dikembangkan “Sangat Valid”. Berikut penilaian validator ahli bahasa pada produk instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yang dikembangkan:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Total Skor
1	Tampilan <i>Quizizz</i> memudahkan peserta didik memahami soal	8
2	Soal dan pilihan jawaban disajikan dengan menarik	8
3	Kualitas gambar yang digunakan	7
4	Kejelasan tampilan nilai yang diperoleh	8
5	Dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun <i>online</i>	8
6	Aplikasi mudah diakses peserta didik	8
7	Keefektifan penggunaan <i>Quizizz</i>	8
8	Kepraktisan penggunaan <i>Quizizz</i>	8
9	Fasilitas (tombol) <i>Quizizz</i> mudah dimengerti	8
Jumlah		71
Persentase Kevalidan		98,61%

Setelah produk direvisi sesuai dengan masukan dan standar dari validator ahli, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Pada tahap ini, guru dan peserta didik mencoba menggunakan produk yang telah dikembangkan. Setelah itu, guru dan peserta didik diminta untuk mengisi angket respon terhadap produk yang telah dicoba.

Hasil Uji Respon Guru

Angket respon guru dinilai oleh dua guru. Aspek yang dinilai meliputi aspek kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan. Berdasarkan hasil angket respon guru tersebut didapatkan persentase sebesar 97,73%. Artinya respon guru pada produk yang dikembangkan adalah “Sangat Baik”. Berikut penilaian angket respon guru pada produk instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yang dikembangkan:

Tabel 6. Hasil Uji Respon Guru

No	Pernyataan	Total Skor
1	Penggunaan <i>Quizizz</i> mudah dipahami	8
2	Penggunaan <i>Quizizz</i> praktis	8
3	Penggunaan <i>Quizizz</i> lebih efisien dibandingkan metode konvensional	7
4	Kemudahan dalam mengakses aplikasi atau website manapun	8
5	Kemudahan dalam mengatur durasi pengerjaan soal sesuai tingkat kesukarannya	8
6	Tampilan visual menarik disertai gambar	8

7	Tampilan visual menarik disertai warna yang beragam	8
8	Penggunaan audio membuat pengerjaan soal menjadi menyenangkan	8
9	<i>Quizizz</i> membantu dalam memberikan umpan balik kepada peserta didik	8
10	<i>Quizizz</i> membantu dalam menganalisis hasil asesmen sumatif	8
11	<i>Quizizz</i> mampu dalam mengurangi tingkat kekurangan peserta didik	7
Jumlah		89
Persentase Kevalidan		97,73%

Hasil Uji Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik dinilai oleh 34 peserta didik. Aspek yang dinilai meliputi aspek kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik didapatkan persentase sebesar 88,97% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Berikut penilaian angket respon peserta didik pada produk instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yang dikembangkan:

Tabel 7. Hasil Uji Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Total Skor
1	Penggunaan <i>Quizizz</i> mudah dipahami	31
2	Penggunaan <i>Quizizz</i> praktis	33
3	Mudah dalam menjawab soal di aplikasi maupun website	25
4	Mudah dalam mengakses berbagai ikon dan tombol menu	33
5	Tampilan <i>Quizizz</i> menarik karena ada gambarnya	32
6	Tampilan <i>Quizizz</i> menarik karena penuh warna	30
7	Tampilan <i>Quizizz</i> membuat pengerjaan soal menjadi lebih menyenangkan	21
8	Saya suka mendapatkan penghargaan dari <i>Quizizz</i> setelah menjawab soal	31
9	<i>Quizizz</i> membuat saya lebih semangat mengerjakan soal	30
10	Penggunaan <i>Quizizz</i> membuat pengerjaan soal menjadi tidak membosankan	31
11	Saya suka mengerjakan soal menggunakan <i>Quizizz</i>	32
12	<i>Quizizz</i> membuat kegiatan belajar saya menjadi lebih menyenangkan	34
Jumlah		363
Persentase Kevalidan		88,97%

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, faktor-faktor yang mendorong pentingnya pengembangan instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* adalah (1) Pelaksanaan asesmen masih terbatas menggunakan kertas. Sebagian besar guru masih mengandalkan cara konvensional menggunakan kertas dalam melaksanakan asesmen. Selain tidak mengikuti zaman dan kebutuhan, asesmen menggunakan kertas cenderung bersifat monoton dan tidak dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* dirancang untuk memenuhi kebutuhan ini karena asesmen berbasis teknologi seperti *Quizizz* ini lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. (2) Penilaian asesmen menggunakan kertas memakan waktu untuk mengoreksinya. Kendala lainnya yang sangat dirasakan oleh guru adalah lamanya waktu yang dibutuhkan untuk mengoreksi jawaban peserta didik. Selain lamanya

mengoreksi, guru juga rentan melakukan kesalahan dalam mengoreksi yang dapat disebabkan oleh faktor kelelahan atau ketidaktelitian. Tidak seperti asesmen manual, asesmen menggunakan *Quizizz* dapat memudahkan guru dalam mengoreksi jawaban peserta didik. Hasil asesmen dapat langsung dikoreksi secara otomatis dan hasilnya dapat dilihat langsung setelah proses asesmen selesai dilakukan, baik yang tertera di layar masing-masing maupun dalam bentuk rekapan file di akun guru.

(3) Peserta didik merasa bosan saat melaksanakan asesmen menggunakan kertas. Faktor lain yang tidak kalah pentingnya adalah kondisi dan motivasi belajar peserta didik saat melaksanakan asesmen. Peserta didik menyatakan bahwa asesmen menggunakan kertas terasa membosankan, menegangkan, dan tidak menyenangkan. Hal ini berpotensi menurunkan konsentrasi dan semangat peserta didik, sehingga hasil asesmen tidak menggambarkan secara maksimal. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat mengikuti asesmen dalam suasana yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan karena adanya fitur-fitur yang menarik seperti gambar, suara, avatar, papan peringkat, serta tampilan yang menarik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Syaifulloh (2020) yang menyatakan bahwa “alat evaluasi menggunakan *Quizizz* memiliki kelebihan yaitu praktis, tidak membutuhkan waktu penilaian yang lama, serta memacu peserta didik untuk semangat dalam melaksanakan evaluasi”. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Salsabila, dkk (2020) bahwa “menggunakan alat evaluasi berbasis *Informasition and Communication Technology* (ICT) dapat memikat perhatian siswa, dan juga memudahkan guru dalam penilaian siswa. Adapun alternatif media alat evaluasi efektif, efisien, dan menyenangkan yang dapat memotivasi peserta didik berbasis ICT yaitu aplikasi *Quizizz*”.

Hasil uji validitas produk instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* dinilai berdasarkan validasi materi, bahasa, dan media. Validasi materi dilakukan sekali dengan hasil persentase sebesar 97,91% kategori “Sangat Valid”. Validator menyarankan untuk melakukan validasi satu tahap dengan tetap melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan. Validasi selanjutnya adalah validasi bahasa yang dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama mendapat persentase sebesar 83,92%. Kemudian setelah mendapat saran dan masukan dari validator, produk dinilai kembali dan mendapatkan persentase sebesar 100% kategori “Sangat Valid”. Validasi selanjutnya adalah validasi media. Validasi media dilakukan sebanyak satu tahap dengan nilai sebesar 98,61% kategori “Sangat Valid”. Validator menyarankan untuk melakukan validasi satu tahap dengan tetap melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan. Dari hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan. Beberapa aspek yang membuat instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* layak diujicobakan adalah (1) Menyajikan soal dengan media yang variatif, interaktif, dan menarik. Instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* menyajikan soal dengan menarik dengan berbagai fitur seperti gambar, efek audio, power-up, dan terutama peringkat yang memacu peserta didik untuk menjawab soal dengan lebih

serius. Hasil validasi media menunjukkan bahwa instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yang dikembangkan memiliki kemenarikan pada penyajian soalnya. Sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan, cemas, bahkan tegang saat mengerjakan soal. Hal ini sejalan dengan pendapat Narpila (2023) yang menyatakan bahwa “*Quizizz* menyediakan berbagai fitur yang membuat siswa nyaman dan tidak tertekan ketika mengikuti tes. Gambar-gambar yang menarik, perpaduan warna dari aplikasi serta audio yang menyenangkan membuat kegiatan tes tidak lagi menegangkan dan membuat siswa bosan atau stres selama tes berlangsung”. (2) Kesesuaian soal dalam mengukur kemampuan pemahaman peserta didik. Selain mengurangi kecemasan dan ketegangan peserta didik, produk yang dikembangkan haruslah mampu mengukur kemampuan peserta didik sebagaimana fungsi dari asesmen sumatif. Berdasarkan hasil validasi materi dan bahasa menunjukkan bahwa instrumen asesmen sumatif berbasis *Quizizz* telah sesuai dengan CP dan TP pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Hal ini menjadikan produk yang dikembangkan tidak membuat bingung peserta didik dan tepat untuk mengukur pemahaman peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Supardi (2015) bahwa suatu instrumen tes dikatakan mempunyai validitas bahasa apabila terdapat kesesuaian dalam penggunaan kaedah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, kejelasan arti kata-kata dalam kalimat, serta pemilihan kata yang efektif dan efisien. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Darmawan (2020) yang menyatakan bahwa “validasi bertujuan untuk mendapatkan nilai agar Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Quizizz* yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan dapat digunakan untuk siswa”. Kemudian setelah produk selesai divalidasi oleh validator, maka produk siap diuji cobakan untuk mendapatkan respon dari guru dan peserta didik.

Berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap dua orang guru, diperoleh nilai sebesar 97,73%, yang dikategorikan “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa guru sangat puas dengan produk yang dikembangkan dan menilai produk tersebut membantu dalam proses asesmen yang lebih efisien dan menarik. Selanjutnya, produk juga diuji cobakan kepada 34 peserta didik. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif, dengan nilai sebesar 88,97%, yang juga termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pelaksanaan asesmen sumatif mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik, serta membuat proses asesmen menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu alasan dari hasil positif ini adalah kemenarikan yang terdapat pada produk yang dikembangkan disertai kemudahan dalam penggunaannya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mulyati dan Evendi (2020) bahwa “Penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berpengaruh baik bagi pengajar dan peserta didik. Guru dapat lebih mudah menyampaikan materi, mengkoordinir peserta didik di dalam kelas dan memotivasi peserta didik. Untuk peserta didik, *Quizizz* dipandang sebagai media pembelajaran yang menarik sebab memiliki fitur yang memotivasi

peerta didik, menciptakan 78 suasana baru dan membantu peserta didik dalam pemahaman materi”. Kemudian hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Supriadi, dkk (2021) bahwa “proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Quizizz* lebih efektif dan efisien. Siswa merasa senang dan tidak kesulitan lagi ketika belajar”

4. Simpulan dan Saran

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek yang mendorong pentingnya dilakukan pengembangan instrument asesmen sumatif berbasis *Quizizz* yakni pelaksanaan asesmen di sekolah yang masih bersifat konvensional menggunakan kertas membuat peserta didik merasa cemas, bosan, dan tegang. Sehingga akan berdampak pada hasil penilaian serta proses pengoreksiannya memakan waktu untuk guru memberikan umpan balik kepada peserta didik. Selain itu, instrument asesmen sumatif berbasis *Quizizz* ini dianggap sangat layak untuk dikembangkan dinilai dari hasil uji validitas yang dianggap “Sangat Valid” dan hasil uji respon guru dan peserta didik yang dianggap “Sangat Baik”.

Guna mengembangkan instrument asesmen sumatif agar lebih maksimal, disarankan untuk selanjutnya menambah banyak fitur seperti video dan audio yang mendukung soal. Kemudian disarankan juga untuk mengembangkan instrument asesmen sumatif berbasis *Quizizz* dengan menggunakan materi yang berbeda untuk menciptakan variasi materi.

5. Daftar Pustaka

- Ananda, S. T., Budiana, S., Sundari, F. S. (2023.). Pengembangan Instrumen Tes berbasis Hots dalam Bentuk *Quizizz* pada Materi Tumbuhan Kelas IV. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 2713-2722.
- Buntu, A., Afiat, N., & Dwi Jayanti, Z. (2024). Pelatihan Penggunaan Kahoot dalam Assessment Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD Inpres 10 Talise. *Jurnal Abdidas*, 5(5), 591–597. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1024>
- Darmawan, A. (2020). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Mata kuliah Vocabulary Building: Masalah dan Solusi. *TheGIST*, 3(2). *Jurnal PETISI*, Vol. , No. , Bulan Tahun e-ISSN: 2721-6276
- Eddy, Usman, A., Dafitri, H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal TUNAS: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat* 2(2), 55-61. <http://dx.doi.org/10.30645/v1i1>.
- Fauziah, N., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Tingkat Kecemasan Siswa dalam Menghadapi Ujian Matematika. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1), 179-188. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/transformasi>
- Hairida. (2025). Asesmen berbasis Teknologi. Padang: Dunia Penerbitan Buku
- Makdori, Y. (2021). Kemendikbud sebut 60 persen guru masih terbatas menguasai teknologi informasi. *Liputan6.Com*. Diunduh di: <https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi>.

- Mulyati, S., Evendi, H. (2020) Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. GAUSS:Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 64-73. DOI: <https://doi.org/10.30656/gauss.v3il.2127>.
- Narpila, S.D. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Matematika berbasis Literasi Numerasi menggunakan Aplikasi *Quizizz* di MAN 2 Medan. Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 9(6), 446-461. DOI: <https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2418>
- Noor, S. (2020). Penggunaan *Quizizz* Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. Journal Pendidikan Hayati, 6(1), 1–7.
- Salsabila, U. H., I. S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, & S. Difany. (2020). Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. 4(2): 163-172.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD). Bandung:Alfabeta
- Supardi. (2025). Penialian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik. Rajawali Pers.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. Jurnal Cakrawala Mandarin: Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia, 5(1), 42–51.
- Syaifulloh, M. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di Mts Negeri 7 Malang. [Skripsi]. Diakses di: <https://repository.uinsaizu.ac.id/11671/2>