

**PENGEMBANGAN MEDIA *QUIZIZZ* SEBAGAI ALAT ASESMEN  
MATERI IPAS SISWA KELAS IV SDIT SALSABILA AL-  
MUTHI'IN BANGUNTAPAN**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**Disusun oleh:  
Fatiya Sakinah  
NIM: 19104080002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fatiya Sakinah  
NIM : 19104080002  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 19 Mei 2023  
Yang menyatakan,  
  
Fatiya Sakinah  
NIM. 19104080002



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

*Bismillahirrahmanirrahim*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatiya Sakinah

NIM : 19104080002

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqosyah saya menggunakan foto berjilbab. Jika dikemudian hari terdapat suatu masalah bukan menjadi tanggung jawab UIN Sunan Kalijaga.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.



Yogyakarta, 19 Mei 2023

Yang menyatakan

Fatiya Sakinah  
NIM.19104080002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/RO

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Peretujuan Skripsi/Tugas Akhir  
Lamp : -

Kepada Yth :  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Fatiya Sakinah  
NIM : 19104080002  
Program Studi : PGMI  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Quizizz* sebagai Alat Asesmen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut diatas dapat segera diajukan/dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'atalkum Wr. Wb*

Yogyakarta 19 Mei 2023  
Pembimbing

Eko Sulhendro, M.Pd  
19891007 201903 1 006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2083/Un.02/DT/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA QUIZZZ SEBAGAI ALAT ASESMEN MATERI IPAS KELAS IV SDIT SALSABILA AL-MUTHIN BANGUNTAPAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FATIYA SAKINAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 19104080002  
Telah diujikan pada : Selasa, 27 Juni 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Eko Suhendro, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 64c865b9d02e



Penguji I  
Dra. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 64c8632092c8d



Penguji II  
Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 64c87a487d9c



Yogyakarta, 27 Juni 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 64c86ee238429

## MOTTO

Rasulullah SAW., bersabda: *“Barangsiapa menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah SWT., akan mempermudah untuknya jalan menuju surga”* HR.Muslim.<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Rahmad Hidayat, Kumpulan Artikel dan Karir, Agustus 2020.

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**SKRIPSI INI PENELITI PERSEMBAHKAN UNTUK:  
ALMAMATER TERCINTA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Marilah kita ucapkan Alhamdulillah atas nikmat yang telah diberikan kepada kita semua, baik itu nikmat jasmani maupun rohani. Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT., yang telah memberikan taufik dan hidayah serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Quizizz* sebagai Alat Asesmen Materi IPAS Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi’in Banguntapan”. Shalawat serta salam mari kita senantiasa lantunkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW., yang telah membawa kita dari zaman kegelapan hingga zaman yang terang saat ini.

Pada kesempatan kali ini, penulis dengan penuh sadar diri ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut serta dalam penyusunan skripsi ini. Tanpa adanya pihak-pihak yang turut serta dalam penyusunan skripsi ini, maka skripsi ini tidak akan terwujud. Maka, dalam kesempatan kali ini perkenankan penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Maemonah, M.Ag., dan Ibu Fitri Yuliawati, M. Pd, Si., selaku ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membantu selama proses perkuliahan hingga pembuatan skripsi.
4. Bapak Eko Suhendro, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang



- telah memberikan keluangan waktu, mencurahkan pikiran, memberikan arahan, motivasi serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi.
5. Bapak Andhika Yahya Putra, M.Or., selaku Dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan didalam media *quizizz* yang dikembangkan sehingga dapat menyempurnakan lebih baik.
  6. Ibu Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I., selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberikan masukan dalam skripsi ini.
  7. Bapak Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd., selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan masukan dalam skripsi ini.
  8. Bapak Imam Sofyan, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk dapat melakukan penelitian di SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan.
  9. Bapak Nur Ikhsan, S.Pd., selaku guru kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan yang telah berkenan menilai media pembelajaran berupa media *quizizz* dan membantu dalam melakukan uji coba di kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan.
  10. Orangtua saya, yakni Papa Lamsyah Alfarisa dan Umi Ainul Nilma, dan adikku tersayang Kafaf Ilhami Fahman, terima kasih telah memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan motivasi yang terus diberikan serta segala hal-hal yang telah diberikan secara materiil maupun moril dengan sabar dan ikhlas sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
  11. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas pendidikan, perhatian, pelayanan, dan sikap ramah-tamah dan bersahabat yang telah diberikan.

12. Sahabat-sahabat seperjuangan PGMI angkatan 2019 yang telah membantu, memberikan semangat dan motivasi dalam mengerjakan skripsi.
13. Teman-teman KKN angkatan '22 di Salmuth. Ketum Halwa, Liyak, Intan, Mbak Okikk, Alsa, Bang Tiyo, Faidzin dan Gus Author yang telah memberikan semangat, motivasi, pengalaman, pengetahuan, dan kasih sayang kepada saya selama ada di KKN.
14. Teman-teman dari kota Sumatera Utara. Kak Laila, Kak Syakira, dan Suhailah, terimakasih telah membantu selama ditanah rantau Yogyakarta.
15. Sahabat virtual saya. Sahabat yang menemani dikala butuh adanya support sistem. Farizca, Nabila, Uswa, dan Fadilah. Terimakasih telah menjadi pendengar yang baik selama pembuatan skripsi.
16. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Terimakasih penulis ucapkan kepada rekan-rekan yang telah membantu. Semoga amal kebaikan yang telah diberikan dapat diterima Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 19 Mei 2023

Penulis,



Fatiya Sakinah

19104080002

## ABSTRAK

**Fatiya Sakinah**, “Pengembangan Media Quizizz sebagai Alat Asesmen Materi IPAS Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Al- Muthi’in Banguntapan”. *Skripsi*. Yogyakarta: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Latar belakang penelitian ini mengenai hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan media *quizizz* dalam materi IPAS. Materi IPAS merupakan sebuah mata pelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka. Dimana, mata pelajaran IPAS adalah sebuah mata pelajaran dari Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial. Tujuan dari penelitian ini, yakni: (1) untuk mengetahui implementasi media *quizizz* siswakeselas IV SDIT Salsabila Al-Muthi’in Banguntapan. (2) untuk mengetahui kelayakan media *quizizz* siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi’in Banguntapan berdasarkan penilaian validator media dan ahli materi.

Jenis dari penelitian yang digunakan yaitu dengan metode *Research and Development (RnD)*. Prosedur dalam pengembangan media pembelajaran ini memiliki 5 (lima) tahapan, yakni tahapan analisis (*Analyze*), tahapan perancangan (*Design*), tahapan pengembangan (*Development*), tahapan penerapan (*Implementation*), dan tahapan evaluasi (*Evaluation*). Instrumen dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar skala penilaian. Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi lalu dinilai oleh guru kelas IV, dan direspon oleh 24 siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi’in Banguntapan.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa hasil, yakni (1) media pembelajaran berupa *quizizz* telah berhasil diimplementasikan kepada siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi’in Banguntapan. Media *quizizz* yang dikembangkan menggunakan fitur “mode kertas” dalam pengimplementasiannya. Implementasi media *quizizz* yang dikembangkan menggunakan materi IPAS. (2) berdasarkan ahli media pembelajaran mendapatkan penilaian dengan skor 60 dengan hasil presentase 83,3%. Maka dari itu kategori penilaian sangat valid (bisa digunakan tanpa revisi). Kemudian, dari ahli materi 1 (satu) mendapatkan skor 15 dengan persentase 75% dengan kategori penilaian cukup baik. Untuk ahli materi 2 (dua) mendapatkan skor 17 dengan persentase 85% dengan kategori sangat valid.

**Kata Kunci:** Alat Asesmen, Hasil Belajar Kognitif, Media *Quizizz*, Pengembangan.

## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	i
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan .....	7
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	9
F. Definisi Istilah .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
A. Landasan Teori.....	12
B. Penelitian Sebelumnya yang Relevan .....	24
C. Kerangka Pikir.....	28
D. Hipotesis.....	30

BAB III METODE PENELITIAN .....	31
A. Model Pengembangan .....	31
B. Prosedur Pengembangan .....	34
C. Uji Coba Produk.....	39
1. Desain Uji Coba .....	39
2. Subyek Coba .....	40
3. Jenis Data .....	40
4. Instrument Pengumpulan Data .....	41
5. Teknik Analisis Data .....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	48
A. Data Uji Coba.....	48
B. Analisis Data .....	82
C. Revisi Produk .....	85
D. Kajian Produk Akhir .....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	89
A. Simpulan.....	89
B. Keterbatasan Penelitian .....	91
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka :Pikir .....	29
Gambar 2	Model Pengembangan ADDIE .....	31
Gambar 3	Laman Utama Quizizz.....	51
Gambar 4	Akses Masuk Quizizz.....	52
Gambar 5	Laman Akun Pengguna .....	52
Gambar 6	Jenis Pilihan Soal .....	53
Gambar 7	Pilihan Penugasan .....	54
Gambar 8	Bagian “Perpustakaanku” .....	54
Gambar 9	Prasyarat Mode Kertas .....	55
Gambar 10	Pengisian Nama Siswa.....	56
Gambar 11	Barcode Siswa P2.....	57
Gambar 12	Barcode Siswa P1 .....	57
Gambar 13	Soal Sebelum diberi Gambar .....	59
Gambar 14	Soal Setelah diberi Gambar.....	60
Gambar 15	Sebelum diberi Warna Selain Hitam dan Putih.....	61
Gambar 16	Setelah diberi Warna Pada Kertas Barcode .....	61
Gambar 17	Tampilan Layar Handphone.....	63
Gambar 18	Tampilan Soal pada Layar Laptop .....	64
Gambar 19	Tampilan Soal pada Layar Handphone .....	64
Gambar 20	Tampilan Jawab Scan Jawaban Siswa.....	65
Gambar 21	Tampilan Jawaban Siswa .....	66
Gambar 22	Perolehan Beberapa Nilai Siswa .....	67
Gambar 23	Barcode sebelum Revisi.....	85
Gambar 24	Barcode setelah Revisi .....	85
Gambar 25	Sebelum Revisi.....	86



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Prosedur Pengembangan .....	37
Tabel 2	Kategori Penilaian Skala Likert .....	44
Table 3	Kategori Kriteria Validitas .....	45
Tabel 4	Kategori Penilaian Skala Likert .....	46
Tabel 5	Kriteria Respon Keterbacaan Media Siswa.....	47
Tabel 6	Perolehan Nilai Siswa .....	68
Tabel 7	Tahapan Pengembangan Media menggunakan ADDIE .....	70
Tabel 8	Data Hasil Penilaian Pengembangan Produk Ahli Media.....	75
Tabel 9	Saran dan Kritik Ahli Media .....	76
Tabel 10	Data Hasil Penilaian Ahli Materi 1 .....	77
Tabel 11	Data Hasil Penilaian Ahli Materi 2 .....	77
Tabel 12	Data Hasil Penilaian Guru Kelas IV SDIT Salsabila Al- Muthi'in Banguntapan .....	79
Tabel 13	Penilaian Lembar Keterbacaan Siswa terhadap Media Quizizz .....	81

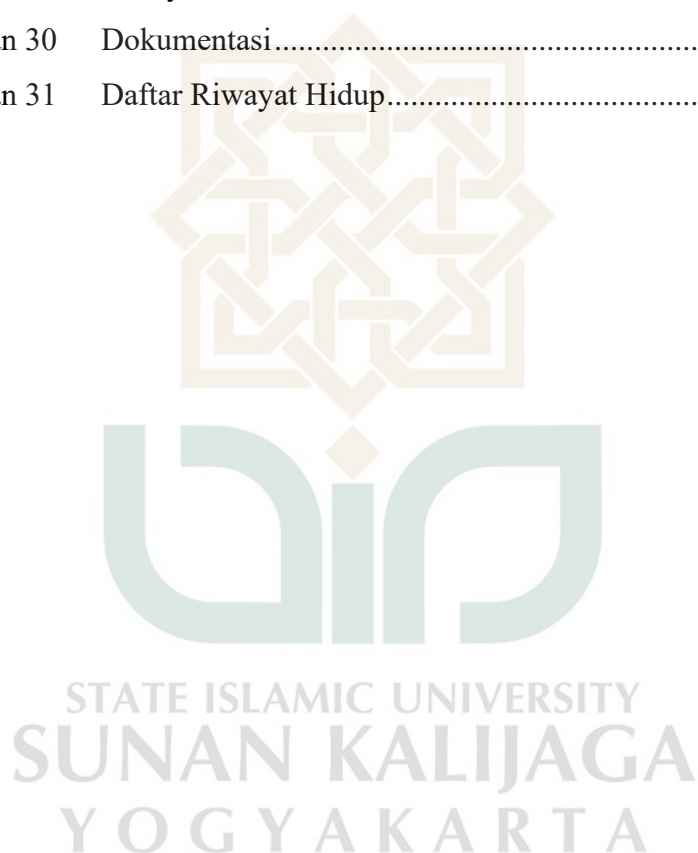
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nama Validator dan Penilai .....	97
Lampiran 2	Daftar Nama Siswa.....	98
Lampiran 3	Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran.....	99
Lampiran 4	Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian .....	100
Lampiran 5	Angket Penilaian Ahli Media .....	101
Lampiran 6	Angket Penilaian Ahli Mteri IPS.....	105
Lampiran 7	Angket Penilaian Ahli Materi IPA .....	107
Lampiran 8	Angket Penilaian Guru Kelas .....	109
Lampiran 9	Angket Tanggapan Siswa .....	112
Lampiran 10	Tampilan Soal Quizizz .....	122
Lampiran 11	Hasil Asesmen menggunakan Media Quizizz .....	133
Lampiran 12	Bukti Seminar Proposal .....	135
Lampiran 13	Lembar Berita Acara Tugs Akhir .....	136
Lampiran 14	Surat Izin Penelitian .....	137
Lampiran 15	Sertifikat PBK .....	138
Lampiran 16	Sertifikat SOSPEM.....	139
Lampiran 17	Sertifikat PLP-KKN .....	140
Lampiran 18	Sertifikat PKTQ.....	141
Lampiran 19	Sertifikat Training Laboratorium Multimedia Pembelajaran .....	142
Lampiran 20	Sertifikat TIK/ICT .....	143
Lampiran 21	Sertifikat TOEC .....	144
Lampiran 22	Sertifikat IKLA.....	145
Lampiran 23	Sertifikat User Education.....	146
Lampiran 24	Sertifikat Klinik Pratama UIN Suka.....	147

Lampiran 25	Sertifikat Trainer.....	148
Lampiran 26	Sertifikat Edu Next.....	149
Lampiran 27	Sertifikat Public Speaking.....	150
Lampiran 28	Sertifikat Enterpreneurship.....	151
Lampiran 29	Sertifikat Milenials Entrepreneur Summit Singapore and Malaysia 2019 .....	152
Lampiran 30	Dokumentasi.....	153
Lampiran 31	Daftar Riwayat Hidup.....	156



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman saat ini, kebutuhan pendidikan harus terpenuhi dengan baik. Terutama dengan berkembangnya teknologi yang pesat di era ini, maka manusia harus memiliki pendidikan yang baik juga bagi dirinya. Pendidikan adalah sebuah proses yang mengarah kepada memamusiakan manusia.<sup>1</sup> Hal ini dapat juga diartikan sebagai proses humanisme. Tanpa adanya pendidikan, maka manusia yang ada didunia akan merasa tidak paham akan hal apapun. Hakikat pendidikan harus dimiliki oleh setiap manusia didunia ini. Hakikat pendidikan adalah sebuah kebutuhan yang harus terpenuhi didalam diri dengan apa dan bagaimana cara menjalankan hidup didunia sebagai pertahanan hidup dari Sang Pencipta.<sup>2</sup> Maka dari itu, pendidikan merupakan suatu keharusan yang ada didalam diri manusia sejak hidup didunia hingga nafas terakhir didunia.

Pendidikan yang harus dimiliki oleh manusia yakni, pendidikan formal, pendidikan non-formal dan pendidikan informal.<sup>3</sup> Pendidikan bisa berasal dari guru di sekolah maupun pengajaran dari orangtua di rumah. Pendidikan agama juga terlihat jelas bahwa dari orangtua yang memberikan pemahaman kepada manusia tersebut. Dinyatakan dari Muhammad Hamid An-Nashir dan Qullah Abdul Qadir yang menyatakan bahwa pendidikan islam merupakan sebuah proses dalam

---

<sup>1</sup> Desi Pristiwanti, "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022).

<sup>2</sup> H Cecep, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2021).

<sup>3</sup> Lia Yuliana, "Manajemen Pendidikan" (Universitas Negeri Yogyakarta, n.d.).

mengarahkan perkembangan manusia dari segi jasmani, akal, bahasa, tingkah laku, dan kehidupan sosial yang ditujukan kearah kesempurnaan.<sup>4</sup> Maka dari itu, pendidikan umum dan pendidikan agama harus berjalan beriringan tanpa adanya saling celah mencelah. Dengan cara ini, antara pendidikan umum dan pendidikan agama akan tumbuh secara bersamaan didalam diri manusia.

Pada beberapa tahun lalu, terdapat sebuah kasus wabah penyakit yang datang ke Indonesia. Kasus wabah penyakit tersebut dinamakan *Corona Virus Disease-2019* atau dapat disingkat dengan virus *covid-19*.<sup>5</sup> Kedatangan penyakit *covid-19* ini berdampak pada seluruh system pendidikan didunia harus dialihkan ke pembelajaran *online* atau daring (dalam jaringan). Jika kita lihat dari tahun sebelumnya, pembelajaran disekolah masih dilakukan seperti umumnya. Siswa- siswa yang bersekolah masih datang dipagi hari dengan memakai seragam sekolah dengan rapi. Pada pembelajaran juga dilakukan didalam kelas dengan fasilitas yang telah disediakan.

Namun, ketika pembelajaran dialihkan ke pembelajaran *online*, banyak siswa-siswa yang sekolah menggunakan alat elektronik sebagai media pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan banyak dihadapi oleh orangtua ketika anak-anaknya belajar dari rumah dengan menggunakan alat elektronik. Banyak juga orangtua yang mengeluh kepada sekolah dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*. Sejak adanya wabah penyakit *covid-19* ini, pendidikan siswa-siswa harus sangat

---

<sup>4</sup> Sigit Priatmoko, "Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam Di Era 4.0," *Jurnal Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2018), <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/talim.v1i2.948>.

<sup>5</sup> Luh Devi Herliandry, "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2020), <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>.

diperhatikan, terutama dalam pembelajaran *online*. Kemudian, kurangnya interaksi secara langsung yang membuat siswa-siswa bingung dan kurangnya pemahaman dalam pembelajaran.

Sekolah SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan yang baru saja melangsungkan pembelajaran tatap muka setelah beberapa tahun semenjak kemunculan wabah penyakit *covid-19*. Hasil dari pembelajaran tatap muka setelah beberapa tahun dilangsungkan pembelajaran *online* adalah banyaknya pembelajaran yang mereka kurang faham. Selain itu, hasil belajar yang dihasilkan saat pembelajaran tatap muka lebih rendah daripada pembelajaran *online*. Hal ini dikarenakan, orangtua di rumah selalu membantu mereka saat mengerjakan tugas atau latihan. Maka dari itu, saat pembelajaran tatap muka telah kembali dimulai, guru harus extra dalam mengajarkan pembelajaran-pembelajaran kedepannya.

Kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan sudah menerapkan IKM atau Implementasi Kurikulum Merdeka. IKM atau Implementasi Kurikulum Merdeka yang dahulunya disebut sebagai kurikulum prototype, memiliki fokus kepada materi-materi yang esensial mengarah ke pengembangan karakter dan kompetensi siswa. Pada penerapan IKM atau Implementasi Kurikulum Merdeka, terdapat didalamnya Profil Pelajar Pancasila. Menurut Widya, suasana pembelajaran nantinya akan berubah, yang awalnya dari pembelajaran didalam kelas menjadi diluar kelas, hal ini dikarenakan siswa dapat berdiskusi dengan leluasa dengan guru, dan membentuk karakter yang ada pada diri siswa, dan membentuk *skill* yang ada dalam diri siswa.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Evi Hasim, "Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Perguruan Tinggi Di Masa Pandemi Covid-19," *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 2020.

Pelaksanaan IKM atau Implementasi Kurikulum Merdeka ini sudah berjalan kurang lebih selama setengah semester atau 6 bulan di kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan. Pelaksanaan IKM atau Implementasi Kurikulum Merdeka merupakan hal yang baru di kelas IVSDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan.

Pada kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan, penggunaan media pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran konvensional (buku teks) termasuk pada mata pelajaran IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Hal ini terlihat seperti buku paket dari pemerintah dan pemakaian PowerPoint. Terlihat juga dari pra-observasi penelitian, peneliti melihat guru kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Saat peneliti melakukan observasi di kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan, guru melakukan asesmen dengan menggunakan latihan-latihan tertulis umumnya. Menggunakan buku dan berdasarkan soal-soal dari buku, guru kembangkan sebagai bahan asesmen dalam pembelajaran siswa. Dikarenakan kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan sudah menggunakan IKM atau Implementasi Kurikulum Merdeka, maka penilaian didalamnya disebut dengan asesmen.

Asesmen terbagi atas dua jenis, yaitu asesmen formatif dan asesmen sumatif. Asesmen formatif merupakan sebuah asesmen yang dilaksanakan ditengah-tengah pembelajaran atau diakhir tujuan pembelajaran yang digunakan. Asesmen formatif ini dikatakan juga sebagai sebuah penilaian memberikan umpan balik yang digunakan

untuk perbaikan pembelajaran kedepannya.<sup>7</sup> Sedangkan asesmen sumatif merupakan sebuah asesmen yang dilaksanakan diakhir semester pembelajaran untuk menentukan kenaikan kelas siswa. Maka dari itu, untuk mendapatkan nilai yang maksimal dan siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah, guru harus mempersiapkan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan sempurna.

Pada kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan sudah menerapkan pemakaian kurikulum IKM atau Implementasi Kurikulum Merdeka. Pembelajaran-pembelajaran yang digunakan di kelas IV SDIT Salsabila Al- Muthi'in Banguntapan sudah memakai pembelajaran per mata pelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil subjek mata pelajaran yang diangkat adalah mata pelajaran IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Mata pelajaran IPS didalam IKM atau Implementasi Kurikulum Merdeka digabungkan bersama dengan pembelajaran IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam. Namun, alokasi waktu dan penggunaan buku pada mata pelajaran tersebut tidak sama.

Sejatinya, media *quizziz* ini dapat menjadi terobosan baru di kelas IVSDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan. Penggunaan media *quizziz* ini dapat meningkatkan kemampuan siswa sebagai alat asesmen. Kemampuan kognitif merupakan salah satu bentuk tujuan pendidikan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir seperti mengingat dan memecahkan masalah. Ahli Bloom menyatakan bahwa

---

<sup>7</sup> Linda Kurnia Supraptiningsih, Indro Wicaksono, dan Ira Aprilia, "Penerapan Asesmen Formatif Pembelajaran Dengan Kuis Game Edukasi Dan Penilaian Diri Siswa SMA," *Education Journal: Journal Education Research and Development* 6, no. 2 (2022), <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/ej.v6i2.739>.

terdapat enam tingkatan dalam kemampuan kognitif, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut dengan kognitif tingkat rendah dan keempat aspek lainnya termasuk kognitif tingkat tinggi.<sup>8</sup>

Pada zaman saat ini, perkembangan teknologi sudah berkembang sangat pesat dan cepat, salah satunya pembelajaran didalam media *online*. Pembelajaran didalam media *online* sudah sangat banyak digunakan oleh para guru dan siswa. Media *online* sangat beragam macamnya, termasuk pembelajaran *online quizizz*. *Quizizz* merupakan media *online* yang dapat digunakan didalam pembelajaran. Media *quizizz* ini dapat dipergunakan oleh guru dalam membuat sebuah latihan atau tugas untuk siswa didalam kelas. Media *quizizz* ini dapat menjadikan bahan dan media ajar terbaru bagi guru.

Sehingga nantinya, siswa akan merasa tidak jenuh saat pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *quizizz* secara *online* terdapat 5 jenis pertanyaan, yakni pilihan ganda, daftar cek, isian, polling, dan uraian. Hal ini dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan asesmen yang telah dibuat. Apabila sekolah telah memiliki fasilitas yang memadai dalam penggunaan media *online quizizz* ini, maka sangat mudah bagi guru untuk menggunakannya. Media *quizizz* ini dapat digunakan didalam kelas sebagai pengalaman yang berbeda sebelumnya, sehingga guru dapat melihat hasil evaluasi atau asesmen siswa berdasarkan hasil tes yang ada.<sup>9</sup>

Media *quizizz* memiliki fasilitas yang memadai didalamnya,

---

<sup>8</sup> Wina Sanjaya dan Andi Budimanjaya, *Paradigma Baru Mengajar* (Jakarta, 2017).

<sup>9</sup> Rabilla Rizki Cahyani, "Pengembangan Soal Tes Berbasis Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetensi Peserta Didik" (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2021).



seperti adanya durasi pengerjaan soal. Hal ini yang nantinya akan membantu siswa dalam mengerjakan asesmen tersebut. Penggunaan media ini memiliki cara pengerjaan yakni siswa yang lebih cepat dan benar dalam menjawab asesmen didalam *quizizz* tersebut akan mendapatkan skor atau nilai yang tinggi. Sedangkan siswa yang tidak menjawab atau jawaban kurang benar akan mendapatkan nilai nol.<sup>10</sup>

Setelah dijelaskan berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti berminat untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Quizizz* sebagai Alat Asesmen Materi IPAS Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi’in Banguntapan.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Melalui latar belakang yang telah dijabarkan oleh peneliti, maka dapat ditarik rumusan masalah yang diangkat, sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media *quizizz* siswa kelas IV SDIT Salsabila Al- Muthi’in Banguntapan?
2. Apakah media *quizizz* siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi’in Banguntapan yang dikembangkan layak menurut penilaian validator media dan validator ahli materi?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan yang diambil, sebagai berikut:

1. Mengetahui implementasi media *quizizz* siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi’in Banguntapan.
2. Mengetahui kelayakan media *quizizz* siswa kelas IV SDIT Salsabila Al- Muthi’in Banguntapan berdasarkan penilaian validator media dan valodator ahli materi.

---

<sup>10</sup> *Ibid*, 6

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka kegunaan pengembangan yang diambil, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Pengembangan media *quizizz* dapat menjadikan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan meningkat serta menambah media pembelajaran yang menarik.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Media *quizizz* ini dapat menjadikan media dan bahan ajar yang inovasi serta pembaruan didalam pembelajaran didalam kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan.

- b. Bagi Siswa

Media *quizizz* ini dapat membuat siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan menjadi semangat serta memiliki media pembelajaran yang telah berinovasi dari sebelumnya.

- c. Bagi Peneliti

Media *quizizz* ini dapat membuat peneliti mengetahui media dan bahan ajar yang baru didalam pengajaran di kelas.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebuah media *quizizz* yang akan digunakan di kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan.
2. Media *quizizz* yang dikembangkan berisi mengenai alat asesmen

bagi siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan.

3. Media *quizizz* yang dikembangkan menggunakan materi IPAS.
4. Media *quizizz* yang dikembangkan akan menggunakan aplikasi *online Quizizz*.

#### **E. Asumsi dan Batasan Pengembangan**

Asumsi dan batasan pengembangan didalam penelitian media *quizizz* ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Media *quizizz* yang dirancang mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan dengan baik.
  - b. Media *quizizz* yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi IPAS.
  - c. Media *quizizz* yang dirancang mampu meningkatkan hasil asesmen kognitif siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan.
  - d. Bagi guru, media *quizizz* yang dikembangkan mampu menambah media pembelajaran di kelas.
  - e. Validator ahli yang sangat berpengalaman dalam penelitian pengembangan produk.
2. Batasan Pengembangan
  - a. Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *quizizz*.
  - b. Media *quizizz* yang dikembangkan menggunakan versi ADDIE.
  - c. Versi ADDIE terdapat lima tahapan dalam pengembangannya, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

- d. Media *quizizz* yang dihasilkan memiliki modifikasi dari versi ADDIE.
- e. Modifikasi media *quizizz* versi ADDIE terletak pada bagian pengembangan (*development*) yang menggunakan media online *quizizz* sebagai bahan yang digunakan dalam membuat alat asesmen.

## F. Definisi Istilah

### 1. Media Quizizz

Pada penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Quizizz* sebagai Alat Evaluasi Materi IPAS Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi’in Banguntapan” memiliki beberapa definisi istilah, yakni kata “media *quizizz*”, “hasil belajar kognitif” dan “alat asesmen”.

Media *quizizz* merupakan sebuah layanan *online* yang menghadirkan berbagai fitur sebagai sebuah soal atau latihan bagi siswa-siswa yang ingin belajar *online*. Selain itu, media *quizizz* ini dapat dijadikan sebagai alat evaluasi atau pengukur seberapa paham siswa-siswa dalam pembelajaran yang telah mereka lakukan. Media *quizizz* ini dapat digunakan bersama guru dan siswa, dengan peran guru sebagai pembuat soal dan siswa menjadi pekerja soal.

### 2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar merupakan sebuah perolehan pengetahuan peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan mempengaruhi tiga aspek padadiri peserta didik yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Indikator dalam pencapaian hasil belajar ranah kognitif harus meliputi enam aspek, yakni:

- a. Mengingat
  - b. Memahami atau mengerti
  - c. Menerapkan
  - d. Menganalisis
  - e. Mengevaluasi
  - f. Menciptakan.
3. Alat Asesmen Formatif.

Alat asesmen merupakan sebuah alat untuk mengukur pemahaman siswa dalam sebuah pembelajaran yang dapat dilakukan sebelum maupun sesudah pembelajaran. Alat asesmen digunakan sebagai awal atau akhir dalam sebuah pembelajaran untuk dapat mengukur sejauh siswa dapat memahami pembelajaran yang telah lalu. Alat asesmen yang dilakukan ditengah pembelajaran atau diawal pembelajaran dinamakan dengan asesmen formatif. Sedangkan asesmen yang dilakukan diakhir semester dinamakan dengan asesmen sumatif.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil sebagai berikut:

1. Pengembangan Media *Quizizz* sebagai Alat Asesmen Materi IPAS Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan ini telah berhasil dikembangkan dengan tahapan menggunakan prosedur penelitian pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian pengembangan ADDIE melewati 5 (lima) tahapan, yakni analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Tahapan analisis (*Analyze*) didalam kegiatan ini meliputi melakukan observasi, melihat tujuan dan alur pembelajaran, dan melihat karakteristik siswa. Tahapan perancangan (*Design*) meliputi kegiatan merancang media, menentukan materi, dan memasukkan isi atau konten kedalam media *quizizz*. Tahapan pengembangan (*Development*) kegiatan yang dilakukan, yakni memakai fitur "mode kertas", mengembangkan fitur "mode kertas", pemberian gambar pada media *quizizz*, dan melakukan *review & edit*. Pada bagian tahapan pengembangan ini, dilakukan penilaian dari dosen pembimbing dan dosen ahli media. Tahapan implementasi (*Implementation*) meliputi kegiatan didalamnya, yakni menerapkan media *quizizz* di kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan dan melakukan penilaian kepada guru kelas IV. Tahapan evaluasi (*Evaluation*) didalam kegiatan ini meliputi

melihat hasil keseluruhan nilai siswa, menyampaikan kesimpulan dari penggunaan media *quizizz* yang digunakan, dan memberikan angket respon keterbacaan siswa terhadap media *quizizz*.

2. Media *Quizizz* sebagai Alat Asesmen Materi IPAS Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk asesmen. Hal ini dikarenakan penilaian yang diberikan melalui ahli media mendapatkan skor 60 dengan persentase 83,3% memiliki kategori penilaian sangat valid (bisa digunakan tanpa revisi). Ahli materi 1 mendapatkan skor 15 dengan persentase 75% memiliki kategori penilaian cukup baik. Lalu, ahli materi 2 memberikan skor 17 dengan persentase 85% memiliki kategori sangat valid. Kemudian, penilaian dari guru kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan mendapatkan skor 70 dengan persentase 97,2% memiliki kategori penilaian sangat valid (bisa digunakan tanpa revisi).
3. Media *quizizz* sebagai Alat Asesmen, menggunakan materi IPAS. Media *quizizz* juga dinilai dari siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan melalui angket respon keterbacaan siswa terhadap media. Penilaian yang didapatkan melalui angket respon keterbacaan siswa terhadap media sebesar >75,1% dengan kategori sangat valid media yang digunakan. Siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan juga merespon penggunaan media *quizizz* dengan positif pada pembelajaran yang dilakukan.
4. Hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan dengan menggunakan media *quizizz* mendapatkan hasil nilai di atas 80. Rata-rata siswa kelas IV SDIT Salsabila Al-

Muthi'in Banguntapan mendapatkan penilaian yang diatas 80.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Pada penelitian ini, masih terdapat beberapa keterbatasan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media *quizizz* yang dikembangkan. Keterbatasan dalam mengembangkan produk yang dihasilkan terdapat pada perancangan, penilaian dan penyebaran produk yang membutuhkan waktu relatif lama. Dikarenakan, pada saat revisi produk yang dikembangkan harus memiliki ketelitian serta kecermatan dalam mendesain produk. Kemudian, pada gambar yang ada didalam media *quizizz*, peneliti mengalami keterbatasan pada pembuatan gambar. Sehingga, beberapa gambar yang terletak pada media *quizizz*, diambil dari beberapa sumber. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu sertaketidakmampuan peneliti dalam mendesain gambar.

## **C. Saran**

Pada penelitian ini, telah berhasil dikembangkan sebuah media *online* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Adapun media yang dikembangkan tersebut berupa media *quizizz* dengan mengadopsi salah satu fitur yang ada, yakni fitur “mode kertas”. Adapun saran dalam pengembangan media *quizizz* yang telah dihasilkan, yakni:

### **1. Saran bagi Guru**

Media *quizizz* dengan fitur “mode kertas” dapat dijadikan sebagai media pembelajaran lanjutan dengan berbagai macam mata pelajaran.



2. Saran bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat membimbing serta memotivasi guru untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehingga, dengan menggunakan media pembelajaran sesuai, maka guru akan mudah dalam memberikan materi kepada siswa.

3. Saran bagi Peneliti Lainnya

Dengan pengembangan media *quizizz* ini, dapat dijadikan sebagai referensi serta acuan dalam penelitian berikutnya dengan saling melengkapi satu sama lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, A. H. (2021). *Penilaian Sumatif dan Penilaian Formatif Pembelajaran Online*. 2(1), 4.
- Aini, Y. I. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. 2(25).
- Anggraeni, R. D., & Nurjanah, F. (2020). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Kelas X SMA, 5.
- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Implementasi Kurikulum pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia: Jurnal Media Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 98.
- Astafiria, N. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Aplikasi Quizizz (METALIQ) pada Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Barokah, M. (2019). *Manajemen Penilaian Sumatif pada Ranah Kognitif Pembelajaran PAI Kelas X Semester Ganjil di SMA Negeri 2 Pontianak Tahun Pelajaran 2017/2018*. 9(2).
- Berlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Education and Language Research*, 1(12).
- BSNP. *Aspek Kelayakan Model* (Jakarta: BSNP, 2008).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*.
- Cahyani, R. R. (2021). *Pengembangan Soal Tes Berbasis Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetensi Peserta Didik*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Cecep, H. (2021). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.

- Haerullah, A., & Hasan, S. (2021). *PTK & Inovasi Guru*. Uwais Inspirasi Indonesia, 86.
- Hartatik, S. (2017). Peningkatan Sikap Pluralitas dan Hasil Belajar PKN Melalui Problem-Based Learning (PBL) Bagi Siswa Kelas XII IPA-5 Semester Gasal SMA NEGERI 3 SURAKARTA TAHUN 2016/2017. *Jurnal Dwija Utama*, 9, 69-74.
- Hasim, E. (2020) “Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Perguruan Tinggi di Masa Pandemi Covid-19”, Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Herliandry, L. D. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 66.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 30.
- Hidayat, Rahmad. (2020). Kumpulan Artikel Pendidikan dan Karir.
- Hidayati, S. N. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Abad 21 melalui Metode Puzzle dan Role Play. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Irawati, D. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Jurnal Edumaspul*, 6(1).  
*Jurnal Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 26.
- Lestari, N. T., & Ulfa. S. W. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan. 9(3), 603.
- Magdalena, I., Oktavia, D., & Nurjamilah. P. (2021). Analisis Evaluasi Sumatif dalam Pembelajaran Tematik Siswa kelas VI SDN Batujaya di Era Pandemi Covid-19. 1(1), 141.
- Mulyatiningsih. (2013). Penilaian Skala Likert.
- Ningtyas, D. L. I., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi

Berbasis Quizizz Tema I Indahnya Kebersamaan Sub Tema I Keberagaman Budaya Bangsa untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding SNasPPM*, 6(1).

Nurfadhillah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06. *Jurnal Pensa: Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280-296.

Priantini, D. A. M. M. O. (2020). Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(2), 242.

Priatmoko, S. (2018). Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam Di Era 4.0. *Jurnal Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2).

Pristiwanti, D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).

Pusparani, H. (2020). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas IV di SDN Guntur Kota Cirebon*. 2(2).

Rahayu, M. (2007). *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*.

Rati, D., & Montessori, M. Pelaksanaan Penilaian Formatif dalam Pembelajaran PPKn di SMP N 2 Lengayang. *Journal of Civic Education*, 2(1), 107.

Salama, N. L. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Konsep Sistem Pencernaan Menggunakan Aplikasi Quizizz.

Salsabila, U. H. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 168-169.

Sanjaya, W., & Budimanjaya, A., (2017). *Paradigma Baru Mengajar*, 90-91.

Sugiyono. (2016). *Katogori Kriteria Validitas*.

Susanto, D. A., & Fatahillah, A. (2016). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Himpunan Berdasarkan Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Kelas VII-A di SMPN 14 Jember. *Jurnal*

*Edukasi Unej*, 2(1), 1-4.

*Teknologi Pendidikan*, 22(1).

Wicaksono, I., Aprilia, I., Supraptiningsih, L. K., (2022). Penerapan Asesmen Formatif Pembelajaran dengan Kuis Game Edukasi dan Penilaian Diri Siswa SMA. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 6(2).

Wildani, J., Mahmudah W., & Triyana. I. W. (2018). Pelatihan Guru dalam Pelaksanaan Penilaian Formatif pada Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Maritim*, 1(1), 10.

Wuriyana, E. A., & Rosyidi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 607-615.

Yuliana, L. (n.d.). *Manajemen Pendidikan*. Universitas Negeri Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA