

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS QUIZZZ
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
KELAS V SDN KARANGANYAR 01 AMBULU JEMBER**

TESIS



Oleh:

Sinar Rosidah Zidni
NIM. 203206040008

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS QUIZZZ
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
KELAS V SDN KARANGANYAR 01 AMBULU JEMBER**

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)

Pembimbing:

1. Dr. H. Moh. Sahlan, M. Ag.,
2. Dr. Andi Suhardi, M. Pd



Oleh:

Sinar Rosidah Zidni


NIM. 203206040008

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
JUNI 2024**

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 01 Jember” yang ditulis oleh *Sinar Rosidah Zidni* ini, telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Achmad Siddiq Jember.

Jember, 13 Mei 2024
Pembimbing I


Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag
NIP. 196303111993031003

Jember, 13 Mei 2024
Pembimbing II


Dr. Andi Suhardi, M.Pd
NIP. 197309152009121002

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 01 Jember” yang ditulis oleh Sinar Rosidah Zidni ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember pada hari Rabu tanggal 26 Juni 2024 dan diterima sebagai salah satu pernyataan untuk memperoleh gelas Magister Pendidikan (M.Pd).

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd (.....)
2. Anggota
 - a. Penguji Utama : Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd (.....)
 - b. Penguji I : Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag (.....)
 - c. Penguji II : Dr. Andi Suhardi, M.Pd (.....)

Jember, 27 Juni 2024

Mengesahkan

Pascasarjana UIN KH. Achmad Siddiq Jember
Direktur



Prof. Dr. Moch. Chotib, S.Ag., M.M
NIP. 197107272002122003



ABSTRAK

Sinar Rosidah Zidni, 2024. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 01 Jember*. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas KH. Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag., Pembimbing II: Dr. Andi Suhardi, M.Pd.,

Kata Kunci: Pengembangan Evaluasi Pembelajaran, Quizizz, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar.

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Quizizz ini untuk mempermudah guru dalam mengevaluasi pembelajaran karena tidak perlu mengoreksi secara manual. Pengembangan evaluasi ini untuk meningkatkan motivasi serta prestasi siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung. Tujuan dari pengembangan evaluasi pembelajaran adalah (1) Mendeskripsikan validasi evaluasi pembelajaran IPAS berbasis *quizizz* siswa kelas V SDN Karanganyar 01 Jember. (2) Mendeskripsikan keefektifan penggunaan evaluasi pembelajaran IPAS berbasis *quizizz* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 01 Jember.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research Development* model Borg and Gall ada 10 langkah yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk hasil, (10) diseminasi dan implementasi.

Hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan: Produk evaluasi pembelajaran IPAS berbasis *quizizz* memenuhi kriteria kevalidan, dengan hasil validitas ahli materi 89%, validasi ahli media 87%, validasi ahli bahasa 91%. Hasil uji coba validitas item soal ada 6 soal tidak valid dan 14 soal valid. Hasil reliabilitas 0,934. Tingkat kesukaran soal terdapat 4 sedang dan 16 soal mudah. Uji daya beda 4 soal jelek, 2 soal cukup, 1 soal cukup, 8 soal baik, dan 6 soal amat baik. Hasil uji coba lapangan untuk mengukur motivasi siswa dengan menggunakan angket motivasi sebesar 64 dan motivasi siswa setelah menggunakan *quizizz* menjadi 90. Kemudian untuk hasil prestasi belajar sebelum menggunakan *quizizz* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68 sedangkan setelah menggunakan *quizizz* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 95.



ABSTRACT

Sinar Rosidah Zidni, 2024. Development of Quizizz-Based Learning Evaluation for Science and Social Studies to Enhance Motivation and Academic Performance of Fifth-Grade Students at SDN Karanganyar 01 Jember. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program Postgraduate Program. State Islamic University Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Advisor I: Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag., Advisor II: Dr. Andi Suhardi, M.Pd.,

Keywords: Development of Learning Evaluation, Quizizz, Learning Motivation, Academic Performance

The development of Quizizz-based learning evaluation for Science and Social Studies aims to facilitate teachers in assessing student learning without the need for manual grading. This evaluation development will increase student motivation and academic performance during learning. The objectives of developing this learning evaluation are: (1) To describe the validation of Quizizz-based learning evaluation for fifth-grade students at SDN Karanganyar 01 Jember. (2) To describe the effectiveness of using Quizizz-based learning evaluation in enhancing motivation and academic performance of fifth-grade students at SDN Karanganyar 01 Jember.

This research uses the Research and Development (R&D) model by Borg and Gall, which involves ten steps: (1) research and data collection, (2) planning, (3) developing the product draft, (4) initial field testing, (5) revising test results, (6) field testing, (7) refining the product based on field test results, (8) final field testing, (9) final product refinement, (10) dissemination and implementation.

The research development results can be summarized as follows: The evaluation product for IPAS (Integrated Science) learning based on Quizizz meets the validity criteria, with material expert validity at 89%, media expert validation at 87%, and language expert validation at 91%. The item validity test results show that 6 items are invalid and 14 items are valid. The reliability result is 0.934. The difficulty level of the questions includes 4 moderate and 16 easy questions. The discrimination index test results show 4 poor items, 2 fair items, 1 sufficient item, 8 good items, and 6 excellent items. The field trial results for measuring student motivation using a motivation questionnaire indicate an increase from 64 to 90 after using Quizizz. Additionally, the average score for learning achievement before using Quizizz was 68, which increased to an average score of 95 after using Quizizz.

ملخص البحث

سينار رشيدة زدني، 2024. تطوير تقويم تعليم العلوم الطبيعية والاجتماعية (IPAS) على أساس Quizizz لترقية الدافعية وإنجاز تعلم تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية العامة الحكومية 1 جمبر. رسالة الماجستير قسم تربية مدرس المدرسة الابتدائية ببرنامج الدراسات العليا جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت الاشراف (1) الدكتور الحاج سهلا الماجستير، و(2) الدكتور أندي سوهاردي الماجستير.

الكلمات الرئيسية: تطوير تقويم التعليم، Quizizz، ودافعية التعلم، وإنجاز التعلم

تطوير تقويم تعليم العلوم الطبيعية والاجتماعية (IPAS) على أساس Quizizz سوف يسهل عمل المدرس في تقويم عملية التعلم لأنه لا يحتاج إلى تصحيح يدوي. وتطوير هذا التقويم لترقية الدافعية والإنجاز لدى الطلاب أثناء عملية التعليم. وأهداف تطوير تقويم التعليم هي: (1) وصف تطوير تقويم تعليم العلوم الطبيعية والاجتماعية (IPAS) على أساس Quizizz لترقية الدافعية وإنجاز تعلم تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية العامة الحكومية 1 جمبر؛ و(2) وصف صلاحية تطوير تقويم تعليم العلوم الطبيعية والاجتماعية (IPAS) على أساس Quizizz لترقية الدافعية وإنجاز تعلم تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية العامة الحكومية 1 جمبر.

استخدم الباحث في هذا البحث طريقة البحث التطويري وفقا بنموذج بورغ وغال، التي يتكون من 10 خطوات، وهي: (1) البحث وجمع البيانات، و(2) التخطيط، (3) تطوير مسودة المنتج، و(4) التجارب الميدانية الأولية، و(5) مراجعة نتائج الاختبار. التجربة، و(6) التجارب الميدانية، (7) تحسين المنتج الناتج عن التجارب الميدانية، و(8) تجارب التنفيذ الميداني، (9) تحسين المنتجات الناتجة، و(10) النشر والتنفيذ.

أما النتائج التي حصلت عليها الباحثة فهي: أن منتج تقويم تعليم العلوم الطبيعية والاجتماعية (IPAS) على أساس Quizizz تستوفي معايير الصلاحية، مع نتائج صلاحية خبير المواد بنسبة 89% ، والتحقق من صحة الخبراء الإعلاميين بنسبة 87% ، والتحقق اللغوي 91%. تحتوي نتائج اختبار صلاحية عنصر السؤال على 6 أسئلة غير صالحة و 14 سؤالا صالحا. نتيجة الموثوقية 0.934. مستوى الصعوبة هو 14 سهل و 6 أسئلة سهلة للغاية. اختبار قوة الفرق هو 4 أسئلة سيئة للغاية ، 1 سولاباد ، سؤال واحد يكفي ، 8 أسئلة جيدة ، و 6 أسئلة جيدة جدا. الاختبار القبلي 64% و 90% نتائج التجارب الميدانية البعيدة ، 68% الاختبار القبلي و 95%.

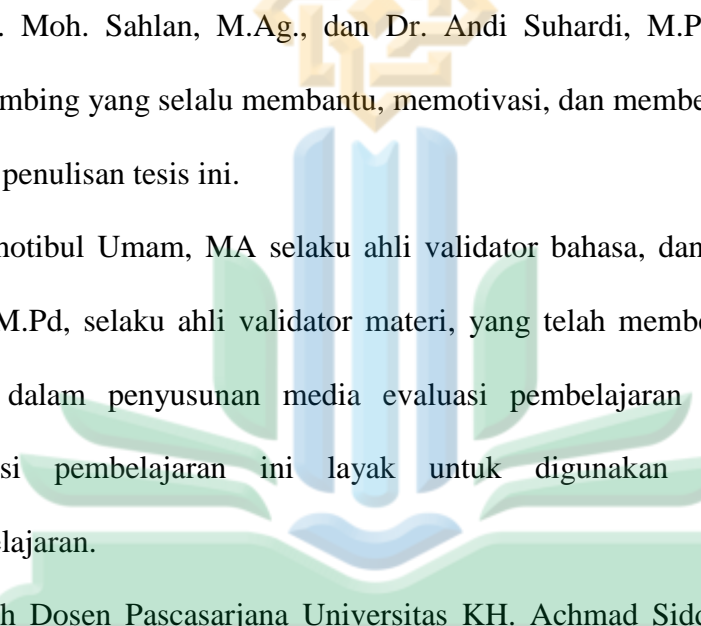


KATA PENGANTAR

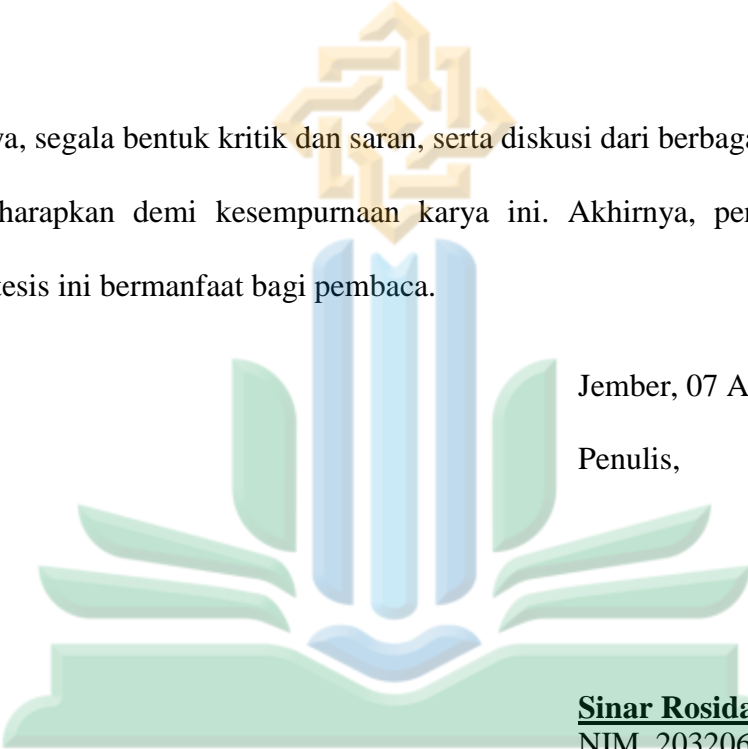
Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan nikmatNya, sehingga tesis yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 01 Jember”, ini dapat diselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa kita dalam keridhoan Allah melalui agama Islam.

Tesis ini dapat diselesaikan berkat bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, MM. selaku Rektor UIN KHAS Jember, yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesaikannya tesis ini.
2. Prof. Dr. Moch. Chotib, S.Ag, M.M. selaku Direktur Pascasarjana UIN Kiai Achmad Siquiq Jember, yang telah memberikan bimbingan yang manfaat.
3. Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Pascasarjana UIN Kiai Achmad Siquiq Jember dan validator ahli media saya, yang telah menularkan semangat dan memberikan masukan serta nasehat secara telaten demi selesainya tesis ini, beliau juga selaku selaku Ketua Program Studi selalu menghubungi saya supaya dapat menyelesaikan penelitian ini.
4. Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd selaku Dosen Penguji utama, yang memberikan kritik, saran dan masukan untuk kesempurnaan penulisan tesis ini.

- 
5. Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag., dan Dr. Andi Suhardi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang selalu membantu, memotivasi, dan memberikan bimbingan dalam penulisan tesis ini.
 6. Dr. Khotibul Umam, MA selaku ahli validator bahasa, dan Ira Nurmawati, S.Pd.,M.Pd, selaku ahli validator materi, yang telah memberikan saran dan kritik dalam penyusunan media evaluasi pembelajaran sehingga media evaluasi pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran.
 7. Seluruh Dosen Pascasarjana Universitas KH. Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada saya, sehingga bisa menyelesaikan studi.
 8. Bapak Dr. Mohammad Yahya, S.Pd.I.,M.Pd.I selaku Kepala Sekolah SDN Karanganyar 01 Jember, yang telah memberikan ijin mengadakan penelitian dan memberi motivasi untuk selalu maju dan berinovasi.
 9. Orang tua tercinta saya, Ibu Siti Khoyimah dan Bapak Mujiono, serta Ibu Mertua saya Ibu Masruroh yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
 10. Suami saya Muhamad Romdlon Asadi, anak pertama saya Ahmad Ikhsan Zakaria dan calon anak saya yang ada di dalam perut, yang telah memahami situasi saya sehingga memberikan saya waktu luang untuk menyelesaikan penulisan saya.

Semoga budi baik yang diberikan kepada penulis tercatat sebagai amal dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Tiada gading yang tak retak. Karya ini pasti mempunyai kekurangan maupun kelemahan. Oleh



karenanya, segala bentuk kritik dan saran, serta diskusi dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ini. Akhirnya, penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi pembaca.

Jember, 07 April 2024

Penulis,

Sinar Rosidah Zidni
NIM. 203206040008

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	7
G. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Peneliti Terdahulu	11
B. Pengertian Pembelajaran	15
C. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran	16

D. Quizizz.....	30
E. Pembelajaran IPAS.....	36
F. Prestasi Belajar	37
G. Prestasi Belajar	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Model Penelitian dan Pengembangan	46
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	47
C. Uji Coba Produk.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	59
A. Penyajian Data dan Uji Coba	59
B. Analisis Data	64
C. Revisi Produk.....	85
BAB V PEMBAHASAN	92
A. Kajian Produk yang dikembangkan	92
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Yang Lebih Lanjut	94
DAFTAR RUJUKAN	96



DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu	14
2.2 Kisi-kisi Soal	28
2.3 Kartu Soal	29
3.1 Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa	49
3.2 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	50
3.3 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	50
3.4 Skor Skala Likert Validasi	55
3.5 Presentase Tingkat Motivasi Pembelajaran Siswa Berbasis Quizizz ...	56
3.6 Skor Kriteria Angket Motivasi.....	58
4.1 Tabel Capaian Pembelajaran.....	60
4.2 Tabel Kisi-kisi Soal	61
4.3 Tanggapan Lembar Validasi Ahli Materi	65
4.4 Tanggapan Lembar Validasi Ahli Media	66
4.5 Tanggapan Lembar Validasi Ahli Bahasa	69
4.6 Angket Motivasi Belajar Terhadap Quizizz	71
4.7 Hasil Tes Evaluasi Menggunakan Quizizz	73
4.8 Validitas Item Soal	75
4.9 Uji Reliabilitas	76
4.10 Uji Kesukaran Butir Soal	76
4.11 Uji Daya Beda Butir Soal	77
4.12 Rekapitulasi Analisis Butir Soal	78
4.13 Hasil Uji Coba Lapangan Sebelum Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz	79



4.14 Hasil Uji Coba Lapangan Sesudah Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz	80
4.15 Hasil Pretest Uji Coba Lapangan Kelompok Besar	82
4.16 Hasil Posttest Uji Coba Lapangan Kelompok Besar Uji Kesukaran Butir Soal	83
4.17 Data Deskriptif Statistik Uji Kesukaran Butir Soal	84
4.18 Data Uji Normalitas Uji Kesukaran Butir Soal	83
4.19 Data Uji Homogenitas Uji Kesukaran Butir Soal	84
4.20 Data Uji Independent Sampel T-Test Uji Kesukaran Butir Soal	84
4.21 Kisi-kisi Sebelum Direvisi Uji Kesukaran Butir Soal	87
4.22 Kisi-kisi Sesudah Direvisi Uji Kesukaran Butir Soal	88
4.23 Soal Evaluasi Sebelum dan Sesudah Direvisi Uji Kesukaran Butir Soal	89



DAFTAR GAMBAR

2.1 Tampilan Awal Quizizz	32
2.2 Tampilan Beranda Quizizz	32
2.3 Tampilan Menu Quizizz	33
2.4 Tampilan Tema Quizizz	33
2.5 Tampilan Awal Pembuatan Media Pembelajaran	34
2.6 Tampilan Pembuatan Media Kuis dalam Quizizz	34
2.7 Tampilan Pembuatan Kuis Pilihan Ganda	35
2.8 Tampilan Gabung Quizizz untuk Peserta Didik.....	35
3.1 Metode Penelitian Borg and Gall	47
4.1 Tampilan Home	63
4.2 Tampilan Membuat Quizizz	63
4.3 Tampilan Hasil Quizizz	64
4.4 Petunjuk Penggunaan Kuis pada Quizizz	86



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Pernyataan Keaslian	98
2. Surat Permohonan Menjadi Validator	99
3. Surat Selesai Penelitian	102
4. Jurnal Kegiatan Penelitian	103
5. Pedoman Wawancara	104
6. Hasil Wawancara	105
7. Lembar Validasi Ahli Bahasa	106
8. Lembar Validasi Ahli Media	106
9. Lembar Validasi Ahli Materi	108
10. Angket Motivasi Siswa	112
11. Hasil Angket Motivasi Siswa	113
12. Rekap Respon Siswa	115
13. Modul Ajar	116
14. Kartu Soal	120
15. Kisi-kisi	130
16. Soal Pretest	132
17. Nilai Pretest	137
18. Nilai Posttest	138
19. Contoh Hasil Posttest	133
20. Media Evaluasi	145
21. Dokumentasi	160
22 Biodata Penulis	161

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – INDONESIA

Berdasarkan Surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 tanggal 22 Januari 1987, sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	`	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye



BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan atau aktivitas belajar mengajar yang di dalamnya terdapat dua subjek yaitu guru dan peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan haruslah terprogram, dan ciri-ciri suatu program yang sistematis, dan terencana, sistematis artinya keteraturan dalam hal ini pembelajaran harus dilakukan dengan langkah-langkah tersusun mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi.¹ Agar mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang baik, maka guru perlu mempunyai alat evaluasi yang valid dan praktis untuk digunakan dalam mencapai tujuan tertentu.

Di dalam mewujudkan evaluasi pembelajaran yang berkualitas, tentunya tidak terlepas dari pengaruh penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan. Karena dengan diterapkannya ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam dunia pendidikan diharapkan bisa membuat yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan manusia pada suatu negara. Oleh sebab itu agar pendidikan di negara Indonesia tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK, maka diperlukan adanya pembaruan, salah satunya yang berhubungan dengan faktor-faktor penunjang pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di lingkungan sekolah.

¹ Zainal, Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016). 10

Salah satu penerapan teknologi yang dapat digunakan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara daring maupun luring dapat menggunakan aplikasi quizizz. Aplikasi ini sendiri merupakan aplikasi terdapat di web dan dapat diakses gratis oleh guru dan siswa. Aplikasi ini dipilih sebagai evaluasi pembelajaran karena menurut Bagas Prima Kristanto dan Tri Nova Hasti Yuniani menyatakan bahwa aplikasi quizizz memiliki kelebihan dimana guru dapat melacak siswa yang telah menjawab pertanyaan yang telah dibuat serta siswa dapat melihat letak dimana kesalahan dari jawaban siswa. Selain itu siswa juga dapat mengerjakan secara fleksibel dimana dan kapan saja juga kelebihan penggunaan quizizz dapat meminimalisis penggunaan kertas serta dapat meningkatkan motivasi, nilai juga meningkatkan pemanfaatan kemampuan TIK.²

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh Widayanti dan Purnama Syae Purrohman, bahwa media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, yakni penelitian yang dilakukan oleh Widayanti dan Purnama Syae Purrohman: Hasil rata-rata post test kelas eksperimen mendapatkan 141 sedangkan kelas kontrol 106. Skor post test eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rata-rata post test kelas control. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif Quizizz berpengaruh terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan media tersebut menuntut

² Bagas Prima Kristanto dan Tri Nova Hasti Yunianta, *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz dengan Soal PISA Konten Quantity*, Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 11 No. 02 Agustus 2021

siswa untuk aktif, berpikir kritis dan mandiri untuk menjawab pertanyaan serta bertambahnya wawasan.³

Tidak hanya motivasi saja, ternyata media Quizizz juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suwanto: Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa prestasi belajar bahasa Indonesia siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan Quizizz, peningkatan nilai rata-rata pretest dari 57,73 dan posttest 75 pada siklus I, dan nilai rata-rata pretest 60 dan posttest 81,36 pada siklus II.⁴

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁵ Kurikulum merdeka ini siswa memiliki karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila (PPP). Profil pelajar pancasila ini nanti akan menjadi rujukan perancangan kurikulum nasional dalam bentuk standar nasional pendidikan, profil pelajar pancasila merupakan tujuan dari pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional dikatakan berhasil jika dapat mencetak para pelajar yang memiliki (PPP) kemudian nanti dari profil pelajar pancasila juga akan diturunkan ke standart kompetensi lulusan. Yang dimaksud profil pelajar pancasila

³ Widayanti dan Purnama Syae Purrohman, Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V, *Jurnal Educatio*, Vol. 7 No. 3 Juli 2021.

⁴ Suwanto, Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 30 No. 3 Nopember 2021.

⁵ Amalia fitri dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021) vii.

merupakan ciri karakter dan kompetensi yang diharapkan untuk diraih oleh peserta didik, yang didasarkan pada nilai-nilai luhur pancasila. Cara menerapkan profil pelajar pancasila yaitu dengan kegiatan intrakurikuler yaitu kegiatan di dalam kelas, kegiatan koorurikuler kegiatan pembelajaran berbasis proyek, kegiatan ekstrakurikuler kegiatan bakat dan minat, budaya sekolah pembiasaan dan budaya warga sekolah.

Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa implementasi kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS perlu mendapat perhatian penting. Karena mata pelajaran IPAS merupakan pelajaran wajib dan pelajaran yang baru diterapkan sejak kurikulum merdeka di tingkat Sekolah Dasar (SD). Implementasi kurikulum merdeka pada pelajaran IPAS di rasa masih kurang. Guru harus memberikan fasilitas yang terbaik untuk siswa mengenai penyampaian materi, isi serta menumbuhkan semangat belajar agar skill mereka terasah.

Kondisi yang terjadi di SDN Karanganyar 01 Jember banyak orang tua yang menceritakan terkait dengan penggunaan smartpone, anak sering kali bermain game online daripada belajar yang mengakibatkan anak lebih tertarik cepat-cepat pulang sekolah dibandingkan ketika sekolah. Di SDN Karanganyar 01 juga mendapatkan bantuan berupa chromebook sebanyak 15 unit akan tetapi belum dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran meggunakan media seadanya (tes tulis).⁶ Untuk mewujudkan kemerdekaan berpikir media

⁶ Wawancara Bu Vanin Guru Kelas 5 SDN Karanganyar 01, 1 Februari 2024 pukul 11.30.

evaluasi pembelajaran diperlukan sehingga dapat selalu terwujud kegiatan belajar mengajar yang kondusif.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Karanganyar 01 Jember mengatakan bahwa siswa ketika mendengarkan akan ada ulangan harian reaksinya sudah tidak semangat dan merasa ulangan harian merupakan peristiwa yang ditakuti. Jadi perlu adanya inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi persoalan tersebut yaitu dengan memanfaatkan media interaktif.

Melihat persoalan tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan sistem pembelajaran dengan merancang media pembelajaran Quizizz sebagai alat evaluasi yang memanfaatkan smartphone untuk proses evaluasi pembelajaran, sehingga smartphone tidak hanya untuk bermain game online dan juga chromebook di SDN Karanganyar 01 tidak hanya untuk Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) saja, akan tetapi juga dapat dipakai untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis *Quizizz* untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Kelas V SDN Karanganyar 01 Jember.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validasi evaluasi pembelajaran IPAS berbasis *quizizz* siswa kelas V SDN Karanganyar 01 Jember?

2. Bagaimana keefektifan penggunaan evaluasi pembelajaran IPAS berbasis *quizizz* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 01 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mendeskripsikan validasi evaluasi pembelajaran IPAS berbasis *quizizz* siswa kelas V SDN Karanganyar 01 Jember.
2. Mendeskripsikan keefektifan penggunaan evaluasi pembelajaran IPAS berbasis *quizizz* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 01 Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPAS Harmoni dalam ekosistem yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Evaluasi dikembangkan melalui website quizizz.com dengan bantuan jaringan internet yang bisa diakses melalui smartphone maupun komputer, yang mana isinya dapat dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran tematik kelas V.
2. Evaluasi pembelajaran ini berisi materi dan evaluasi pembelajaran IPAS tentang Harmoni dalam ekosistem.
3. Disajikan materi setiap pembelajaran sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.
4. Disajikan soal kuis dengan bentuk pilihan ganda.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Suatu penelitian diharapkan mempunyai manfaat penting yang secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan. Adapaun penelitian ini memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Secara Teori

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan kepada guru sekolah tingkat dasar dalam hal bagaimana langkah praktis, taktis dan sistematis mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis *quizizz* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini menawarkan pembelajaran yang variatif dan inovatif yakni mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis *quizizz* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa yang mudah dan praktis untuk dibuat dan diterapkan di sekolah dasar.

b. Bagi Siswa

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengombinasikan berbagai elemen pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Peneliti dan Pengembangan

Sesuai dengan judul penelitian dan pengembangan ini, Asumsi dasar terhadap penelitian pengembangan evaluasi pembelajara tematik berbasis *quizizz*:

1. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan produk yang telah ada. *Quizizz* dan media buku IPAS kemudian dituangkan ke dalam *quizizz*.
2. Peneliti ingin menggambarkan tingkat kelayakan produk yang telah diciptakan. Selain itu peneliti juga menjabarkan pengaruh penggunaan produk berupa evaluasi berbasis *quizizz* pada peningkatan motivasi dan prestasi siswa yang menggunakan produk tersebut.
3. Mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam proses pembelajaran. Dimana dalam *quizizz* ini memiliki tampilan menarik, bukan hanya berisikan teks-teks bacaan saja tapi dilengkapi oleh gambar dan animasi.
4. Kuis dalam bentuk permainan yang diharapkan pula dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Sementara itu, ada pula beberapa keterbatasan dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Materi pengembangan evaluasi pembelajaran ini hanya terbatas pada pembelajaran IPAS tentang Harmoni dalam ekosistem.
2. Objek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Karanganyar 01 Jember.

G. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama dan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka peneliti perlu memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian karya ilmiah yang berupa pengetahuan, penyusunan, pelaksanaan, penilaian dan penyempurnaan baik dari menghasilkan produk yang sudah ada maupun yang belum ada. Dalam hal ini adalah evaluasi pembelajaran untuk guru dan peserta didik.
2. Evaluasi pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam melakukan penilaian maupun pengontrolan terhadap siswa dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga dengan adanya evaluasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam melihat kemampuan peserta didiknya dan melihat kendala-kendala atau materi pembelajaran yang belum dipahami oleh siswa. Evaluasi pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua yaitu teknik tes dan teknik non tes.
3. Quizizz adalah aplikasi Pendidikan yang berbasis permainan (game) dan dapat membawa kegiatan banyak pemain diruang kelas, sehingga menjadikan kelas semakin interaktif dan menyenangkan.
4. Pembelajaran IPAS yaitu salah satu pembelajaran yang terdapat di sekolah dasar, yang mana pembelajaran tematik ini diartikan sebagai pembelajaran tentang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
5. Motivasi merupakan dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya, maksud tujuan adalah sesuatu yang berada di luar diri manusia sehingga kegiatan manusia lebih terarah karena seseorang akan berusaha lebih semangat dan giat dalam berbuat sesuatu.

6. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh pelajaran tertentu yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan gurunya.

Berdasarkan definisi di atas, maka yang di maksud dengan “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”, merupakan mengembangkan kegiatan evaluasi pembelajaran, pada evaluasi tersebut guru tidak perlu susah-susah menganalisis prestasi belajar siswa sehingga mempermudah guru dalam melihat kemampuan peserta didiknya dan melihat kendala-kendala atau materi pembelajaran yang belum dipahami oleh siswa dengan memanfaatkan alat evaluasi berupa quizizz untuk meningkatkan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya serta prestasi belajar yang telah dilalui oleh peserta didik dalam periode tertentu.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Peneliti Terdahulu

Beberapa studi dan penelitian tentang pendidikan telah banyak dan sering dilakukan khususnya pengembangan evaluasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan evaluasi memiliki pengaruh yang cukup kuat sehingga banyak peneliti tertarik untuk melakukan terkait dengan pengembangan, namun setiap studi dan penelitian dilakukan memiliki ciri khas dan penekanan masing-masing terhadap focus kajian yang akan dibahas. Ada beberapa peneliti terdahulu sebagai berikut:

1. Artikel yang ditulis oleh Destri Sambara Sitorus dan Tri Nygroho Budi Santoso (2022) yang berjudul *“Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game pada Masa Pandemi Covid-19”*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan quizizz memiliki dampak positif bagi siswa, quizizz membantu mereka untuk lebih memahami materi dan tidak membuat mereka bosan dalam belajar.
2. Artikel selanjutnya yang ditulis oleh Novia Widiyanti Putrid an Renny Dwijayanti yang berjudul *“Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP di SMK Negeri 10 Surabaya”*. Penelitian ini bertujuan untuk

menghasilkan alat evaluasi berbasis HOTS bantuan aplikasi quizizz berupa soal tes penilaian harian untuk menilai kompetensi peserta didik. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa alat evaluasi dikatakan layak digunakan dari segi aspek materi dan konstruksi. Dalam penelitian ini diperoleh data kualitatif berdasarkan hasil validasi ahli didapatkan presentase 92.5% dan dari konstruksi sebesar 85%.

3. Selanjutnya Artikel yang ditulis oleh Bagas Prima Kristanto dan Tri Nova Hasti Yuniarta (2021) yang berjudul "*Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz dengan Soal PISA konten Quantity*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dengan soal PISA matematika konten quantity dapat dikatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan. rata-rata presentase penilaian menunjukkan bahwa 90.6% media ini valid dan 91.3% praktis, sehingga produk ini dikatakan layak untuk digunakan.
4. Artikel selanjutnya yang ditulis oleh Herlina Pusparani yang berjudul "*Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon*". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran dan meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran sebagai pembelajaran yang menyenangkan. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa quizizz merupakan salah satu media pembelajaran untuk evaluasi pembelajaran.

Ada interaksi ketika siswa mengerjakan evaluasi pembelajaran, mereka merasa termotivasi untuk melakukan evaluasi.

5. Artikel yang ditulis oleh Azzah Amany yang berjudul "*Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika*".

Penelitian ini bertujuan yaitu mendeskripsikan bahwa quizizz dapat dijadikan media evaluasi pembelajaran formal seperti ujian atau penilaian harian khususnya pada pelajaran matematika. Hasil penelitian mengatakan bahwa pelaksanaan ujian atau penilaian harian dapat dilakukan melalui quizizz dengan mengoptimalkan penggunaan fitur pada quizizz.

6. Tesis yang ditulis oleh Suciningsih (2020) yang berjudul "*Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar dalam Masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*".

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perencanaan, pelaksanaan serta pengambilan keputusan hasil belajar menggunakan *quizizz* di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. Hasil penelitian *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas bahwa *quizizz* efektif digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19.

7. Artikel yang ditulis oleh Widayanti dan Purnama Syac Purrohman (2021) yang berjudul "*Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh motivasi belajar IPA dengan

menggunakan media Quizizz pada siswa kelas V SD Susukan 09 Pagi Jakarta Timur. Hasil penelitian dideskripsikan berdasarkan data yang didapat dari kuisisioner menyatakan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran Quizizz pada motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Susukan 09 Pagi Jakarta Timur.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Jenis
1	2	3	4	5
1.	Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game pada Masa Pandemi Covid-19	a. Menggunakan quizizz	a. Pemanfaatan quizizz b. Media pembelajaran c. Pandemic covid-19	Artikel
2.	Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP di SMK Negeri 10 Surabaya	a. Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz b. Menggunakan penelitian pengembangan <i>Borg and Gall</i> 10 langkah	a. Mata pelajaran marketing	Artikel
3.	Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz dengan Soal PISA konten Quantity	a. Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis quizizz	a. Soal PISA konten quantity	Artikel
4.	Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota	a. Aplikasi quizizz b. Evaluasi pembelajaran	a. Tidak mengembankan b. Tidak ada untuk meningkatka	Artikel

	Cirebon		n motivasi dan prestasi belajar	
5.	Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika	a. Aplikasi quizizz b. Evaluasi pembelajaran	a. Pembelajaran daring b. Pelajaran matematika	Artikel
6.	Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar dalam Masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas	a. Aplikasi quizizz	a. Hasil belajar b. Masa covid-19	Tesis
7.	Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V	a. Aplikasi quizizz b. Motivasi belajar	a. Pengaruh media b. Pembelajaran IPA	Artikel

Sumber Data: Peneliti Terdahulu

B. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran yang hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang berada di wilayah sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.⁷ Berdasarkan teori di atas pembelajaran adalah suatu proses mengatur peserta didik di lingkungan belajar yang akan mendorong peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses

⁷ Aprida Pane, Muhamad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran", Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 03, No. 2, 2017, hal. 337.

interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar berlangsung dalam lingkungan belajar.⁸ Sistem pendidikan nasional tertuang dalam UU RI bahwa dalam pembelajaran saling berhubungan antara guru, siswa, dan sumber belajar di lingkungan belajar.

Pembelajaran memiliki komponen-komponen utama, yaitu pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang dipandang sebagai suatu proses interaksi. Maka dapat dikatakan dengan proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berinteraksi dan berkaitan untuk dapat mencapai suatu hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui sudah mencapai tujuan pembelajaran, dapat diukur dengan evaluasi pembelajaran.

C. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran

1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan penilaian keseluruhan program pendidikan mulai perencanaan suatu program substansi pendidikan termasuk kurikulum dan asesmen serta pelaksanaannya, pengadaan dan peningkatan kemampuan pendidik, manajemen pendidikan dan reformasi pendidikan secara keseluruhan.⁹

Dalam Bahasa Indonesia kata evaluasi berarti penilaian.¹⁰ Evaluasi telah diartikan para ahli dengan cara berbeda meskipun maknanya relative sama. Menurut Guba dan Lincoln mengemukakan definisi evaluasi sebagai

⁸ Republik Indonesia, “Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional”, hal. 6.

⁹ Moh Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, (Jember: STAIN Jember Press, 2013) 10

¹⁰ Sudaryono, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 36.

*“a process through which a value judgement or decision is made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator”.*¹¹

Istilah evaluasi pembelajaran sering disebut juga dengan ujian. Meski saling berkaitan, tetapi tidak mencakup keseluruhan makna yang sebenarnya. Ujian ulangan harian yang dilakukan guru maupun ujian akhir sekolah sekalipun belum bisa menggambarkan esensi evaluasi pembelajaran. Karena, evaluasi pembelajaran pada dasarnya bukan hanya menilai hasil belajar, tetapi juga proses-proses yang dilalui oleh pendidik dan peserta didik dalam seluruh proses pembelajaran.

Istilah tes, pengukuran, penilaian dan evaluasi sering disalahartikan dan disalahgunakan dalam praktik evaluasi. Secara konseptual istilah-istilah tersebut berbeda satu sama lain meskipun mempunyai keterkaitan yang sangat erat. Tes adalah pemberian suatu tugas atau rangkaian tugas dalam bentuk soal atau perintah lain yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Hasil dari pelaksanaan tugas tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan-kesimpulan tertentu terhadap peserta didik.

Pengukuran adalah suatu proses untuk menentukan kuantitas dari sesuatu. Sesuatu tersebut bisa berarti peserta didik, strategi pembelajaran, sarana prasarana sekolah dan lain sebagainya. Untuk melakukan pengukuran tentu membutuhkan alat ukur. Dalam bidang Pendidikan,

¹¹ Asrul dkk, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Citapustaka Media, 2014), 2.

psikologi maupun variabel-variabel social lainnya. Kegiatan pengukuran biasanya menggunakan tes sebagai alat ukur.

Penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu.¹² Jika dilihat dalam konteks yang luas, keputusan tersebut dapat menyangkut keputusan tentang peserta didik, keputusan tentang kurikulum dan keputusan tentang kebijakan pendidikan.

Sedangkan evaluasi mencakup tiga istilah diatas, yaitu suatu rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur efektivitas sistem pembelajaran secara keseluruhan.¹³ Istilah evaluasi merupakan penilaian keseluruhan program Pendidikan mulai perencanaan suatu program subansi Pendidikan termasuk kurikulum dan penilaian (*assessment*) serta pelaksanaanya, pengadaan dan peningkatan kemampuan pendidik, manajemen Pendidikan, dan reformasi Pendidikan secara keseluruhan.¹⁴

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan dan penetapan kualitas (nilai dan arti) pembelajaran terhadap berbagai komponen pembelajaran berdasarkan pertimbangan dan karakteristik.¹⁵ Evaluasi pembelajaran dalam system Pendidikan

¹² Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 4.

¹³ Sudaryono, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 38.

¹⁴ Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 8.

¹⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 49.

merupakan salah satu kegiatan sangat penting yang dilaksanakan secara teratur pada periode-periode tertentu, misalnya untuk memantau kualitas mutu Pendidikan dan membantu proses belajar mengajar di kelas, maka dari itu diperlukan alat ukur.

2. Pengertian Alat Evaluasi Pembelajaran

Alat evaluasi merupakan alat untuk melaksanakan sebuah penilaian. Penilaian adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan proses dan hasil dalam melakukan sesuatu. Pada proses pembelajaran, penilaian dapat dinyatakan sebagai proses mengumpulkan data atau informasi yang terkait dengan komponen-komponennya.¹⁶ Penilaian merupakan kegiatan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi hasil belajar peserta didik dari berbagai jenis tagihan seperti kuia, tugas individu, tugas kelompok, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester dan sebagainya.¹⁷ Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi adalah alat atau media yang digunakan untuk mempermudah pelaksanaan penilaian hasil belajar, untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran yang diberikan.¹⁸ Alat evaluasi yang biasa digunakan oleh guru adalah lembar tes, namun pada penelitian kali ini peneliti memiliki inovasi untuk mengembangkan sebuah alat evaluasi untuk mengetahui

¹⁶ Muri Yusuf, *Asessmen dan Evaluasi Pendidikan; Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan* (Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2015) 14

¹⁷ Devi Andriyani, *Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Siswa Pada Pemberlajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar*” Tesis Universitas Lampung 2017.

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016) 168

motivasi serta prestasi belajar peserta didik dengan memperhatikan prinsip-prinsip evaluasi berbasis quizizz.

3. Prinsip-prinsip Evaluasi

Prinsip-prinsip umum yang harus diperhatikan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran adalah:

a. Valid

Penilaian harus mengukur apa yang seharusnya diukur dengan menggunakan alat tes terpercaya atau sah (valid). Artinya, adanya kesesuaian alat ukur dengan fungsi pengukuran dan sasaran

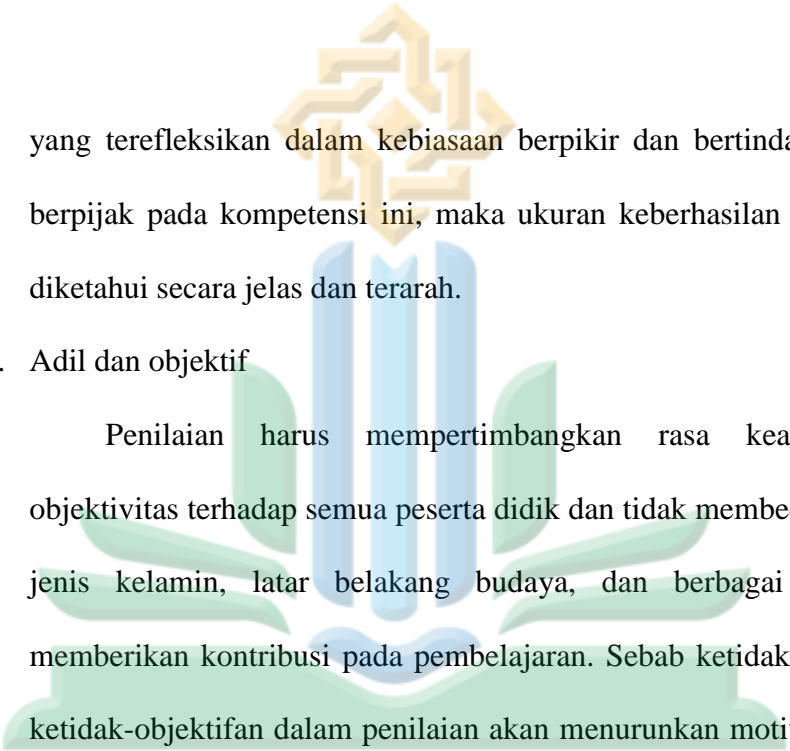
pengukuran. Apabila alat ukur tidak memiliki kesahihan yang dapat dipertanggung jawabkan, maka informasi yang dikumpulkan juga salah dan kesimpulan yang diambil juga menjadi salah.

b. Mendidik

Penilaian harus memberikan sumbangan positif terhadap pencapaian belajar peserta didik. Hasil penilaian bagi peserta didik yang berhasil harus dinyatakan dan dapat dirasakan sebagai penghargaan untuk memotivasi peserta didik yang berhasil, sedangkan bagi yang kurang berhasil sebagai pemicu semangat belajar, sehingga keberhasilan dan kegagalan peserta didik harus tetap diapresiasi dalam penilaian.

c. Berorientasi pada tujuan

Penilaian harus menilai pencapaian kompetensi peserta didik yang meliputi seperangkat pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nilai



yang terefleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Dengan berpijak pada kompetensi ini, maka ukuran keberhasilan akan dapat diketahui secara jelas dan terarah.

d. Adil dan objektif

Penilaian harus mempertimbangkan rasa keadilan dan objektivitas terhadap semua peserta didik dan tidak membeda-bedakan jenis kelamin, latar belakang budaya, dan berbagai hal yang memberikan kontribusi pada pembelajaran. Sebab ketidak-adilan dan ketidak-objektifan dalam penilaian akan menurunkan motivasi belajar peserta didik.

e. Terbuka

Kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan harus jelas dan terbuka bagi semua pihak, sehingga keputusan tentang keberhasilan peserta didik jelas bagi pihak-pihak yang berkepentingan, tanpa ada rekayasa atau sembunyi-sembunyi yang dapat merugikan semua pihak.

f. Berkesinambungan

Kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan harus jelas dan terbuka bagi semua pihak, sehingga keputusan tentang keberhasilan peserta didik jelas bagi pihak-pihak yang berkepentingan, tanpa ada rekayasa atau sembunyi-sembunyi yang dapat merugikan semua pihak.

g. Menyeluruh

Penilaian dapat dilakukan dengan berbagai teknik dan prosedur termasuk mengumpulkan berbagai bukti hasil belajar peserta didik. Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik meliputi pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), sikap dan nilai (afektif) yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.

h. Bermakna

Penilaian hendaknya mempunyai makna yang signifikan dan berguna bagi semua pihak. Untuk itu, evaluasi pembelajaran hendaknya mudah dipahami dan dapat ditindaklanjuti oleh pihak-pihak yang berkepentingan. Hasil penilaian hendaknya mencerminkan gambaran yang utuh tentang prestasi peserta didik yang mengandung informasi keunggulan dan kelemahan, minat dan tingkat penguasaan peserta didik dalam pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

4. Jenis-jenis Soal dalam Evaluasi Pembelajaran

Tes merupakan salah satu alat evaluasi. Suatu tes dapat dikatakan berhasil menjalankan fungsi ukurnya apabila ia mampu memberikan hasil ukur yang cermat dan akurat. Ada dua jenis tes yaitu tes subjektif dan tes objektif:¹⁹

¹⁹ Dessy Febyronita, Giyanto, "survei tingkat Kemampuan Siswa dalam Mengerjakan Tes Berbentuk Jawaban singkat (short Answer Test) pada Mata Pelajaran IPS Terpadu (Geografi) Kelas VII di SMP Negeri 1 Mesuji Tahun Pelajaran 2015/2016. "Jurnal Swarnabhumi Vol. I, No. 1 (Agustus 2016), 18-23



a. Tes Subjektif

1) Soal Essay (Tes Uraian)

Secara umum (tes uraian) adalah pertanyaan yang menuntut peserta didik menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri.

Maka dalam tes dituntut kemampuan peserta didik untuk menggeneralisasikan gagasannya melalui bahasa tulisan, sehingga

tipe essay tes lebih bersifat power test. Bentuk essay dibedakan menjadi tiga yaitu:

a) Pertanyaan bebas

Bentuk pertanyaan diarahkan pada pertanyaan bebas dan jawaban tes tidak dibatasi, tergantung pada pandangan peserta tes.

b) Pertanyaan terbatas

Bentuk pertanyaan pada hal-hal tertentu atau ada pembatasan tertentu. Pembatasan dapat dilihat dari segi: ruang lingkup, sudut pandang jawabannya, dan indikatornya.

c) Pertanyaan terstruktur

Bentuk pertanyaan antara soal-soal objektif dan essay. Soal dalam bentuk ini merupakan serangkaian jawaban singkat sekalipun bersifat terbuka dan bebas jawabannya.

1) Tes pilihan ganda (*multiple choicetest*)

Tes pilihan ganda merupakan suatu bentuk tes yang paling banyak dipergunakan dalam dunia pendidikan. Pilihan jawaban terdiri atas jawaban yang benar atau paling benar disebut kunci jawaban dan jawaban salah yang dinamakan pengecoh, tetapi kemungkinan seseorang memilihnya apabila tidak menguasai materi yang dinyatakan dalam soal.

2) Tes menjodohkan (*matching test*)

Bentuk tes menjodohkan, peserta didik dituntut menjodohkan, mencocokkan, menyesuaikan, atau menghubungkan antara dua pernyataan yang disediakan. Pertanyaan biasanya diletakkan dalam dua bagian, bagian kiri dan bagian kanan. Bagian kiri berupa pernyataan pokok (stem) atau pernyataan, sedangkan bagian kanan merupakan jawaban atas pernyataan di bagian kiri.

3) Tes benar-salah (*true-false test*)

Tes benar-salah adalah tes yang butir soalnya terdiri dari pernyataan yang disertai dengan jawaban yaitu jawaban dan pertanyaan yang benar dan salah. Peserta tes menandai masing-masing jawaban, memilih "B" jika jawaban atau pernyataan itu dianggap benar dan memilih "S" jika jawaban atau pernyataan itu dianggap salah.²⁰

²⁰ Rosyidah Nur Ainy Sanusi, Furqanul Aziez, "Analisis Butir Soal Tes Objektif dan Subjektif untuk Keterampilan Membaca Pemahaman pada Kelas VII SMP N 3 Kalibagor." *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, Vol. 8, no. 1 (2021), 99-109.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes objektif berupa tes pilihan ganda atau *multiple choice test*.

5. Evaluasi Pembelajaran Menurut Perspektif Islam

Dalam agama Islam, evaluasi pembelajaran dijelaskan dalam Al Qur'an Surah Al Ankabut ayat 2-3. Disini dijelaskan bahwa Islam melihat pentingnya evaluasi pembelajaran untuk diterapkan dalam dunia pendidikan. Dengan tujuan melihat kemampuan peserta didik dalam memahami sebuah materi yang telah dipelajari di sekolah.

أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا ءَامَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ ﴿٢﴾ وَلَقَدْ فَتَنَّا
الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ فَلْيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلْيَعْلَمَنَّ الْكٰذِبِينَ ﴿٣﴾

Artinya: “Apakah manusia mengira bahwa mereka akan dibiarkan hanya dengan mengatakan “kami telah beriman” dan mereka telah diuji? Dan sesungguhnya, kami telah menguji orang-orang sebelum mereka, maka Allah pasti mengetahui orang-orang yang benar dan pasti mengetahui orang-orang yang dusta.”²¹

Penjelasan ayat diatas apabila dihubungkan dengan pembelajaran di sekolah, maka tujuan dilakukan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam berbagai ranah (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) serta untuk melihat kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran, sehingga dari kegiatan ini, guru bisa membedakan mana yang sudah tuntas dalam mencapai tujuan pembelajaran dan yang belum mencapai tujuan pembelajaran.

²¹ Al Qur'an

6. Langkah-langkah Menyusun Soal

Adapun langkah-langkah dalam menentukan butir-butir soal evaluasi, antara lain sebagai berikut:

a. Membuat kisi-kisi soal

Tujuan dari pembuatan kisi-kisi soal adalah untuk membuat rambu-rambu dan acuan dari menyusun rumusan soal. Kisi-kisi soal dapat dijadikan gambaran awal seperti apa butir-butir evaluasi yang akan dibuat. Hal-hal penting yang harus ada dalam membuat kisi-kisi soal adalah sebagai berikut:

1) Elemen

Elemen yang diambil adalah elemen yang akan diukur penguasaannya, yakni pembelajaran IPAS.

2) Materi

Materi adalah materi pelajaran yang sudah dipelajari peserta didik dan merupakan isi dari elemen yang akan diujikan. Pada penelitian ini, materi yang akan di uji adalah harmoni dalam ekosistem.

3) Tujuan pembelajaran (TP)

Tujuan pembelajaran disusun dengan memperhatikan kemungkinan pengumpulan bukti yang dapat diamati dan diukur melalui asesmen, sehingga peserta didik dapat dipantau ketercapaiannya atas tujuan pembelajaran tersebut. Pada penelitian

ini, tujuan pembelajarannya adalah siswa mampu memahami komponen penyusun ekosistem.

4) Indikator soal

Indikator soal merupakan deskripsi dari soal-soal yang ingin dibuat dan indikator soal ini harus mampu mengukur penguasaan dari indikator pembelajaran.

5) Bentuk soal

Bentuk soal merupakan bentuk soal yang dibuat. Pada penelitian ini, bentuk soal berupa pilihan ganda (*multiple choice test*)

6) Nomor soal

Nomor soal merupakan nomor urut soal pada naskah soal yang akan dibuat. Pada penelitian ini nomor soal sampai nomor 20.

KISI-KISI PENYUSUNAN SOAL

Mata Pelajaran	: IPAS
Penyusun	: Sinar Rosidah Zidni
Kelas/Semester	: 5/Ganjil
Sekolah	: SDN Karanganyar 01

Tabel 2.2 Kisi-kisi Soal

ELE MEN	TUJUAN PEMBELAJARAN	MATERI	INDIKATOR SOAL	LEVEL KOGNITIF	BENTUK SOAL	NO SOAL
1	2	3	4	5	6	7
Pembelajaran IPAS	Siswa mampu memahami komponen penyusun ekosistem	Harmoni dalam ekosistem	Peserta didik dapat menyebutkan pengertian ekosistem	C1	PG	1
			Peserta didik dapat menyebutkan akibat dari perbuatan manusia yang merusak ekosistem	C1	PG	2
			Peserta didik dapat menyebutkan apa saja yang ada di dalam ekosistem	C2	PG	3
			Peserta didik dapat menjelaskan produsen dapat membuat makanannya sendiri	C2	PG	4
			Peserta didik dapat menyebutkan tumbuhan dapat membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis	C2	PG	5
			Peserta didik dapat menyebutkan tumbuhan dapat membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis	C2	PG	5
1	2	3	4	5	6	7
			Peserta didik dapat menyebutkan tumbuhan dapat membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis	C2	PG	5
			Peserta didik dapat menyebutkan contoh akibat manusia jika merusak ekosistem laut	C2	PG	6
			Peserta didik dapat menentukan akibat rantai makanan terganggu	C2	PG	7
			Peserta didik dapat memahami contoh tindakan manusia agar tidak merusak ekosistem	C2	PG	8
			Disajikan gambar rantai makanan, salah satu komponen rantai makanan dihilangkan. Siswa dapat menjawab rantai makanan yang hilang.	C3	PG	9
			Peserta didik dapat menunjukkan contoh yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem	C2	PG	10
			Peserta didik dapat menunjukkan akibat terganggunya ekosistem karena bencana alam	C2	PG	11

		Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan perbedaan ekosistem alami dan buatan	C3	PG	12
		Peserta didik dapat menentukan perbedaan ekosistem darat dan laut	C2	PG	13
		Peserta didik dapat menentukan contoh macam-macam ekosistem di sawah	C2	PG	14
		Disajikan gambar, peserta didik dapat menentukan jenis ekosistem	C3	PG	15
		Peserta didik dapat Menyesuaikan perbedaan macam-macam simbiosis	C2	PG	16
		Peserta didik dapat menentukan contoh simbiosis mutualisme	C3	PG	17
		Peserta didik dapat menentukan dampak dari hilangnya satu komponen rantai makanan	C2	PG	18
		Peserta didik dapat menyebutkan komponen-komponen abiotik	C2	PG	19
		Peserta didik dapat menyebutkan komponen-komponen biotik	C2	PG	20

Sumber Data: Buku IPAS kelas V SD

b. Membuat kartu soal

Kartu soal merupakan penerjemah dari kisi-kisi soal. Kartu soal berisi rumusan soal-soal yang akan dijadikan sebagai alat evaluasi.

Tabel 2.3 Kartu Soal

KARTU SOAL NO. 2			
Elemen: Pembelajaran IPAS	Nomor soal: 2	Kunci jawaban : B	Buku Sumber: Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi: Harmoni dalam ekosistem	Rumusan Butir Soal		
Indikator soal : Memahami akibat dari perbuatan manusia yang merusak ekosistem	Penebangan hutan secara liar dapat mengakibatkan a. Pencemaran lingkungan b. Habitat asli hewan-hewan rusak c. Peningkatan oksigen di udara d. Populasi tanaman di hutan terjaga		

Sumber Data: Buku IPAS Kelas V SD

D. Quizizz

3. Pengertian Quizizz

Menurut Amornchewin quizizz merupakan alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer yang dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, smartphone atau tablet untuk menyelesaikan sebuah kuis.²²

Menurut Cadieux Danielle *“When the entire class finally was able to access quizizz, there were 10 questions that asked students to identify the example of the essential question from the three nonexamples. As before, the students were excited and motivated to use the new technology, as exemplified by hand claps, facial expressions, and exited chatter”*²³

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi baru. Fitur-fitur menarik yang dimiliki quizizz bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan gambar ke dalam

²² Amornchewin Ratchadaporn, *The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for students' Learning Engagement*, Indonesian Journal of Informatics Education, Vol. 2 Issue 2, pp 85-90

²³ Cadieux Danielle, Boulden dkk, *Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report*, Journal Inquiry in Education. Vol. 9, Issue 1, article

pertanyaan, dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Selain itu quizizz juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan akses internet yang membutuhkan biaya lebih.

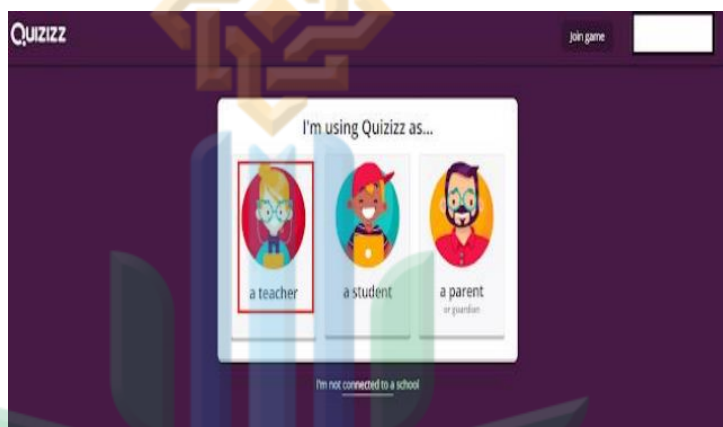
Keunggulan dari quizizz ini adalah bisa digunakan sebagai media ataupun evaluasi pembelajaran, yang mana guru bisa mendesain materi atau penjelasan yang akan disampaikan. Selain itu guru juga bisa memberikan soal-soal dengan berbagai bentuk pilihan ganda, *essay*, *checkbox* dan lain sebagainya. Kelebihan lainnya yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batas waktu yang bisa guru sesuaikan dengan tingkat kesukaran soal. Selain itu jawaban dari soal ditampilkan dengan warna dan gambar. Serta setiap aktivitas siswa pada quizizz terlihat pada komputer guru (sebagai operator) begitu pula dengan nilai yang didapatkan.

4. Cara Mengakses Quizizz

a. Cara membuat akun di Quizizz.com

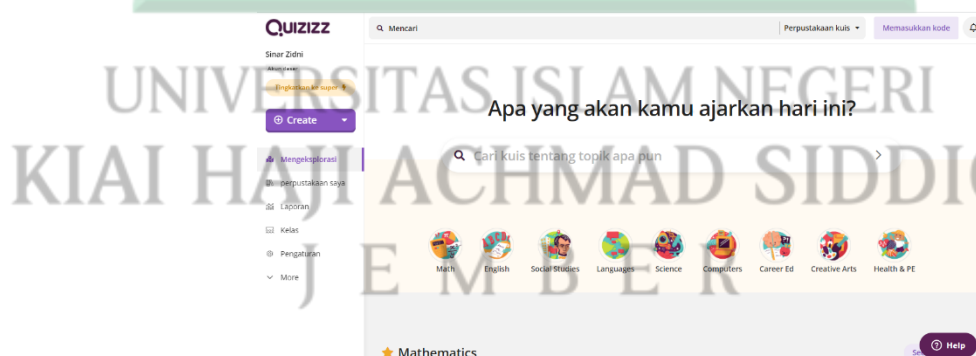
- 1) Masuk ke situs <https://Quizizz.com/>
- 2) Klik sign up (kita bisa sign up dengan menggunakan google, atau dengan memasukkan email kita)
- 3) Setelah berhasil sign up, silahkan klik a teacher

Perhatikan gambar berikut



Gambar 2.1 Tampilan Awal Quizizz

4) Pilih Negara, masukkan kode pos



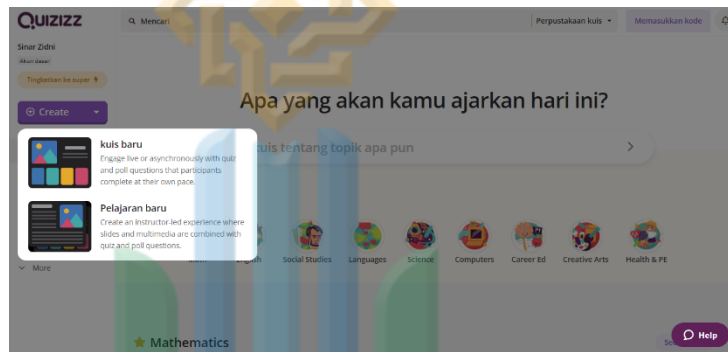
Gambar 2.2 Tampilan Beranda Quizizz

5) Sampai di sini, kita telah sukses membuat akun di Quizizz.com

b. Cara membuat materi pembelajaran dan soal kuis di Quizizz.com

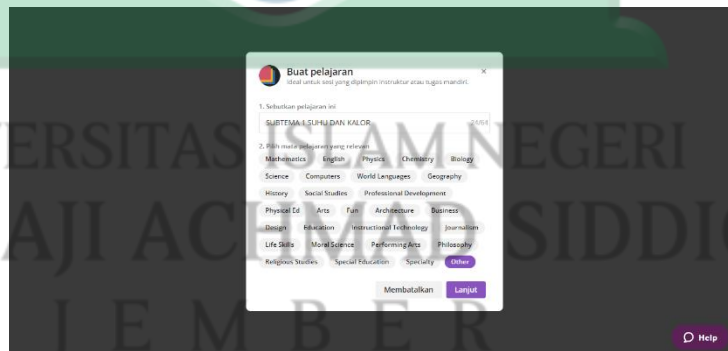
Setelah selesai membuat akun, langkah selanjutnya adalah membuat materi pembelajaran di Quizizz.com. Untuk itu ikuti langkah-langkah di bawah ini!

1) Klik create lalu pilih pembelajaran baru. Perhatikan gambar berikut!



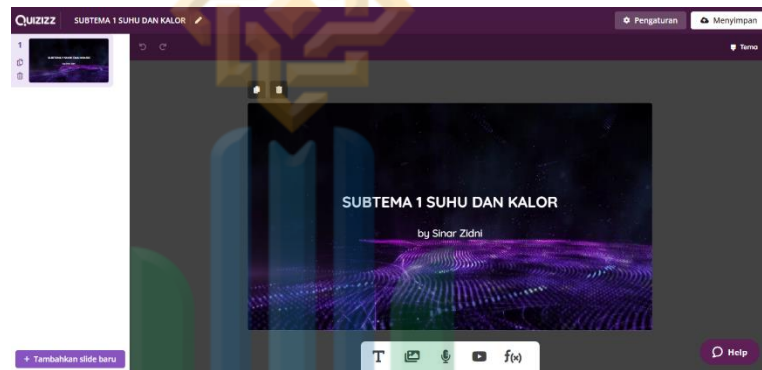
Gambar 2.3 Tampilan Menu Quizizz

- 2) Lalu tulis pembelajaran hari ini, misalnya subtema 1 suhu dan kalor, kemudian klik other, lalu klik lanjut. Seperti gambar di bawah ini!



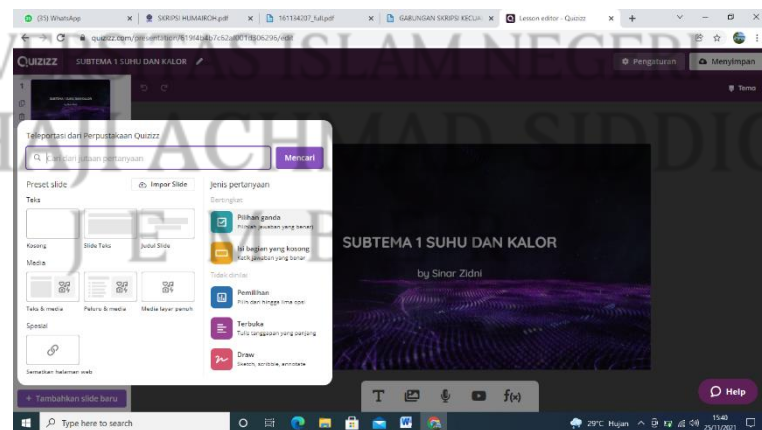
Gambar 2.4 Tampilan Tema Quizizz

- 3) Setelah itu edit isi materi sesuai yang guru inginkan. Bisa menambahkan gambar, audio, atau efek-efek yang menarik. Perhatikan gambar!



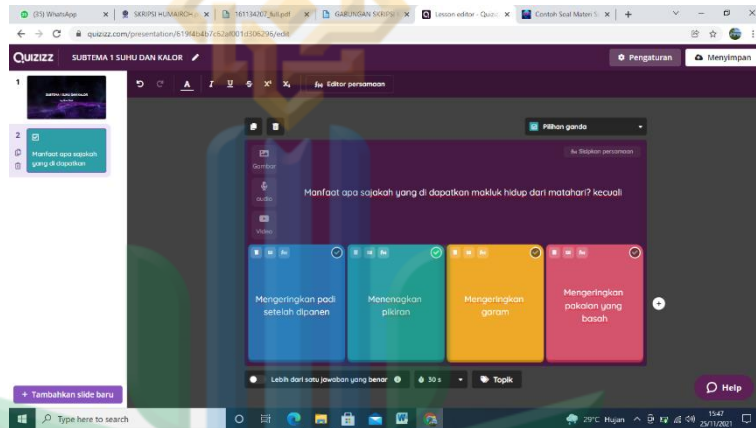
Gambar 2.5 Tampilan Awal Pembuatan Media Pembelajaran

- 4) Setelah memberikan materi, guru bisa menyelipkan evaluasi untuk pembelajaran hari ini dengan memberikan kuis. Perhatikan gambar berikut!



Gambar 2.6 Tampilan Pembuatan Media kuis dalam Quizizz

- 5) Pilihan ganda adalah soal dengan satu jawaban benar. Untuk menghapus pilihan tinggal menekan ikon tong sampah. Untuk jawaban benar, silahkan klik tanda centang di sebelah kanan sampai berwarna hijau.

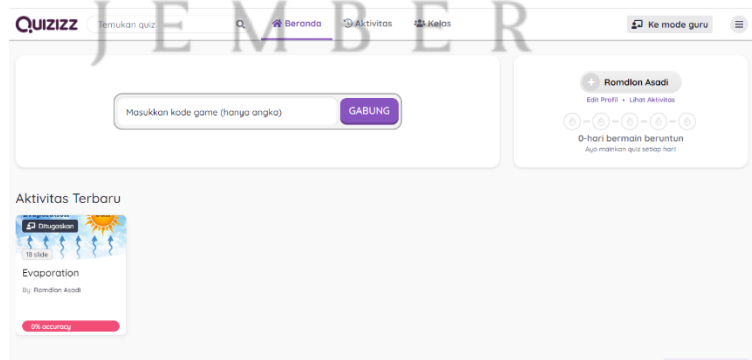


Gambar 2.7 Tampilan Pembuatan Kuis Pilihan Ganda

6) Silahkan buat soal sebanyak yang diinginkan. Jika sudah, silahkan klik menyimpan kemudian isi grade (untuk siswa kelas berapa).

c. Cara join di kuis kelas online Quizizz.com

Masuk ke Quizizz.com, kemudian klik join. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar 2.8 Tampilan Gabung Quizizz untuk Peserta Didik

Minta siswa memasukkan code, kemudian memasukkan nama mereka. Siswa yang telah bergabung akan terlihat di layar laptop guru. Pembelajaran bisa dimulai setelah seluruh siswa bergabung di dalam pembelajaran tersebut. Guru hanya tinggal klik start.

E. Pembelajaran IPAS

Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.²⁴

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan profil pelajar pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan materi IPAS sebagai materi yang akan dipakai untuk penelitian evaluasi pembelajaran berbasis quizizz.

Ekosistem merupakan interaksi antara biotik dengan abiotik pada sebuah lingkungan. Ekosistem merupakan timbal balik antara biotik dan abiotik terhadap lingkungannya. Berikut makhluk penyusun ekosistem:²⁵

1. Individu

²⁴ Badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia, 2022. 4

²⁵ Sekolah Penggerak, *Harmoni dalam Ekosistem*, Modul Ajar Keseimbangan Ekosistem Fase C Kelas 5 SD Negeri 2 Citatah. 16

Makhluk penyusun ekosistem yang pertama adalah organisme, misalnya saya sebagai manusia termasuk organisme individu, karena hanya satu.

2. Populasi

Populasi adalah kumpulan individu. Misalnya bu guru dengan peserta didik termasuk populasi manusia. Ada 3 bebek di depan sekolah termasuk populasi bebek, ada 4 ayam yang sering masuk ke halaman sekolah itu termasuk populasi ayam.

3. Komunitas

Makhluk penyusun ekosistem ketiga adalah komunitas. Komunitas adalah sekumpulan populasi yang berada di lingkungan yang sama. Jika digabungkan misal ada Doni, Dodik dan Danu sedang bermain dan memberi makan kucing di bawah pohon.

4. Habitat

Habitat adalah tempat yang ditinggali oleh sebuah komunitas.

Komponen ekosistem terdiri dari:

1. Biotik, biotik adalah komponen hidup yang terdiri dari produsen, konsumen, pengurai, dan juga pembusuk.
2. Abiotik adalah komponen mati seperti tanah, air, udara, sinar matahari, dan lain sebagainya.

F. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Istilah prestasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Istilah prestasi dalam Kamus Ilmiah Populer didefinisikan sebagai

hasil yang telah dicapai. Menurut Noehi Nasution menyimpulkan bahwa belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya perubahan sementara karena suatu hal.²⁶

Prestasi merupakan kumpulan hasil akhir dari suatu pekerjaan yang telah dilakukan. Menurut Djamarah prestasi adalah suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok.

2. Aspek-aspek Prestasi Belajar

Hasil dari sebuah prestasi dari belajar tentunya memiliki aspek yang bisa menjadi indikator terhadap pencapaian dalam belajar. Aspek-aspek tersebut setidaknya ada 3 yakni:

Pertama adalah aspek kognitif. aspek kognitif dapat dikelompokkan menjadi enam tingkatan yaitu: (1) mengingat, (2) memahami, (3) mengaplikasikan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, (6) mencipta.²⁷

Kedua adalah aspek afektif. Aspek afektif ialah ranah berpikir yang meliputi watak perilaku seperti rasa, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap. Kompetensi siswa yang mencerminkan afeksi yang baik dapat terlihat dari sikap kedewasaan yang sesuai dengan usia dan

²⁶ Ahmad Syafi'i, Tri Marfiyanto dan Siti Kholidatur Rodiyah, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi*, Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol. 2 No. 2 Juli 2018.

²⁷ Dewi Amaliah Nafiati, Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, *Humanika Vol 21 No. 2. 2021*, 156.

perkembangan siswa dan tercermin pada perilaku/ attitude sehari-hari pada proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Ada beberapa contoh perilaku yang mencerminkan sikap/afeksi yang baik dari siswa, seperti disiplin dalam menjalankan semua kewajibannya terkait proses pembelajaran, bertanggung jawab atas apa yang dilakukan, semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, menghormati serta menghargai guru dan teman sebaya, dan sebagainya.

Ketiga adalah aspek psikomotorik, kemampuan psikomotorik berkaitan fisik, koordinasi, dan penggunaan bidang keterampilan motorik yang harus dilatih secara terus menerus dan diukur dari segi kecepatan, presisi, jarak, prosedur, atau teknik dalam eksekusinya. Simpson mendefinisikan kemampuan psikomotik tersebut didasarkan pada penelitian di bidang pendidikan industrial, pertanian, ekonomi rumah tangga, pendidikan bisnis, musik, seni, dan olah raga.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah antara lain sebagai berikut: (1) Pengaruh pendidikan dan pembelajaran unggul, (2) perkembangan dan pengukuran otak, dan (3) kecerdasan emosional.²⁸

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan secara rinci menjadi dua faktor yaitu internal dan eksternal. Pertama faktor internal terdiri dari : (1) faktor jasmani, misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya. (2) faktor psikologi, antara

²⁸ Ahmad Syafi;I, Tri Marfiyanto dan Siti Kholidatur Rodiyah, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi*, Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol. 2 No. 2 Juli 2018.

lain (a) faktor intelektual yang meliputi: faktor potensial yaitu kecerdasan, bakat dan faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki, (b) faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi. (3) faktor kematangan fisik maupun psikis.

Kedua faktor eksternal: (1) faktor sosial yang terdiri atas (a) lingkungan keluarga, (b) lingkungan sekolah, (c) lingkungan masyarakat, (d) lingkungan kelompok. (2) faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian. (3) faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim.

G. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasan latin "*movere*" yakni dorongan atau menggerakkan.²⁹ Kata "motif" berarti kekuatan atau dorongan yang ada pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu.³⁰ Hamalik mengatakan bahwa motivasi diartikan sebagai semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan kearah tujuan tertentu dimana sebelumnya tidak ada gerakan menuju kearah tersebut. Gejala yang dimaksud adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat.³¹

Motivasi belajar menurut Hamzah B. Uni adalah dorongan internal dan eksternal pada diri peserta didik untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut Inkel motivasi belajar ialah seluruh daya

²⁹ Pupuh Fathurrohman dan Aa Suryana, Guru Profesional (Bandung: Refika Aditama, 2012), 53.

³⁰ Afi Parnawi, Psikologi Belajar (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 66.

³¹ Sarwan, Belajar dan Pembelajaran (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 129.

penggerak dalam diri untuk menimbulkan kegiatan belajar dan mengarahkan pada kegiatan belajar sehingga dapat tercapai dari tujuan yang dikehendaki.³²

2. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman A.M indikator motivasi belajar diantaranya adalah:³³

- a. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)
- b. Tekun mengerjakan tugas
- c. Memiliki minat terhadap beragam masalah dalam pembelajaran
- d. Mandiri
- e. Senang mencari dan memecahkan masalah dalam soal
- f. Aktif dalam pembelajaran

3. Bentuk Motivasi Belajar

Dalam proses pembelajaran, motivasi memiliki peran penting karena dapat mengarahkan dan mengembangkan peserta didik agar tekun dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Beberapa bentuk dari motivasi belajar yang dapat dimanfaatkan dalam mengarahkan peserta didik dalam belajar ialah:³⁴

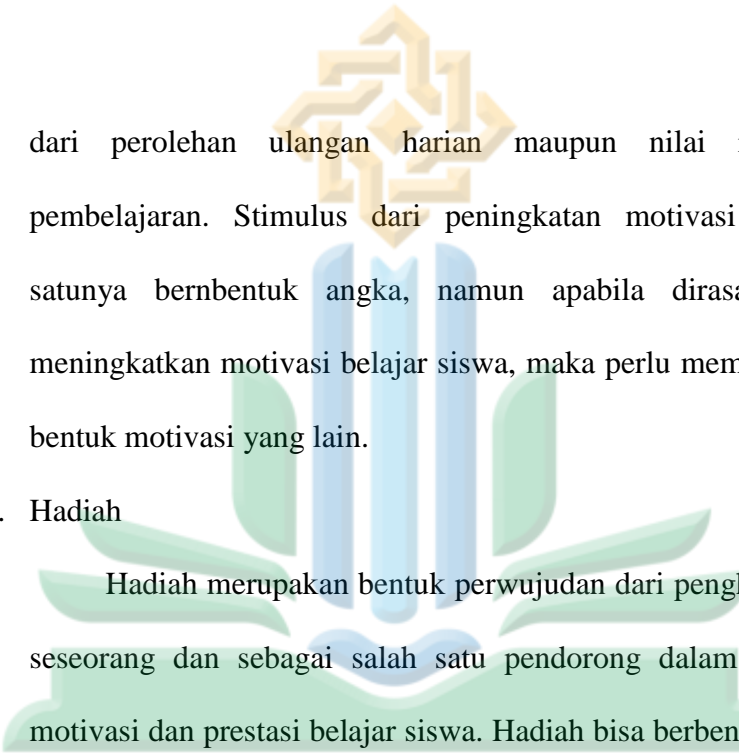
- a. Memberi angka

Angka disini sebagai simbol atau hasil yang diberikan pendidik kepada para peserta didik agar lebih bersemangat. Angka diwujudkan

³² Ahmad Susanto, *Bimbingan Konseling di Sekolah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 3-4.

³³ Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2011), 83

³⁴ Azhar Haq, "Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi." *Jurnal Vicratina*, Vol. 3, no. 1 (2013), 202-208



dari perolehan ulangan harian maupun nilai raport diakhir pembelajaran. Stimulus dari peningkatan motivasi belajar salah satunya berbentuk angka, namun apabila dirasa tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, maka perlu mempertimbangkan bentuk motivasi yang lain.

b. Hadiah

Hadiah merupakan bentuk perwujudan dari penghargaan kepada seseorang dan sebagai salah satu pendorong dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Hadiah bisa berbentuk apapun dan

diberikan kepada siapa saja yang berhak mendapatkan sesuai motif-motif tertentu. Contoh bentuk hadiah dalam lingkup pendidikan ialah beasiswa diperuntukan bagi siswa yang berprestasi.

c. Kompetisi

Kompetisi ialah persaingan dalam belajar antara tiap individu maupun kelompok dan menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar karena mereka akan berlomba-lomba agar lebih unggul dalam hal meraih prestasi terbaik.

d. Ego-involvement

Ego-involvement atau keterlibatan ego. Bentuk dari motivasi ini ialah sikap tanggungjawab terhadap tugas yang diberikan sebagai tantangan untuk mempertaruhkan prestasi yang unggul. Penyelesaian tugas tersebut sebagai bentuk menjaga harga diri peserta didik tersebut.



e. Memberi ulangan

Dengan adanya bentuk motivasi belajar ini akan berimbas pada peserta didik, karena tentunya sebelum diadakannya ulangan, mereka pasti memiliki persiapan dengan cara rajin belajar. Untuk waktu pelaksanaan disarankan tidak setiap saat, perlu dijadwalkan karena siswa juga harus menguasai materi sehingga soal yang diberikan dapat terselesaikan.

f. Mengetahui hasil

Mengetahui hasil belajar akan mendorong peserta didik untuk rajin dalam belajar. Hasil yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk mempertahankannya, dan sebaliknya, hasil yang rendah akan mengakibatkan rasa ketidakpuasan sehingga hal tersebut mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar.

g. Pujian

Pemberian pujian berupa penguatan positif dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa perlu diberikan kepada siswa yang mampu mencapai keberhasilan berupa prestasi dalam proses pembelajaran dikarenakan hal tersebut mampu memotivasi siswa agar lebih meningkatkan motivasi belajarnya.

h. Hukuman

Hukuman dapat bernilai positif dan negatif. Hukuman dinilai positif apabila mampu mendorong peserta didik merasa jera dan tidak ingin mengulangi lagi sehingga bersemangat untuk menjadi lebih baik

kedepannya. Bernilai negatif apabila menyebabkan siswa merasa malas untuk melakukan dan cenderung melawan guru, jenis hukuman yang diberikan harus berkonotasi mendidik.

i. Hasrat untuk belajar

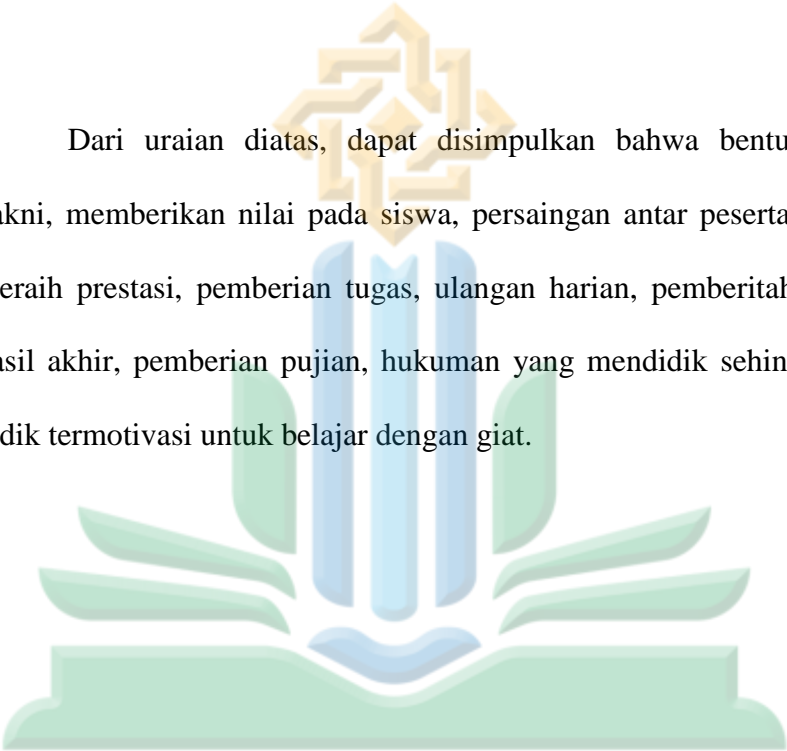
Hasrat belajar merupakan suatu keinginan peserta didik belajar agar mendapatkan prestasi yang unggul, hal ini lahir dari diri sendiri dan dorongan lingkungan sekitar. Dalam diri akan mempermudah peserta didik termotivasi karena terdapat keinginan untuk belajar, selain itu masih dibutuhkan dukungan dari lingkungannya agar dapat tercapai dengan maksimal.

j. Minat

Minat sebagai bentuk motivasi pokok karena termasuk keinginan sesuatu tanpa adanya unsur paksaan. Minat timbul dari keinginan dalam diri siswa sendiri, minat berhubungan dengan pengalaman dimasa lampau, kebutuhan, hasil yang baik, dan sebagainya.

k. Tujuan yang diakui

Tujuan dari pelajaran sebaiknya disampaikan terlebih dahulu kepada peserta didik, sebab dengan paham akan tujuan, maka peserta didik akan bergairah untuk terus belajar demi mencapai hasil yang memuaskan. Tujuan yang dapat dipahami dan diterima baik oleh peserta didik mampu menjadi bentuk motivasi yang sangat penting.



Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa bentuk motivasi yakni, memberikan nilai pada siswa, persaingan antar peserta didik agar meraih prestasi, pemberian tugas, ulangan harian, pemberitahuan terkait hasil akhir, pemberian pujian, hukuman yang mendidik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar dengan giat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

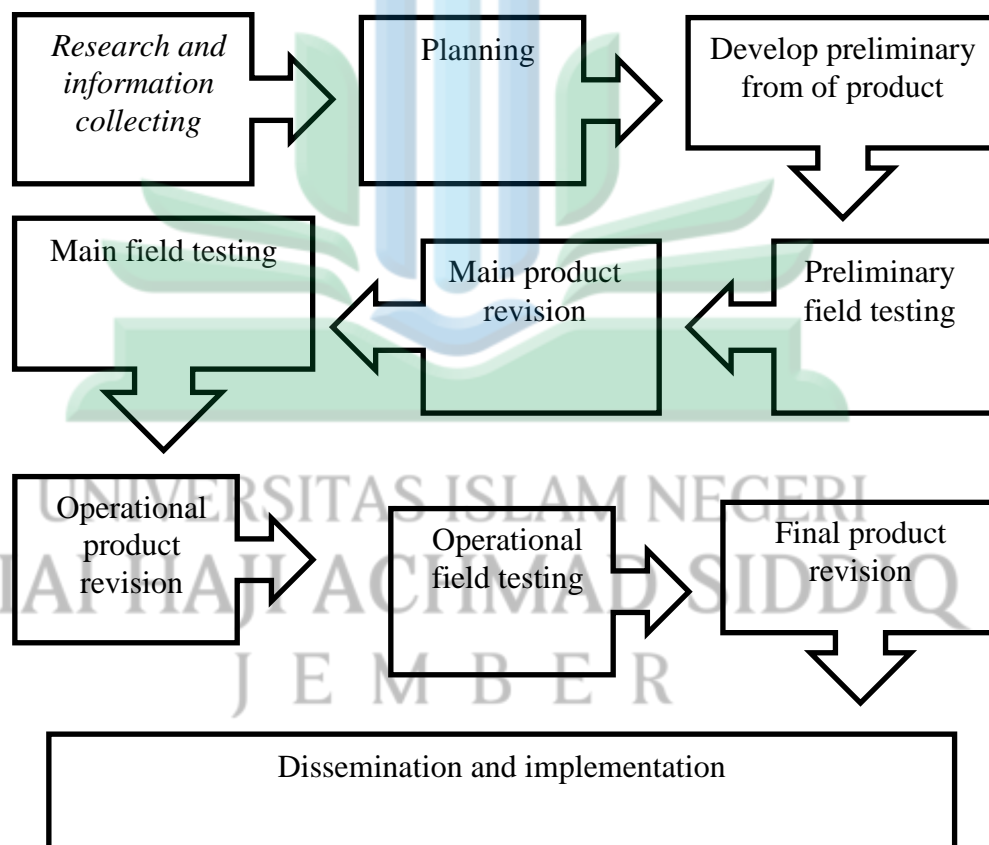
Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁵ Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi, penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multi years*). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Media Interaktif Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V.

Model penelitian adalah pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Borg and Gall. Borg and Gall mengemukakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan.

Model Borg and Gall memiliki langkah-langkah berikut: 1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), 2) perencanaan (*planning*), 3) pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), 4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), 5) merevisi hasil uji coba (*main product revision*), 6) uji coba lapangan (*main field testing*), 7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product*)

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018), 297

revision), 8) uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), 9) penyempurnaan produk hasil (*final product revision*), dan 10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).³⁶



Gambar 3.1
Metode Penelitian Borg and Gall

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan metode penelitian dan pengembangan model Borg and Gall, maka penelitian ini mengikuti prosedur yang telah disebutkan di atas dengan menggunakan 10 langkah:

³⁶ Meredith D. Gall, Joyce P Gall, Walter R Borg, *Educational Research an Introduction* (New York: Longman, 1983), 775.

1. *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan data)

Pada tahap awal ini penelitian mengumpulkan berbagai data yang didapat ketika observasi. Observasi bertujuan untuk mengkaji produk/media evaluasi pembelajaran yang telah ada dan digunakan, kebutuhan dan ketersediaan media, serta kesulitan dan efektivitas media dalam pembelajaran. Studi literatur juga termasuk pada tahap ini.

2. *Planning* (Perencanaan)

Tahap ini merupakan tahap di masa penelitian mencocokkan antara fakta dan teori yang akan digunakan terkait dengan pengembangan evaluasi pembelajaran yang tepat. Selanjutnya mengidentifikasi potensi dan daya dukung pemilihan produk evaluasi pembelajaran yang dikembangkan, baik dari sumber daya manusia dan sarana prasarana terkait dengan penggunaan teknologi pembelajaran.

Peneliti membuat rancangan penyempurnaan dan pengembangan evaluasi yang telah ada untuk menghasilkan evaluasi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan lebih praktis. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz.

3. *Develop preliminary from of product* (Pengembangan format produk awal)

Pada tahapan ini, peneliti membuat kisi-kisi soal evaluasi pembelajaran.

4. *Preliminary field testing* (Uji produk)

Uji lapangan awal dilakukan dengan menghadirkan 3 validator untuk menguji kelayakan produk sebelum diujikan ke lapangan. Validator yang ditunjuk dalam penelitian ini adalah:

- a. Dr. Khotibul Umam, MA Dosen pakar Bahasa Indonesia UIN KHAS Jember untuk validator sisi Bahasa.
- b. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd Dosen dan pakar media pembelajaran UIN KHAS Jember untuk validator media
- c. Ira Nurmawati, S.Pd.,M.Pd Dosen dan pakar materi IPAS UIN KHAS Jember untuk validator materi

Tabel 3.1 Instrumen lembar validasi ahli Bahasa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Lugas						
1.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia					
2.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran					
B. Komunikatif						
3.	Pesan disampaikan dengan bahan menarik, jelas, tepat sasaran, tidak menimbulkan makna ganda.					
C. Interaksi						
4.	Bahasa yang digunakan bahan membangkitkan rasa senang ketika siswa membacanya dan mendorong siswa untuk mempelajari media pembelajaran sampai tuntas.					
D. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Anak						
5.	Bahasa semi formal yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik					
E. Runtutan dan Keterampilan Alur Pikir						
6.	Penggunaan jelas dan sesuai dengan konteks					
F. Penggunaan Simbol dan Ikon						
7.	Kualitas table dalam panduan guru					
Catatan atau saran validator						
Kesimpulan:						
1.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi					
2.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai catatan					
3.	Tidak layak digunakan dalam pembelajaran					

Sumber Data: Tesis Nuril Mar'atus Sholiha

Tabel 3.2 Instrumen lembar validasi ahli media

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Desain Sampul Media Pembelajaran						
1.	Desain sampul media pembelajaran menarik dan jelas					
2.	Ukuran huruf judul media pembelajaran yang digunakan menarik dan mudah dibaca					
3.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf					
B. Desain Isi Media Pembelajaran						
4.	Penempatan unsur tata letak konsistensi berdasarkan tata letak spasi, judul, sub judul, dan pengertian materi					
5.	Kejelasan tulisan pengetikan					
6.	Penggunaan gambar jelas sesuai dengan koneksi akal					
7.	Ketepatan ukuran gambar					
8.	Ketepatan penempatan gambar					
9.	Keterpaduan gambar dan teks					
10.	Pemilihan warna, jenis huruf dan background					
11.	Kualitas tabel dalam media pembelajaran					
12.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf					
13.	Ukuran huruf mudah dibaca dan konsisten antara sub judul dengan isi teks					
14.	Keseluruhan tampilan produk menarik					
	Total					
Catatan atau saran validator						
Kesimpulan:						
1.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi					
2.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai catatan					
3.	Tidak layak digunakan dalam pembelajaran					

Sumber Data: Tesis Nuril Mar'atus Sholihah

Tabel 3.3 instrumen lembar validasi ahli materi

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi Materi sesuai dengan kebutuhan materi pokok yang mendukung tercapainya Kompetensi Dasar (KD)					

	termuat dalam materi dengan bentuk mudah dipahami					
2.	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang dicakup					
3.	Materi disajikan secara akurat untuk menghindari miskonsepsi yang dilakukan peserta didik					
4.	Keruntutan uraian materi/isi pada setiap kegiatan belajar yang dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik					
5.	Contoh yang disajikan dalam materi merupakan contoh akurat					
6.	Gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik					
7.	Soal-soal yang disajikan sesuai dengan materi					
8.	Penggunaan stimulus pada butir soal dan pengecoh pada opsi jawaban					
9.	Kesesuaian soal-soal dengan kemampuan peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar					
Catatan atau saran validator						
Kesimpulan						
1.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi					
2.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai catatan					
3.	Tidak layak digunakan dalam pembelajaran					

Sumber Data: Tesis Nuril Mar'atus Sholiha

5. *Main product revision* (Revisi produk/media)

Tahapan ini merevisi bagian-bagian produk yang dikembangkan sesuai dengan kritik, saran dan masukan dari ahli validasi pada uji lapangan awal.

6. *Main field testing* (Uji coba lapangan awal)

Hasil pengembangan tahap ini adalah uji coba lapangan yang melibatkan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba lapangan dilaksanakan di SDN Karanganyar 01. Peneliti menggantikan guru mata

pelajaran IPAS untuk mengevaluasi pembelajaran kelas V dengan produk evaluasi berupa kuis interaktif menggunakan quizizz pada pokok bahasan ekosistem. Kuis yang dibuat oleh peneliti dapat dibagikan melalui grup whatsapp berupa link atau bisa langsung ketik joinmyquiz.com di google. Pada tahap ini peneliti menguji coba produk evaluasi pada uji coba kelompok kecil 6 responden dan uji coba kelompok besar 25 responden.

7. *Operational product revision* (Penyempurnaan peoduk/media)

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil analisis peneliti berdasarkan observasi pelaksanaan uji coba produk.

8. *Operational field testing* (Uji pelaksanaan lapangan)

Uji lapangan pada siswa seluruh siswa kelas 5 dengan menggunakan evaluasi berbasis quizizz

9. *Final product revision* (Penyempurnaan produk hasil)

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil analisis peneliti yang dilakukan setelah melakukan uji coba produk.

10. *Dissemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan diseminasi/penyebarluasan dan implementasi pada sekolah lain. Peneliti melakukan desiminasi ke Lembaga lain ke SDN Karanganyar 04.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah perbandingan hasil pretest dan posttest siswa kelas V. desain uji

cobani digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz. Kegiatan uji coba dilaksanakan melalui 2 tahap, yaitu:

- a. Tahap pertama yaitu uji coba 1 atau uji coba terbatas dilakukan dengan jumlah 6 siswa. Tahapan yang dilakukan adalah peneliti memberikan tes awal (pretest), penerapan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz, memberikan tes akhir (posttest) dan yang terakhir memberikan angket motivasi belajar siswa.
- b. Tahap kedua yaitu uji coba 2 atau uji coba lebih luas yang dilakukan dengan 27 siswa. Uji coba yang dilakukan pada tahap kedua sama dengan uji coba pada tahap pertama.

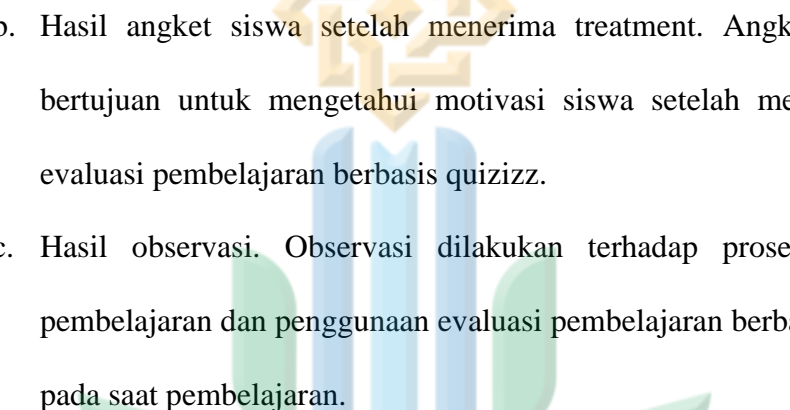
2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media interaktif quizizz untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa adalah siswa kelas V SDN Karanganyar 01 Jember.

3. Data Uji Coba

Data yang digunakan dari uji coba ini sebagai dasar untuk menentukan kelayakan produk yang dihasilkan. Data uji coba ini adalah:

- a. Hasil pretest dan posttest siswa kelas V. hasil tes tersebut digunakan untuk membandingkan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan di kelas menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz.

- 
- b. Hasil angket siswa setelah menerima treatment. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa setelah menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz.
 - c. Hasil observasi. Observasi dilakukan terhadap proses kegiatan pembelajaran dan penggunaan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz pada saat pembelajaran.

4. Instrument Pengumpulan Data

a. Tes hasil belajar siswa

Tes merupakan alat untuk mengukur siswa dan mengukur

keberhasilan program pengajaran. Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil tes perbandingan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan, yaitu evaluasi pembelajaran berbasis quizizz. Sebelum tes diujikan kepada siswa, instrument tes terlebih dahulu divalidasi oleh seorang ahli, setelah divalidasi instrument diujikan kepada siswa kelas V SDN Karanganyar 01 Jember.

b. Angket

Angket yang dimaksud adalah angket yang ditujukan kepada subjek uji coba yaitu siswa untuk mengetahui tingkat motivasi siswa. Angket ini berupa angket multiple choice yang dikembangkan sesuai dengan indicator motivasi belajar siswa.

Siswa hanya memilih kriteria jawaban yang sesuai dengan yang mereka rasakan.

Untuk analisis hasil angket menggunakan Skala Likert dengan skala lima angka. Skala satu berarti sangat negative dan skala lima berarti sangat positif. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti oleh pilihan respon yang menunjukkan tingkatan.³⁷

Tabel 3.4 Skor Skala likert validasi

No	Skor	Keterangan
1	2	3
1	Skor 5	Sangat setuju, sangat baik, sangat bagus, sangat menarik, sangat sesuai
2	Skor 4	Setuju, baik, bagus, menarik, sesuai
3	Skor 3	Cukup setuju, cukup baik, cukup bagus, cukup menarik, cukup sesuai
4	Skor 2	Kurang setuju, kurang baik, kurang bagus, kurang menarik, kurang sesuai
5	Skor 1	Sangat tidak setuju, sangat tidak baik, sangat tidak bagus, sangat tidak menarik, sangat tidak sesuai

Sumber Data: Artikel Dyah Budi Astutik

Data yang diperoleh dari angket yang diberikan dianalisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Hasil dari skor penilaian dari masing-masing peserta didik tersebut kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversi untuk menentukan kemenarikan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz.

³⁷ Moh, Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, (Jember : STAIN Jember Press, 2013) 121

Setelah data tersajikan selanjutnya adalah menganalisis data dengan menghitung presentasi penilaian dari dengan rumusan sebagai berikut:³⁸

$$M = \frac{\sum M \sum \times M}{\sum M} \times 100\%$$

Keterangan:

M = Presentasi kemenarikan

$\sum M$ = Jumlah keseluruhan jawaban peserta didik

$\sum \times M$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satuan sistem

100% = Konstanta

Berdasarkan presensi yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk menentukan kriteria kemenarikan dapat dengan cara berikut:

Tabel 3.5 Presentase Tingkat Motivasi Pembelajaran Siswa Berbasis Quizizz

No.	Interval	Kriteria
1	2	3
1	81 – 100 %	Sangat Menarik
2	61 – 80 %	Menarik
3	41 – 60 %	Cukup Menarik
4	21 – 40 %	Kurang Menarik
5	0 – 20 %	Tidak Menarik

c. Observasi

Observasi merupakan salah satu Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan terhadap proses kegiatan pembelajaran dan penggunaan evaluasi pembelajaran berbasis

³⁸ Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis* (Bandung: ALFABETA, 2011). 22.

quizizz, pada saat pembelajaran. Peneliti di sini mengamati keaktifan dan semangat siswa dalam menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz, selain itu peneliti juga mengamati kesulitan siswa dalam menggunakan alat evaluasi tersebut.

5. Teknik Analisis Data

Penelitian dan pengembangan ini, peneliti melaksanakan analisis hasil angket yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil analisis tersebut sebagai acuan revisi tidaknya produk. Hasil data dari angket respon siswa dan validasi ahli

kemudian dianalisis menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan skor yang sudah diperoleh, peneliti melihat keefektifan media dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika kelayakan media mencapai $90\% \leq 100\%$, maka berkualifikasi sangat layak dan tidak harus direvisi.
- b. Jika kelayakan media mencapai $75\% \leq 89\%$, maka berkualifikasi layak dan tidak harus direvisi.
- c. Jika kelayakan media mencapai $65\% \leq 74\%$ maka berkualifikasi cukup layak, namun perlu direvisi.
- d. Jika kelayakan media mencapai $55\% \leq 64\%$, maka kualifikasi kurang layak dan wajib revisi.
- e. Jika kelayakan media mencapai $0\% \leq 54$, maka kualifikasi tidak layak dan wajib revisi.

Kemudian, untuk skor kriteria angket motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skor kriteria angket motivasi

No	Persentase	Kategori Penilaian
1	2	3
1	81-100	Sangat Tinggi
2	61-80	Tinggi
3	41-60	Cukup
4	21-40	Rendah
5	0-20	Sangat rendah

Sumber Data: Artikel Validitas dan Reliabilitas

Selanjutnya, untuk mengetahui hasil belajar siswa, peneliti uji deskriptif statistic menggunakan SPSS. Uji deskriptif statistik

bertujuan untuk memaparkan data penelitian yang mencakup nilai rata-rata (mean), standar deviasi, maximum, dan minimum.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data merupakan langkah dasar dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan untuk dapat memenuhi dan mengetahui kebutuhan apa yang akan digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengobservasi permasalahan yang ada di lapangan. Adapun analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti yaitu:

- a) Selama proses evaluasi pembelajaran masih bersifat *konvensional*, seperti ulangan harian menggunakan kertas dan dikoreksi oleh guru secara manual. Guru masih jarang menggunakan inovasi-inovasi terbaru baik itu media atau metode dalam proses evaluasi pembelajaran.
 - b) Guru memasukan dan merekap nilai secara manual.
 - c) Adanya fasilitas chromebook sebanyak 15 unit dan siswa boleh membawa handphone ketika penelitian sehingga mendukung dan memudahkan peneliti selama proses penelitian.
- Sehingga peneliti mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz.

2. Perencanaan

Perencanaan Pengembangan Evaluasi Petahap selanjutnya mengidentifikasi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai

dengan materi ketentuan harmoni dalam ekosistem. Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran mengacu platform merdeka mengajar yang digunakan guru kelas 5 SDN Karanganyar 01 yakni sebagai berikut:

4.1 Tabel Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1	2
Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antarkomponen biotik-abiotik dapat mempengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya	Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan mengenai rantai makanan dan jaring-jaring makanan 2. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem 3. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.

Sumber Data: Buku IPAS kelas V SD

Selanjutnya membuat kisi-kisi yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan indikator sebagai berikut:

KISI-KISI EVALUASI HARIAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Satuan Pendidikan : SDN Karanganyar 01
 Semester : Ganjil
 Kelas : V (Lima)
 Jumlah Soal : 20

4.2 Tabel Kisi-kisi Soal

ELE MEN	TUJU AN PEMBELAJARAN	MATE RI	INDIKATOR SOAL	LE VE L KOGNI TIF	BE NT UK SO AL	N O SO AL
1	2	3	4	5	6	7
Pemb elajar an IPAS	Siswa mampu memahami kompo nen penyus un ekosiste m	Harmo ni dalam ekosiste m	Peserta didik dapat menyebutkan pengertian ekosistem	C1	PG	1
			Peserta didik dapat menyebutkan akibat dari perbuatan manusia yang merusak ekosistem	C1	PG	2
			Peserta didik dapat menyebutkan apa saja yang ada di dalam ekosistem	C2	PG	3
			Peserta didik dapat menjelaskan produsen dapat membuat makananya sendiri	C2	PG	4
			Peserta didik dapat menyebutkan tumbuhan dapat membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis	C2	PG	5
			Peserta didik dapat menyebutkan contoh akibat manusia jika merusak ekosistem laut	C2	PG	6
			Peserta didik dapat menentukan akibat rantai makanan terganggu	C2	PG	7
			Peserta didik dapat memahami contoh tindakan manusia agar tidak merusak ekosistem	C2	PG	8
			Disajikan gambar rantai makanan, salah satu komponen rantai makanan dihilangkan. Siswa dapat menjawab rantai makanan yang hilang.	C3	PG	9
			Peserta didik dapat menunjukkan contoh yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem	C2	PG	10
			Peserta didik dapat menunjukkan akibat terganggunya ekosistem karena bencana alam	C2	PG	11
			Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan perbedaan ekosistem alami dan buatan	C3	PG	12
			Peserta didik dapat menentukan perbedaan ekosistem darat dan laut	C2	PG	13
			Peserta didik dapat menentukan contoh macam-macam ekosistem di sawah	C2	PG	14
			Disajikan gambar, peserta didik dapat menentukan jenis ekosistem	C3	PG	15
						Peserta didik dapat Menyesuaikan perbedaan macam-macam simbiosis

1	2	3	4	5	6	7
			Peserta didik dapat menentukan contoh simbiosis mutualisme	C3	PG	17
			Peserta didik dapat menentukan dampak dari hilangnya satu komponen rantai makanan	C2	PG	18
			Peserta didik dapat menyebutkan komponen-komponen abiotik	C2	PG	19
			Peserta didik dapat menyebutkan komponen-komponen biotik	C2	PG	20

Sumber Data: Buku IPAS Kelas V SD

3. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan rancangan produk awal berupa produk evaluasi menggunakan quizizz. Adapun produk evaluasi yang terdapat pada quizizz terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat pada uraian berikut:

a. Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan berisi tata cara penggunaan quizizz yang bertujuan untuk memberi tahu penggunaan alat evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz.

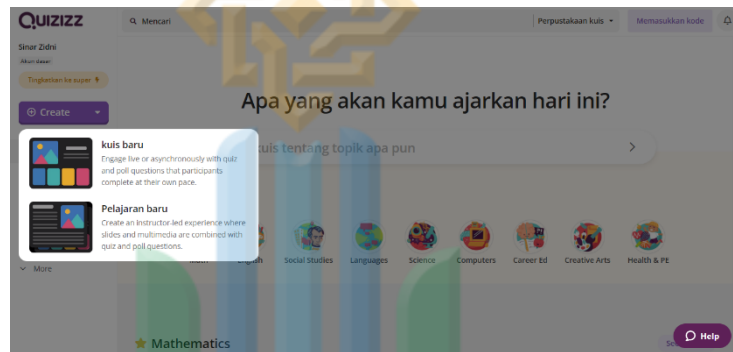
b. Tampilan awal

Tampilan awal berisi halaman untuk log in ke aplikasi quizizz, bisa log in menggunakan akun google, nomer telepon, atau email.

Tampilan awal bertujuan untuk membuka halaman quizizz

c. Home

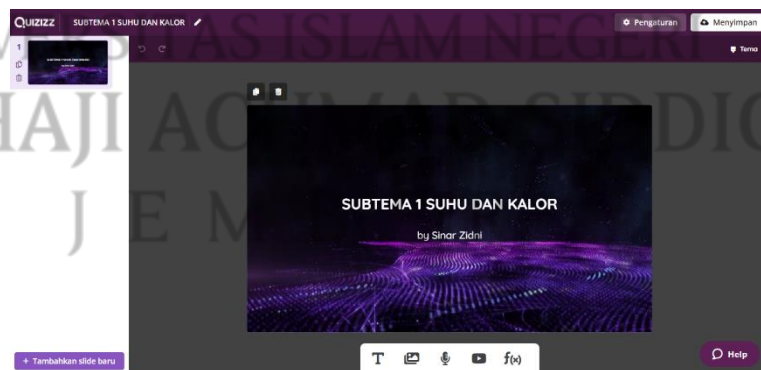
Pada tampilan home terdapat ikon untuk pembuatan soal dengan klik “buat” kemudian klik “pembelajaran baru”



Gambar 4.1 Tampilan Home

d. Halaman membuat quizizz

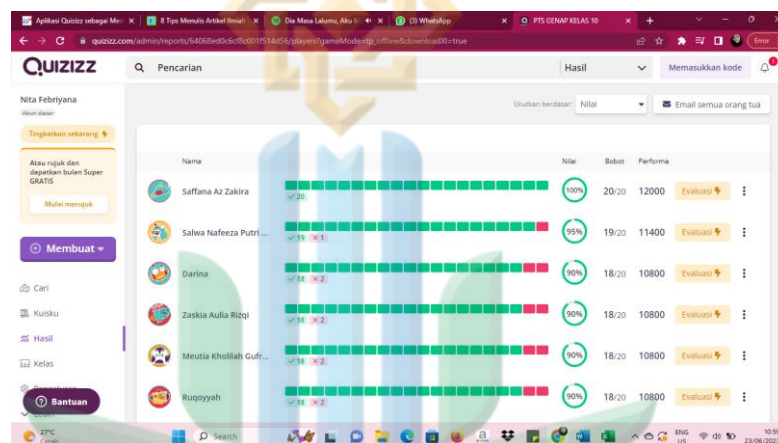
Pada bagian ini berfungsi untuk mengedit materi serta kuis yang akan diujikan.



Gambar 4.2 Tampilan membuat quizizz

e. Hasil

Pada halaman ini berfungsi untuk melihat skor pengerjaan siswa, selain itu guru juga dapat melihat soal yang dijawab dengan benar dan soal yang dijawab dengan salah oleh siswa.



Gambar 4.3 Tampilan Hasil Quizizz

B. Analisis Data

1. Uji Produk

Pada tahap ini produk ivalidasi oleh validator yang kompeten untuk menguji validitas produk diujikan ke lapangan. Media pembelajaran divalidasi oleh pakar dari masing-masing bidang, ahli konten/materi, ahli Bahasa, dan ahli desain media.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh doen Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang ahli materi, yaitu Ira Nurmawati, S.Pd,M.Pd. dalam tahap ini bertujuan untuk memperoleh masukan, tanggapan, dan saran yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan.

Penilaian materi terdiri dari empat yaitu pertama kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran. Kedua kisi-kisi soal, ketiga kartu soal. Keempat indikator soal.

Tabel 4.3 Tanggapan Lembar Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi Materi sesuai dengan kebutuhan materi pokok yang mendukung tercapainya Kompetensi Dasar (KD) termuat dalam materi dengan bentuk mudah dipahami				√	
2.	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang dicakup				√	
3.	Materi disajikan secara akurat untuk menghindari miskonsepsi yang dilakukan peserta didik				√	
4.	Keruntutan uraian materi/isi pada setiap kegiatan belajar yang dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik					√
5.	Contoh yang disajikan dalam materi merupakan contoh akurat					√
6.	Gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik					√
7.	Soal-soal yang disajikan sesuai dengan materi				√	
8.	Penggunaan stimulus pada butir soal dan pengecoh pada opsi jawaban				√	
9.	Kesesuaian soal-soal dengan kemampuan peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar					√
Total		40				
Catatan atau saran validator Lakukan revisi sesuai dengan yang ada di lembar soal						
Kesimpulan:						
1.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tan revisi					
2.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai catatan				√	
3.	Tidak layak digunakan dalam pembelajaran					

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang terdapat pada tabel 4.3 dapat dihitung presentase tingkat kevalidan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{45} \times 100$$

$$= 89 \%$$

Peneliti dapat menyimpulkan dari perhitungan yang telah diperoleh tersebut, hasil validasi materi dengan hasil 89%. Berdasarkan table kevalidan, materi evaluasi pembelajaran IPAS berbasis quizizz untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 01. Pada hasil validasi juga diberikan beberapa saran atau masukan oleh ahli materi, digunakan sebagai acuan memperbaiki materi pembelajaran IPAS.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli dari Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. bertujuan untuk memperoleh masukan, tanggapan, maupun saran yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil validasi ahli media dalam menilai media evaluasi berbasis quizizz. Penilaian ahli desain terdiri dari 2 indikator, kemudian jumlah skor keseluruhan ada 14 indikator dengan skor 1-5. Validasi ahli desain dilakukan satu tahap. Hasil dari data desain dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 Tanggapan Lembar Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Desain Sampul Media Pembelajaran						
1.	Desain sampul media pembelajaran menarik dan jelas				√	
2.	Ukuran huruf judul media pembelajaran yang				√	

	digunakan menarik dan mudah dibaca					
3.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				√	
B. Desain Isi Media Pembelajaran						
4.	Penempatan unsur tata letak konsistensi berdasarkan tata letak spasi, judul, sub judul, dan pengertian materi				√	
5.	Kejelasan tulisan pengetikan				√	
6.	Penggunaan gambar jelas sesuai dengan koneksi akal					√
7.	Ketepatan ukuran gambar					√
8.	Ketepatan penempatan gambar					√
9.	Keterpaduan gambar dan teks					√
10.	Pemilihan warna, jenis huruf dan baground				√	
11.	Kualitas tabel dalam media pembelajaran				√	
12.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf				√	
13.	Ukuran huruf mudah dibaca dan konsisten antara sub judul dengan isi teks				√	
14.	Keseluruhan tampilan produk menarik				√	
	Total				61	
Catatan atau saran validator KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R						
Kesimpulan:						
1.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi				√	
2.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai catatan					
3.	Tidak layak di unakan dalam pembelajaran					

Berdasarkan hasil validasi ahli desain yang terdapat pada tabel

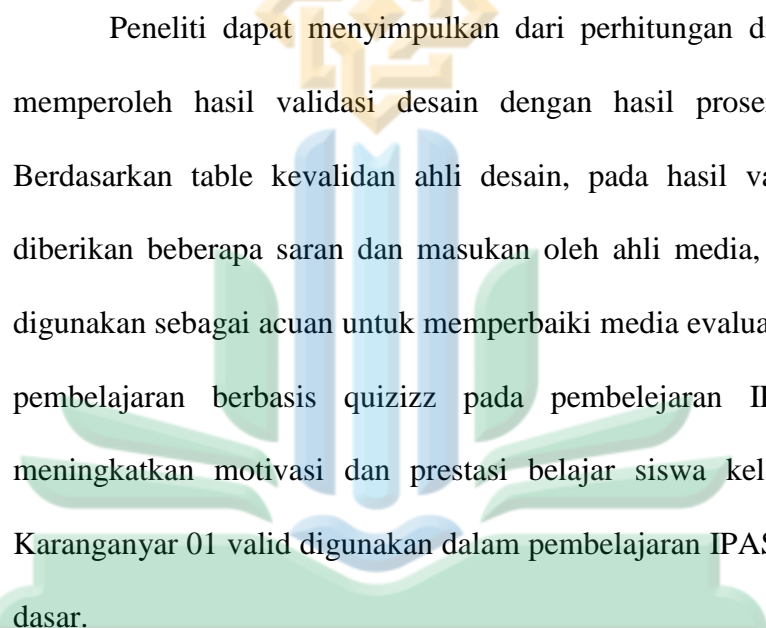
4.4 peneliti dapat menghitung presentase tingkat kevalidan dengan

menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{61}{70} \times 100$$

$$= 87\%$$



Peneliti dapat menyimpulkan dari perhitungan di atas yaitu memperoleh hasil validasi desain dengan hasil prosentase 87%. Berdasarkan table kevalidan ahli desain, pada hasil validasi juga diberikan beberapa saran dan masukan oleh ahli media, yang dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media evaluasi. Evaluasi pembelajaran berbasis quizizz pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 01 valid digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa dilakukan oleh dosen ahli dari Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu Bapak Dr. Khotibul Umam, MA. Yang bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian bahasa pada media evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam penilaian ahli Bahasa terdiri enam aspek yaitu lugas, komunikatif, interaksi, kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak, runtutan dan keterampilan alur pikir, penggunaan simbol dan ikon. Dalam setiap aspek ini memiliki indikator yang berbeda-beda. Jumlah keseluruhan indikator yaitu ada 7, setiap indikator memiliki skor 1-5, data yang diperoleh dari ahli Bahasa dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Tanggapan Lembar Validasi Ahli Bahasa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
G. Lugas						
1.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia					√
2.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran					√
H. Komunikatif						
3.	Pesan disampaikan dengan bahan menarik, jelas, tepat sasaran, tidak menimbulkan makna ganda.				√	
I. Interaksi						
4.	Bahasa yang digunakan bahan membangkitkan rasa senang ketika siswa membacanya dan mendorong siswa untuk mempelajari media pembelajaran sampai tuntas.					√
J. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Anak						
5.	Bahasa semi formal yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik				√	
K. Runtutan dan Keterampilan Alur Pikir						
6.	Penggunaan jelas dan sesuai dengan konteks					√
L. Penggunaan Simbol dan Ikon						
7.	Kualitas table dalam panduan guru				√	
Total		32				
Catatan atau saran validator						
Kesimpulan:						
1.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi					
2.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai catatan					√
3.	Tidak layak digunakan dalam pembelajaran					

Berdasarkan hasil validasi ahli Bahasa yang terdapat pada table 4.5 dapat dihitung persentase tingkat kevalidan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{32}{35} \times 100$$

$$= 91\%$$

Perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa peneliti memperoleh validasi Bahasa dengan presentase 91%, pada hasil validasi juga diberikan beberapa saran dan masukan oleh ahli Bahasa, yang dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media evaluasi pembelajaran IPAS berbasis quizzizz untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 01

valid digunakan dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar.

2. Revisi Produk Media

Pada tahap ini menjelaskan tentang revisi produk yang didasarkan pada tanggapan, saran, dan kritik yang diperoleh dari validator yang mana revisi ini merujuk pada bagian-bagian yang terdapat kesalahan yang disampaikan oleh masing-masing validator.

- a. Petunjuk penggunaan media yang sebelumnya tidak ada petunjuk kemudian dibuat. Petunjuk media penting dicantumkan dikarenakan sebagai petunjuk cara penggunaan media evaluasi pembelajaran, sehingga memungkinkan kepada pengguna, baik pendidik dan peserta didik mudah untuk menggunakan media tersebut.
- b. Merevisi soal pembelajaran IPAS sesuai dengan masukan validator

- c. Merevisi kisi-kisi soal yang awalnya level kognitifnya C1 dan C2 saja, sekarang menjadi C1, C2, dan C3. Kemudian Kisi-kisi yang awalnya 1 indikator soal untuk 2 soal, menjadi 1 indikator soal untuk 1 soal.

3. Uji Coba Lapangan Awal

Hasil pengembangan tahap ini adalah uji coba lapangan yang melibatkan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (uji coba lapangan). Uji coba lapangan dilaksanakan di SDN Karanganyar 01 Jember tanggal 29 April 2024 peneliti menggantikan guru mata pelajaran IPAS untuk mengevaluasi pembelajaran IPAS kelas V dengan produk evaluasi berupa kuis interaktif menggunakan quizizz pada pokok bahasan ekosistem. Kuis yang dibuat oleh peneliti dapat dibagikan melalui grup whatsapp berupa link atau bisa langsung gabung ketik joinmyquiz.com di google. Pada tahap ini peneliti menguji coba produk evaluasi pada uji coba kelompok kecil dengan 6 responden dan uji coba kelompok besar dengan 26 responden. Dengan melakukan uji coba secara berulang-ulang maka hasil data yang didapatkan akan semakin valid.

Berikut penyajian data dan analisis data berdasarkan pada data penilaian hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar sebagai berikut:

Tabel 4.6 Angket Motivasi Belajar Terhadap Quizizz

No.	Komponen	Skor					
		n1	n2	n2	n3	n4	n5
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz membuat saya ingin terus belajar	5	4	4	5	5	4
2.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan	5	5	5	4	5	5

	aplikasi quizizz saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal						
3.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya mempelajari materi lebih mendalam	4	5	4	5	4	5
4.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya semakin rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan	5	4	5	5	4	5
5.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya tidak merasa bosan	5	5	5	4	4	5
6.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz tidak ada sela untuk mencontek karena waktunya sudah ditentukan	5	5	4	4	4	5
7.	Saya menjadi lebih semangat dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz	4	4	5	4	4	5
Total Skor		33	32	32	33	30	34
Total Skor n1-n6		194					
Skor Maksimal		210					

Sumber Data: Hasil sebar angket motivasi belajar siswa kelompok kecil

Dari angket tanggapan yang diisi oleh uji coba kelompok kecil berdasarkan pada rumus, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan produk evaluasi pembelajaran. Dari 7 aspek yang dinilai dengan skor 1 sampai 5 kategori penilaian, maka jika 7 aspek dikaitkan dengan 5 jumlah skor ideal maka nilai yang diperoleh adalah 194. Jika dihitung berdasarkan rumus maka dapat dilihat hasil presentasinya sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = besar presentase

$\sum x$ = jumlah total skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100'$$

$$P = \frac{194}{210} \times 100'$$

$$P = 92'$$

Berdasarkan perhitungan uji coba kelompok kecil diperoleh presentase 92. Jika dibocorkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan secara umum produk evaluasi pembelajaran tidak perlu revisi.

Tabel 4.7 Hasil Tes Evaluasi Menggunakan Quizizz

Nama	L/P	Soal Benar	Nilai	Keterangan
1	2	3	4	5
Azizam Safaraz Ramadhani	L	20	95	Baik
Muhammad Zainul Faizin	L	19	90	Baik
Ramadani Andrian Saputra	L	20	90	Baik
Jimly Rizqi Assidiqi	L	19	90	Baik
Fuad Husen	L	19	90	Baik
Riki Anggara	L	20	85	Baik
Rata-rata			90	Baik

Sumber Data: Hasil uji coba prestasi belajar siswa kelompok kecil

Hasil yang diperoleh saat mengolah evaluasi pembelajaran berbasis quizizz terhadap motivasi dan belajar siswa mencapai skor rata-rata 90 pada rentang $85 < x < 95$ dengan kriteria “Baik”

4. Penyempurnaan Produk/Media

Berdasarkan data yang didapat oleh peneliti ketika melakukan penilaian melalui angket validasi, uji coba kelompok kecil terdapat tidak terdapat revisi pada alat evaluasi pembelajaran. Akan tetapi ada masukan beberapa responden yang mengatakan bahwa alat evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz ini sangat menyenangkan dan seru menjadikan

mereka untuk lebih semangat belajar. Hal ini dapat diketahui dengan prosentase hasil penilaian validasi dari uji coba kelompok kecil yang mendapatkan kriteria penilaian sangat valid dan tidak perlu revisi.

5. Uji Pelaksanaan Lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan uji pelaksanaan untuk memperoleh data efektivitas produk yang sedang dikembangkan, yang dapat dipahami. Pada proses uji coba kelompok kecil, siswa kelas V SDN Karanganyar 01 berjumlah 6 siswa. Sebelum melakukan tes, peneliti menjelaskan kepada siswa beberapa langkah tentang cara menjalankan dan menggunakan quizizz. Setelah siswa memahami penjelasan peneliti.

Setelah siswa selesai melakukan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz, kemudian peneliti menyebarkan survei/angket respon siswa untuk memberikan kontribusi pada perangkat evaluasi pembelajaran berbasis quizizz ini. Kemudian pengisian angket ada masukan dari siswa sehingga mengalami beberapa koreksi. Selanjutnya angket tersebut dipertimbangkan kembali untuk dicoba kelompok besar yang diikuti 24 siswa. Setelah semua selesai, hasil evaluasi pembelajaran tersebut akan di olah untuk menemukan validasi, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya beda.

a. Validitas Item Soal

Pada tahap awal yaitu menguji validitas setiap butir soal dengan menggunakan uji validitas.

Tabel 4.8 Validitas Item Soal

No Butir Soal	R_{xy}	R_{tabel}	Keterangan	Keputusan
1	2	3	4	5
1.	0,968	0,000	Valid	Dipakai
2.	0,935	0,000	Valid	Dipakai
3.	0,724	0,000	Valid	Dipakai
4.	0,968	0,000	Valid	Dipakai
5.	0,781	0,000	Valid	Dipakai
6.	0,692	0,000	Valid	Dipakai
7.	0,935	0,000	Valid	Dipakai
8.	-0,204	0,339	Tidak Valid	Tidak Dipakai
9.	0,781	0,000	Valid	Dipakai
10.	-0,181	0,398	Tidak Valid	Tidak Dipakai
11.	-0,163	0,448	Tidak Valid	Tidak Dipakai
12.	-0,049	0,819	Tidak Valid	Tidak Dipakai
13.	0,450	0,027	Valid	Dipakai
14.	0,650	0,001	Valid	Dipakai
15.	0,122	0,570	Tidak Valid	Tidak Dipakai
16.	0,488	0,016	Valid	Dipakai
17.	0,692	0,000	Valid	Dipakai
18.	0,325	0,121	Tidak Valid	Tidak Dipakai
19.	0,692	0,000	Valid	Dipakai
20.	0,724	0,000	Valid	Dipakai

Sumber Data: Hasil validasi soal pilihan ganda

Berdasarkan tabel di atas, hasil 20 soal selama masa evaluasi pembelajaran dilakukan oleh siswa menunjukkan bahwa alat tersebut valid jika $r_{xy} > r_{tabel}$. Ada 6 soal yang tidak valid terdapat pada soal 8,10,11,12,15,18. Instrument soal yang tidak valid artinya tidak terpakai atau seperti dibuang, jadi tidak bisa digunakan. Ada 14 soal yang valid, jadi ini bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran berbasis quizizz.

b. Reliabilitas

Tabel 4.9 Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Item
.948	20

Berdasarkan table diatas diketahui bahwa banyaknya item ada 20 dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.948. Dengan demikian seluruh item soal dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0.60.

c. Tingkat Kesulitan

Pada tahap uji coba kesulitan/kesukaran bertujuan untuk mengetahui taraf tingkat kesukaran setiap butir soal.

Tabel 4.10 Uji Kesukaran Butir Soal

No Butir Soal	Tingkat Kesulitan	Keterangan
1	2	3
1.	0,70	Sedang
2.	0,83	Mudah
3.	0,83	Mudah
4.	0,79	Mudah
5.	0,88	Mudah
6.	0,69	Sedang
7.	0,83	Mudah
8.	0,88	Mudah
9.	0,88	Mudah
10.	0,83	Mudah
11.	0,92	Mudah
12.	0,68	Sedang
13.	0,96	Mudah
14.	0,92	Mudah
15.	0,92	Mudah
16.	0,92	Mudah
17.	0,79	Mudah
1	2	3
18.	0,92	Mudah
19.	0,69	Sedang
20.	0,83	Mudah

Sumber Data: Hasil tingkat kesukaran soal pilihan ganda

Hasil yang diperoleh saat pengolahan adalah soal kesukaran sebanyak 20 soal, pada soal tes terdapat 4 sedang dan 16 soal mudah.

d. Daya Beda

Dari data yang diperoleh, dilakukan uji kekuatann diskriminan atau daya beda untuk mengetahui soal yang memiliki daya pembeda mulai dari sangat baik hingga sangat buruk.

Tabel 4.11 Uji Daya Beda Butir Soal

No Butir Soal	Daya Beda	Keterangan
1	2	3
1.	0,960	Amat Baik
2.	0,920	Amat Baik
3.	0,670	Baik
4.	0,960	Amat Baik
5.	0,743	Amat Baik
6.	0,628	Baik
7.	0,920	Amat Baik
8.	-0,287	Jelek
9.	0,743	Amat Baik
10.	-0,275	Jelek
11.	-0,234	Jelek
12.	-0,170	Jelek
13.	0,405	Baik
14.	0,604	Baik
15.	0,048	Cukup
16.	0,428	Baik
17.	0,628	Baik
18.	0,256	Cukup
19.	0,628	Baik
20.	0,670	Baik

Berdasarkan data di atas, terdapat 20 soal dalam periode evaluasi pembelajaran, terdapat 4 soal jelek, 2 soal cukup, 8 soal baik, 6 soal amat baik.

Tabel 4.12 Rekapitulasi Analisis Butir Soal

No Butir Soal	Validitas	Reabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Beda
1	2	3	4	5
1.	Valid	Realiabil	Sedang	Amat Baik
2.	Valid	Realiabil	Mudah	Amat Baik
3.	Valid	Realiabil	Mudah	Baik
4.	Valid	Realiabil	Mudah	Amat Baik
5.	Valid	Realiabil	Mudah	Amat Baik
6.	Valid	Realiabil	Sedang	Baik
7.	Valid	Realiabil	Mudah	Amat Baik
8.	Tidak Valid	Realiabil	Mudah	Jelek
9.	Valid	Realiabil	Mudah	Amat Baik
10.	Tidak Valid	Realiabil	Mudah	Jelek
11.	Tidak Valid	Realiabil	Mudah	Jelek
12.	Tidak Valid	Realiabil	Sedang	Jelek
13.	Valid	Realiabil	Mudah	Baik
14.	Valid	Realiabil	Mudah	Baik
15.	Tidak Valid	Realiabil	Mudah	Cukup
16.	Valid	Realiabil	Mudah	Baik
17.	Valid	Realiabil	Mudah	Baik
18.	Tidak Valid	Realiabil	Mudah	Cukup
19.	Valid	Realiabil	Sedang	Baik
20.	Valid	Realiabil	Mudah	Baik

Sumber Data: Rekapitulasi data

Penyajian data pada tahap uji coba lapangan akhir ini menjelaskan hasil uji coba pada kelompok besar. Kegiatan uji lapangan akhir ini kepada 24 peserta didik melalui kegiatan kuis.

e. Analisa Data Respon Siswa Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan uji coba lapangan kepada kelas 5 di SDN Karanganyar 01 Jember, maka berikut data yang sudah diperoleh dan dianalisa.

Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Lapangan Sebelum Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz

No	Nama	Komponen							Total	Prese ntase
		k1	k2	k3	k4	k5	k6	k7		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1.	Riki anggara	3	4	3	4	5	3	3	25	71%
2.	Jimly rizqi assidiqi	4	2	2	3	3	4	3	21	60%
3.	Azahra ashilla rahma	3	3	3	2	2	2	4	19	54%
4.	Sylfiana putri henina	4	4	4	3	3	3	5	26	74%
5.	Siti ufatus zakia	3	3	3	4	4	3	3	23	66%
6.	Siti luluk muarofah	4	3	3	3	3	3	4	23	66%
7.	Nesha	3	2	4	4	3	3	3	22	63%
8.	Feli fatimatuz Zahra	3	3	2	3	3	3	4	21	60%
9.	Fayiz hasan	4	2	3	2	3	2	3	19	54%
10.	Khalila putri Wibisono	3	3	2	3	3	3	4	21	60%
11.	Ramadani andrian saputra	3	3	3	3	4	2	5	23	66%
12.	Rafello daniya al ghafi	4	3	3	3	3	3	4	23	66%
13.	Cika	2	4	3	3	3	3	3	21	60%
14.	Syifa al azahra	3	5	4	3	3	3	4	25	71%
15.	Alextha vega dwi putri	4	2	2	3	3	3	4	21	60%
16.	Azizam safaraz ramadhany	2	3	3	4	3	3	4	22	63%
17.	Fuad husen	3	4	4	3	3	3	4	24	69%
18.	Mohamad taufik hidayat	4	2	4	4	3	3	3	23	66%
19.	Kesya fira putri ramadani	2	3	3	3	2	3	4	20	57%
20.	Sindi aulia pratama	3	4	4	3	3	3	3	23	66%
21.	Muhammad zainul faizin	4	3	3	3	3	3	4	23	69%
22.	Rio hadi fandafa	3	2	4	3	4	3	5	24	69%
23.	Adinda maulidia	4	3	2	3	3	3	3	21	60%
24.	Bagas dani swara	3	4	3	3	3	3	4	23	66%
Total Skor									536	
Skor Maksimal									840	

Sumber Data: Hasil uji coba penelitian motivasi belajar siswa

Dari angket tanggapan sebelum evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz yang diisi oleh uji coba lapangan yang berdasarkan pada rumus. Dari 7 aspek yang dinilai dengan skor 1 sampai 5 kategori penilaian, maka jika 7 aspek dikaitkan dengan 5

jumlah skor ideal maka nilai yang diperoleh adalah 35. Jika dihitung berdasarkan rumus maka dapat dilihat hasil persentasenya sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{536}{840} \times 100\%$$

$$P = 64\%$$

Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Lapangan Sesudah Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz

No	Nama	Komponen							Total	Prese ntase
		k1	k2	k3	k4	k5	k6	k7		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1.	Riki anggara	5	4	5	4	5	5	4	32	91%
2.	Jimly rizqi assidiqi	4	5	4	5	5	5	4	32	91%
3.	Azahra ashilla rahma	4	4	4	4	5	5	4	30	86%
4.	Sylfiana putri henina	4	5	4	5	5	5	4	32	91%
5.	Siti ufatus zakia	5	4	5	5	4	5	4	32	91%
6.	Siti luluk muarofah	5	5	4	4	4	4	5	31	88%
7.	Nesha	5	5	5	5	4	5	4	33	94%
8.	Feli fatimatuz Zahra	5	5	4	4	5	4	5	32	91%
9.	Fayiz hasan	4	4	5	5	4	5	4	31	88%
10.	Khalila putri Wibisono	4	4	4	4	5	4	5	30	86%
11.	Ramadani andrian saputra	4	5	5	5	4	5	4	32	91%
12.	Rafello daniya al ghafi	4	5	5	4	5	5	5	33	94%
13.	Cika	4	5	4	5	4	4	4	30	86%
14.	Syifa al azahra	4	5	5	4	5	4	5	32	91%
15.	Alextha vega dwi putri	5	5	4	5	4	5	4	32	91%
16.	Azizam safaraz ramadhany	5	4	5	4	5	4	5	32	91%
17.	Fuad husen	5	4	4	5	4	5	4	31	88%
18.	Mohamad taufik	5	5	5	4	5	4	5	33	94%
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
19.	Kesya fira putri ramadani	5	5	4	5	4	5	4	32	91%
20.	Sindi aulia pratama	4	5	4	5	5	4	5	32	91%
21.	Muhammad zainul faizin	4	5	4	5	4	5	4	31	88%

22.	Rio hadi fandafa	4	5	5	4	5	4	5	32	91%
23.	Adinda maulidia	5	5	5	5	4	5	4	33	94%
24.	Bagas dani swara	5	4	5	4	5	4	5	32	91%
Total Skor									762	
Skor Maksimal									840	

Sumber Data: Hasil penelitian uji coba lapangan motivasi belajar siswa

Dari angket tanggapan sebelum evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz yang diisi oleh uji coba lapangan dari aspek yang dinilai dengan skor 1 sampai 5 kategori penilaian, maka jika 7 aspek dikaitkan dengan 5 jumlah skor ideal maka nilai yang diperoleh adalah 35. Jika dihitung berdasarkan rumus maka dapat dilihat hasil presentasinya sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{762}{840} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket siswa diketahui bahwa motivasi belajar siswa 90% dengan kategori sangat tinggi. Demikian dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

f. Analisa Data Prestasi Belajar Kelas Uji lapangan utama

Analisa data prestasi belajar menggunakan uji independent sampel T-Test yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan dan peningkatan rata-rata nilai dari pretest dan posttest. Peningkatan nilai

menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di SDN Karanganyar 01 Jember. Perhitungan dan keakurasian data menggunakan SPSS. Sebelum melakukan uji independent sampel T-Test, peneliti melakukan uji statistik deskriptif terlebih dahulu. Kemudian, peneliti melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sampel T-Test. Berikut penjelasan uji Analisa datanya:

Tabel 4.15 Hasil Pretest Prestasi Belajar Siswa Kelompok Besar

No.	Nama	L/P	Soal Benar	Nilai
1.	Riki Anggara	L	20	100
2.	Jimly Rizqi Assidiqi	L	17	85
3.	Azahra Ashilla Rahma	P	18	90
4.	Sylfiana Putri Henina	P	9	45
5.	Siti Ufatus Zakia	P	14	70
6.	Siti Luluk Muarofah	P	16	80
7.	Muhammadaydin Nesha Walid	L	18	90
8.	Feli Fatimatuz Zahra	P	15	75
9.	Fayiz Hasan	L	14	70
10.	Khalila Putri Wibisono	P	14	70
11.	Ramadani Andrian Saputra	L	14	70
12.	Rafello Daniya Al Ghafi	L	14	70
13.	Cika Dwi Kurnia	P	12	60
14.	Syifa Al Azahra	P	12	60
15.	Alextha Vega Dwi Putri	P	13	65
16.	Azizam Safaraz Ramadhany	L	13	65
17.	Fuad Husen	L	15	75
18.	Mohamad Taufik Hidayat	L	9	45
19.	Kesya Fira Putri Ramadani	P	15	75
20.	Sindi Aulia Pratama	P	15	75
21.	Muhammad Zainul Faizin	L	10	50
22.	Rio Hadi Fandafa	L	10	50
23.	Adinda Maulidia	P	11	55
24.	Bagas Dani Swara	L	10	50
Rata-rata				68

Sumber Data: Hasil prestasi belajar siswa

Tabel 4.16 Hasil Posttest Prestasi Belajar Siswa Kelompok Besar

No.	Nama	L/P	Soal Benar	Nilai
1	2	3	4	5
1.	Riki Anggara	L	20	100
2.	Jimly Rizqi Assidiqi	L	20	100
3.	Azahra Ashilla Rahma	P	20	100
4.	Sylfiana Putri Henina	P	20	100
5.	Siti Ufatus Zakia	P	20	100
6.	Siti Luluk Muarofah	P	20	100
7.	Muhammadaydin Nesha Walid	L	19	95
8.	Feli Fatimatuz Zahra	P	20	100
9.	Fayiz Hasan	L	20	100
10.	Khalila Putri Wibisono	P	20	100
11.	Ramadani Andrian Saputra	L	20	100
12.	Rafello Daniya Al Ghafi	L	19	95
13.	Cika Dwi Kurnia	P	19	95
14.	Syifa Al Azahra	P	19	95
15.	Alextha Vega Dwi Putri	P	19	95
16.	Azizam Safaraz Ramadhany	L	18	90
17.	Fuad Husen	L	19	95
18.	Mohamad Taufik Hidayat	L	18	90
19.	Kesya Fira Putri Ramadani	P	19	95
20.	Sindi Aulia Pratama	P	18	90
21.	Muhammad Zainul Faizin	L	18	90
22.	Rio Hadi Fandafa	L	18	90
23.	Adinda Maulidia	P	18	90
24.	Bagas Dani Swara	L	16	80
Rata-rata				95

Sumber Data: Hasil prestasi belajar siswa

Deskriptif Statistik

Uji deskriptif statistik perlu dilakukan sebelum ke tahap Analisa uji lainnya. Uji deskriptif statistik bertujuan untuk memaparkan data penelitian yang mencakup nilai rata-rata (mean), standar deviasi, maximum, dan minimum.

Tabel 4.17 Data Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
1	2	3	4	5	6
Pretest	24	40	90	64.37	16.172
1	2	3	4	5	6
Posttest	24	45	100	85.00	18.939
Valid N (listwise)	24				

Sumber data: Deskriptif statistik prestasi belajar siswa

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah siswa 24. Nilai minimum yang diperoleh pada waktu pretest 40 sedangkan pada waktu posttest 45 dengan rata-rata nilai 64. Sedangkan nilai maximum pada waktu pretest sebesar 90 dan pada waktu posttest 100 dengan rata-rata nilai 85. Kesimpulan dari penjabaran tersebut bahwa peningkatan dan nilai rata-rata pretest lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest.

6. Penyempurnaan Produk Hasil

Berdasarkan data yang didapat oleh peneliti ketika melakukan penilaian melalui tes soal dan angket motivasi belajar uji coba lapangan tidak terdapat revisi pada alat evaluasi pembelajaran. Akan tetapi ada masukan dari beberapa responden yang mengatakan bahwa alat evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz ini sangat memotivasi serta meningkatkan prestasi siswa. Hal ini dapat diketahui dengan presentase hasil penilaian angket serta tes soal yang sangat tinggi dan tidak perlu direvisi.

7. Diseminasi dan Implementasi

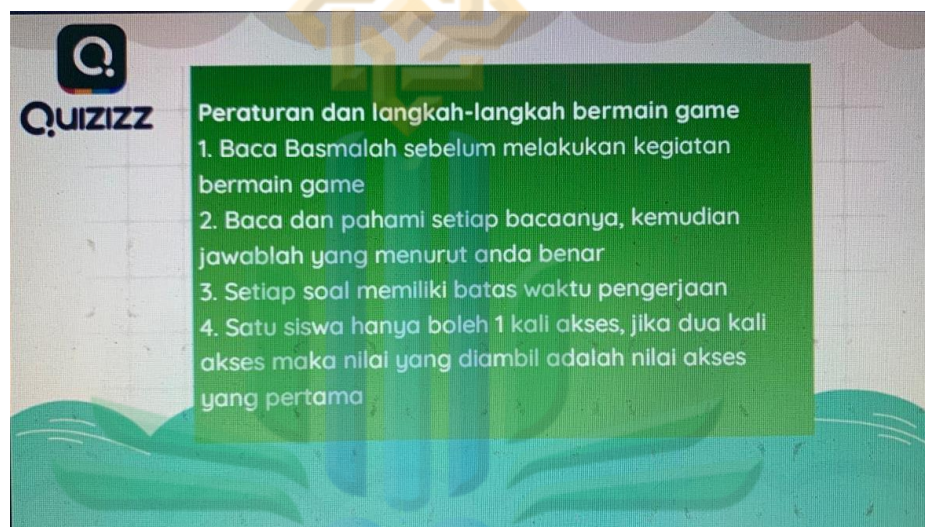
Tahap akhir dari pengembangan evaluasi pembelajaran ini adalah hasil revisi produk akhir diberikan atau disebarluaskan kepada guru mata pelajaran IPAS di SDN Karanganyar 04 Jember dengan membuat akun quizizz kemudian diajarkan tata cara penggunaannya, sehingga ketika akan melakukan penilaian harian berikutnya guru dapat menambahkan dan membuat soal secara mandiri.

C. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh validator ahli materi, media dan Bahasa kemudian peneliti melakukan perbaikan terhadap desain produk yang akan dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari validator agar produk yang dihasilkan lebih baik. Kemudian berdasarkan analisis data yang telah disajikan oleh peneliti, bahwa setelah peneliti melakukan uji validitas pada ahli materi, ahli desain dan ahli Bahasa serta uji lapangan maka evaluasi pembelajaran berbasis quizizz untuk meningkatkan motivasi dan presasi belajar siswa kelas V ini sangat layak dan efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Akan tetapi ada beberapa bagian yang harus direvisi sesuai dengan masukan serta saran dari ahli materi, desain dan Bahasa. Hasil revisi produk evaluasi pembelajaran berbasis quizizz sebagai berikut:

1. Bagian petunjuk penggunaan

Awalnya petunjuk penggunaan hanya ada ketika akan melaksanakan evaluasi pembelajaran saja seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan Kuis pada Quizizz

Kemudian mendapatkan tambahan petunjuk penggunaan quizizz tersebut sendiri:

- a. Masuk ke quizizz.com
 - b. Klik yang paling atas sendiri bergambar ungu
 - c. Klik masukkan kode, berada di pojok kanan
 - d. Kemudian klik gabung
 - e. Ketik nama panjang kalian kemudian klik gabung
 - f. Kemudian tunggu pendidik memulai pembelajaran pada quizizz
2. Kisi-kisi soal

Merevisi kisi-kisi soal yang awalnya level kognitifnya C1 dan C2 saja, sekarang menjadi C1, C2, dan C3. Kemudian Kisi-kisi yang awalnya 1 indikator soal untuk 2 soal, menjadi 1 indikator soal untuk 1 soal.

Tabel 4.21 Kisi-Kisi Sebelum Direvisi

ELEME N	TUJUA N PEMBE LAJAR AN	MATE RI	INDIKATOR SOAL	LE VE L KO GNI TIT F	BENTU K SOAL	N O SO AL
1	2	3	4	5	6	7
Pembela jaran IPAS	Siswa mampu memaha mi kompone n penyusu n ekosiste m	Harmo ni dalam ekosiste m	Mengingat pengertian ekosistem	C1	PG	1,3 ,9
			Memahami akibat dari perbuatan manusia yang merusak ekosistem	C2	PG	2,1 0
			Memahami produsen dapat membuat makanannya sendiri	C2	PG	4,5
			Memahami contoh akibat manusia jika merusak ekosistem laut	C2	PG	6
			Memahami populasi dalam rantai makanan	C2	PG	7
1	2	3	4	5	6	7
			Memahami contoh tindakan manusia agar tidak merusak ekosistem	C2	PG	8
			Memahami akibat terganggunya ekosistem karena bencana alam	C2	PG	11
			Mengingat perbedaan ekosistem alami dan buatan	C1	PG	12
			Mengingat perbedaan ekosistem darat dan laut	C1	PG	13
			Memahami contoh macam-macam ekosistem di sawah	C2	PG	14
			Memahami perbedaan komponen biotik dan abiotik	C2	PG	15, 19, 20
			Mengingat perbedaan macam-macam simbiosis	C1	PG	16
			Memahami contoh simbiosis mutualisme	C2	PG	17
			Memahami dampak dari hilangnya satu komponen rantai makanan	C2	PG	18

Tabel 4.22 Kisi-Kisi Setelah Direvisi

ELE MEN	TUJUA N PEMBE LAJAR AN	M A T E R I	INDIKATOR SOAL	LE VE L K O G N I T I F	BE N T U K S O A L	N O S O A L
1	2	3	4	5	6	7
Pembelajaran IPAS	Siswa mampu memahami komponen penyusunan ekosistem	Harmoni dalam ekosistem	Peserta didik dapat menyebutkan pengertian ekosistem	C1	PG	1
			Peserta didik dapat menyebutkan akibat dari perbuatan manusia yang merusak ekosistem	C1	PG	2
			Peserta didik dapat menyebutkan apa saja yang ada di dalam ekosistem	C2	PG	3
			Peserta didik dapat menjelaskan produsen dapat membuat makanannya sendiri	C2	PG	4
1	2	3	4	5	6	7
			Peserta didik dapat menyebutkan tumbuhan dapat membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis	C2	PG	5
			Peserta didik dapat menyebutkan contoh akibat manusia jika merusak ekosistem laut	C2	PG	6
			Peserta didik dapat menentukan akibat rantai makanan terganggu	C2	PG	7
			Peserta didik dapat memahami contoh tindakan manusia agar tidak merusak ekosistem	C2	PG	8
			Disajikan gambar rantai makanan, salah satu komponen rantai makanan dihilangkan. Siswa dapat menjawab rantai makanan yang hilang.	C3	PG	9
			Peserta didik dapat menunjukkan contoh yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem	C2	PG	10
			Peserta didik dapat menunjukkan akibat terganggunya ekosistem karena bencana alam	C2	PG	11
			Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan perbedaan ekosistem alami dan buatan	C3	PG	12
			Peserta didik dapat menentukan	C2	PG	13

			perbedaan ekosistem darat dan laut			
			Peserta didik dapat menentukan contoh macam-macam ekosistem di sawah	C2	PG	14
			Disajikan gambar, peserta didik dapat menentukan jenis ekosistem	C3	PG	15
			Peserta didik dapat Menyesuaikan perbedaan macam-macam simbiosis	C2	PG	16
			Peserta didik dapat menentukan contoh simbiosis mutualisme	C3	PG	17
			Peserta didik dapat menentukan dampak dari hilangnya satu komponen rantai makanan	C2	PG	18
			Peserta didik dapat menyebutkan komponen-komponen abiotik	C2	PG	19
			Peserta didik dapat menyebutkan komponen-komponen biotik	C2	PG	20

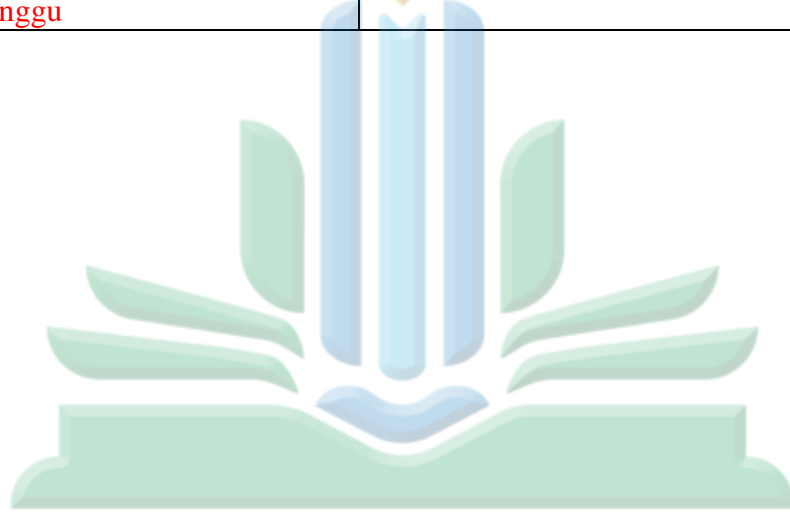
3. Soal evaluasi pembelajaran

Tabel 4.23 Soal Evaluasi Sebelum dan Sesudah Direvisi

Sebelum	Sesudah
1	2
Apa yang dimaksud dengan ekosistem a. Sekumpulan buku di perpustakaan b. Keseluruhan organisme dan lingkungannya c. Sebuah kelompok manusia yang hidup d. Sebuah taman bermain disekolah	Berikut ini yang dimaksud dengan ekosistem ialah a. Sekumpulan buku di perpustakaan b. Sekumpulan biotik dan abiotik beserta lingkungannya c. Sebuah kelompok manusia yang hidup d. Sebuah taman bermain di sekolah
Kenapa rumput didalam rantai makanan dikatakan sebagai produsen a. Bisa untuk di makan b. Dapat berdiri sendiri c. Dapat membuat makanan sendiri d. Dapat hidup sendiri	Rumput didalam rantai makanan dikatakan sebagai produsen, sebab a. Bisa untuk di makan b. Dapat berdiri sendiri c. Dapat membuat makanan sendiri d. Dapat hidup sendiri
Tumbuhan hijau yang menggunakan cahaya matahari untuk membuat makanannya sendiri disebut a. Produsen b. Konsumen	Tumbuhan mendapatkan makannya sendiri melalui proses a. Produsen b. Konsumen c. Heterotrof

<p>c. Heterotrof d. Fotosintesis</p>	<p>d. Fotosintesis</p>
<p>Suatu kehidupan yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antarmahluk hidup dengan lingkungannya dinamakan</p> <p>a. Gunung b. Lingkungan c. Habitat d. Ekosistem</p>	<p>Perhatikan gambar dibawah ini!</p>  <p>Hewan manakah dibawah ini yang cocok untuk mengisi tanda tanya diatas</p> <p>a. Padi b. Katak c. Elang d. Ular</p>
<p>1</p>	<p>2</p>
<p>Hutan dan sungai merupakan suatu jenis ekosistem</p> <p>a. Pendalaman b. Alami c. Pegunungan d. Buatan</p>	<p>Gambar disamping merupakan jenis ekosistem</p>  <p>a. Pedalaman b. Buatan c. Pegunungan d. Alami</p>
<p>Dibawah ini manakah yang bukan termasuk ekosistem darat</p> <p>a. Padang rumput b. Hutan c. Gurun pasir d. Rawa</p>	<p>Dibawah ini yang bukan termasuk ekosistem darat ialah</p> <p>a. Padang rumput b. Hutan c. Gurun pasir d. Rawa</p>
<p>Berikut ini yang termasuk komponen biotik adalah</p> <p>a. Tanah b. Cahaya matahari c. Jamur d. Air</p>	<p>Gambar disamping merupakan jenis komponen</p>  <p>a. Abiotik b. Hewani c. Biotik d. Air</p>
<p>Hilangnya salah satu komponen rantai makanan dapat menyebabkan rantai makanan</p>	<p>Jika dalam ekosistem sawah jumlah padi berkurang, maka</p> <p>a. Jumlah belalang meningkat</p>

- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| a. Aman | b. Jumlah ular menurun |
| b. Lebih baik | c. Jumlah elang meningkat |
| c. Tidak terjadi apa-apa | d. Jumlah belalang berkurang |
| d. Terganggu | |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

1. Validasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 01 Jember
Produk media tersebut berupa materi dan soal untuk evaluasi pembelajaran materi IPAS dalam penelitian dan pengembangan ini sudah melewati serangkaian validasi kepada validator ahli mulai dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan di uji coba lapangan kepada 24 siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli materi yaitu 89%, validasi ahli media yaitu 87%, dan validasi ahli bahasa memperoleh 91%. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan Evaluasi belajar berbasis quizizz valid dan dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya.
2. Keefektifan penggunaan evaluasi pembelajaran IPAS berbasis *quizizz* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 01 Jember

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada peserta didik mengenai motivasi peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran sebelum menggunakan quizizz mendapatkan rata-rata 64%, sedangkan setelah evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz mendapatkan nilai rata-rata 90%, untuk menyimpulkan produk pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid apabila telah sesuai dengan kriteria kevalidan, instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data yakni menggunakan angket yang diberikan kepada peserta didik. Untuk skala skor nilai respon peserta didik

yaitu skor (1-5), dengan keterangan 1. Tidak baik, 2. Kurang baik, 3. Cukup, 4. Baik, 5. Sangat baik.³⁹ Dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis quizizz pada pembelajaran IPAS di SDN Karanganyar 01 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil prettest dan posttest digunakan untuk melihat peningkatan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz, hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui adanya pengaruh penggunaan quizizz pada evaluasi pembelajaran untuk prestasi belajar siswa. Hasil rata-rata pretest pada prestasi belajar siswa diperoleh 68, sedangkan hasil rata-rata nilai posttest yaitu memperoleh rata-rata nilai 95. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest. Untuk menyimpulkan produk evaluasi pembelajaran berbasis quizizz yang dikembangkan dikatakan valid apabila sesuai dengan kriteria kevalidan soal.

Setelah semua selesai, hasil evaluasi pembelajaran tersebut akan diolah untuk menemukan validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya beda. Berdasarkan uji validitas item soal yang dilakukan menggunakan SPSS ada 20 soal yang diuji dan ada 6 soal yang tidak valid terdapat pada nomor soal 8,10,11,12,15,18. Soal yang tidak valid artinya tidak terpakai atau seperti dibuang, jadi tidak bisa digunakan. Kemudian ada 14 soal yang valid, jadi ini bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran berbasis quizizz.

Kemudian untuk uji reliabilitas ada 20 soal sesuai perhitungan yang mengolah data yang diperoleh selama proses evaluasi pembelajaran berbasis

³⁹ Ridwan dan Sunarto, Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis (Bandung: ALFABETA, 2011). 22.

quizizz. Karena diperoleh koefisien 0,934 lebih besar dari 0,6 maka kesimpulannya reliable. Untuk uji tingkat kesukaran soal, hasil yang diperoleh saat pengolahan adalah soal kesukaran 20 soal, pada soal tes terdapat 4 sedang dan 16 soal mudah. Uji daya beda terdapat 20 soal dalam periode evaluasi pembelajaran, terdapat 4 soal jelek, 2 soal cukup, 8 soal baik, 6 soal amat baik.

Uji statistik deskriptif mendapatkan nilai minimum yang diperoleh pada waktu pretest 40 sedangkan pada waktu posttest 45 dengan rata-rata nilai 64. Sedangkan nilai maximum pada waktu pretest sebesar 90 dan pada waktu posttest 100 dengan rata-rata nilai 85. Kesimpulan dari penjabaran tersebut bahwa pengembangan evaluasi belajar berbasis quizizz efektif dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk yang Lebih Lanjut

Produk pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz untuk meningkatkan motivasi dan belajar siswa agar dapat dimanfaatkan secara maksimal maka perlu diberi beberapa saran, sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz ini masih memiliki keterbatasan diantaranya; dikembangkan hanya di kelas V pada materi ekosistem saja, diuji cobakan hanya satu kelas, waktu pelaksanaan uji coba relatif singkat dan mengambil sampel satu materi saja karena keterbatasan waktu. Dengan demikian, untuk pengembangan dan

pemanfaatan mendatang disarankan produk dan pokok bahasan yang lebih luas.

Setelah melalui berbagai uji coba, media evaluasi pembelajaran ini layak digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik maupun peserta didik dapat memanfaatkan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz ini dalam kegiatan evaluasi pembelajaran IPAS materi ekosistem.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk evaluasi pembelajaran quizizz inidiharapkan tidak hanya dimanfaatkan oleh peserta didik kelas V SDN Karanganyar 01 Jember. Namun juga dapat dimanfaatkan oleh semua peserta didik kelas V.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk yang dikembangkan berupa alat evaluasi pembelajaran IPAS materi ekosistem, adapun saran pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

- a. Bagi pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, maka dapat dengan cara membuat materi lain misalnya, perkembangbiakan, pernafasan dan lain sebagainya yang belum disajikan pada media ini.
- b. Pengembangan lebih lanjut dapat mendesain media evaluasi pembelajaran dengan lebih menarik baik segi teks, tampilan maupun gambar. Begitupun dengan soal-soal yang hots.



DAFTAR RUJUKAN

- Al Qur'an. 2009. *Raihan Al Qur'an terjemah dan tafsir untuk wanita*. Bandung: Marwah.
- Ahmad Syafi;I, Tri Marfiyanto dan Siti Kholidatur Rodiyah. 2018. Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol. 2 No. 2.
- Andriyani. Devi. 2017. *Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Siswa Pada Pemberlajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar*” Tesis Universitas Lampung.
- Arifin. Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. Suharsimi. 2016. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrul dkk. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Azhar Haq, 2013. Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi. *Jurnal Viceratina*, Vol. 3, no. 1.
- Badan standar. 2022. *kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan*. Riset, dan teknologi republik Indonesia. 2022.
- Cadieux Danielle. Boulden dkk. *Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report*. *Journal Inquiry in Education*. Vol. 9, Issue I, article.
- Dessy. Febyronita Giyanto. 2016. Survei tingkat Kemampuan Siswa dalam Mengerjakan Tes Berbentuk Jawaban ingkat (short Answer Test) pada Mata Pelajaran IPS Terpadu (Geografi) Kelas VII di SMP Negeri 1 Mesuji Tahun Pelajaran 2015/2016. “*Jurnal Swarnabhumi* Vol. I, No. 1.
- Kristanto. Bagas Prima dan Tri Nova Hasti Yunianta. 2021. *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz dengan Soal PISA Konten Quantity*, *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 11 No. 02.
- Meredith D. Gall, Joyce P Gall, Walter R Borg. 1983. *Educational Research an Introduction*. New York: Longman.
- Nafiati. Dewi Amaliah. 2021. Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, *Humanika* Vol 21 No. 2.
- Parnawi. Afi. 2019. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

- Pupuh Fathurrohman dan Aa Suryana. 2012. *Guru Profesional*. Bandung: Refika
- Ratchadaporn. Amornchewin. The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for students' Learning Engagement, *Indonesian Journal of Informatics Education*, Vol. 2 Issue 2, pp 85-90.
- Ridwan dan Sunarto. 2011. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: ALFABETA.
- Sahlan. Moh. 2013. *Evaluasi Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Jember: STAIN Jember Press.
- Sanusi. Rosyidah Nur Ainy dan Furqanul Aziez, 2021. "Analisis Butir Soal Tes Objektif dan Subjektif untuk Keterampilan Membaca Pemahaman pada Kelas VII SMP N 3 Kalibagor." *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, Vol. 8, no. 1.
- Sardiman A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sarwan. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jember: STAIN Jember Press.
- Sekolah Penggerak. *Harmoni dalam Ekosistem*. Modul Ajar Keseimbangan Ekosistem Fase C Kelas 5 SD Negeri 2 Citatah.
- Sudaryono. 2016. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. Ahmad. 2016. *Bimbingan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suwarto. 2021. Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 30 No. 3.
- Widayanti dan Purnama Syae Purrohman. 2021. Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V, *Jurnal Educatio*, Vol. 7 No. 3.
- Yusuf. Muri. 2015. *Asessmen dan Evaluasi Pendidikan; Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Surat Pernyataan Keaslian

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Sinar Rosidah Zidni

NIM : 203206040008

Program : Magister

Institusi : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis dengan judul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa

Kelas V SDN Karanganyar 01 Jember" secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 13 Mei 2024
Saya yang menyatakan



Sinar Rosidah Zidni

Surat Permohonan menjadi Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kalliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550
 Fax (0331) 427005 e-mail : info@uinkhas.ac.id Website : http://www.uinkhas.ac.id

No : B.424/Un.22/2/PP.00.9/2/2023 1 November 2023
 Lambran : -
 Perihal : Permohonan Validasi
 Kepada Yth.
 Dr. Khotibul Umam, MA
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana IAIN Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Sinar Rosidah Zidni
 NIM : 203206040008
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : S2
 Program : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Quizizz
 untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V
 SDN Karanganyar 01 Jember

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum wr. wb.



CS Dipindai dengan CamScanner



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kalliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550
 Fax (0331) 427005 e-mail : info@uinkhas.ac.id Website : http://www.uinkhas.ac.id

No : B.424/Un.22/2/PP.00.9/2/2023 1 November 2023
 Lampran : -
 Perihal : Permohonan Validasi
 Kepada Yth.
Dr. Moh. Sutomo, M.Pd
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana IAIN Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusunan tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Sinar Rosidah Zidni

NIM : 203206040008

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenjang : S2

Program : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Quizizz
 untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V
 SDN Karanganyar 01 Jember

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum wr. wb.



Dipindai dengan CamScanner



Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.
 197803172009121007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550
Fax (0331) 427005 e-mail : info@uinkhas.ac.id Website : <http://www.uinkhas.ac.id>

No : B.424/Un.22/2/PP.00.9/2/2023 1 November 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Validasi
Kepada Yth.
Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana IAIN Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Sinar Rosidah Zidni
NIM : 203206040008
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S2
Program : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Quizizz
untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V
SDN Karanganyar 01 Jember

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum wr. wb.



CS Dipindai dengan CamScanner



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SDN KARANGANYAR 01
 Alamat: Jalan Kopral Sutomo No. 260 Karanganyar (68172)
KECAMATAN AMBULU

SURAT KETERANGAN

Nomor: 800/022/310.22.20524830/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala UPTD SATDIK SDN Karanganyar 01:

Nama : MOHAMAD YAHYA, S.Pd.I.,M.Pd.I

NIP : 19820415 201101 1 008

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : UPTD SATDIK SDN KARANGANYAR 01

Menerangkan bahwa:

Nama : SINAR ROSIDAH ZIDNI

NIM : 203206040008

Instansi : Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KHAS Jember

Yang bersangkutan telah menyelesaikan penelitian di SDN Karanganyar 01 Jember terhitung mulai tanggal 1 Februari 2024 sampai 30 April 2024 guna penulisan Tesis dengan judul **“Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 01 Jember”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Demikian surat permohonan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatian dan bantuannya saya ucapkan terima kasih.

Ambulu, 30 April 2024

Kepala UPTD Satuan Pendidikan
SDN KARANGANYAR 01

MOHAMAD YAHYA, S.Pd.I.,M.Pd.I
 NIP. 19820415 201101 1 008



JURNAL KEGIATAN

No.	Waktu	Uraian Kegiatan	Nama Informan	Tanda Tangan
1	1 November 2023	Observasi awal dan izin penelitian	Mohamad Yahya	
2	1 Februari 2024	Observasi awal, mengenai kegiatan pembelajaran di SDN Karanganyar 01	Navisa Alvanin	
3	1 Februari 2024	Penyerahan surat izin penelitian	Mohamad Yahya	
4	15 Maret 2024	Wawancara mengenai evaluasi pembelajaran kelas V SDN Karanganyar 01	Yuli Restiani	
5	18 Maret 2024	Pendalaman wawancara kepada guru kelas	Navisa Alvanin	
6	25 April 2024	Pemberian media quizizz kepada kepala sekolah	Mohamad Yahya	
7	25 April 2024	Pemberian media quizizz kepada wali kelas V SDN Karanganyar 01	Navisa Alvanin	
8	29 April 2024	Penerapan Media evaluasi pembelajaran berbasis quizizz kepada siswa	Navisa Alvanin	
9	29 April 2024	Pemberian angket respon peserta didik terhadap media evaluasi pembelajaran berbasis quizizz.	Navisa Alvanin	
10	29 April 2024	Meminta surat keterangan telah selesai penelitian	Mohamad Yahya	

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Dr. Mohamad Yahya, S.Pd.I.M.Pd.I
NIP. 19820415 201101 1 008

Jember, 29 April 2024
Peneliti,



Sinar Rosidah Zidni

PEDOMAN WAWANCARA TERHADAP GURU KELAS V

Nama Guru : Navisa Alfanin G.N, S.Pd

Bidang Studi : IPAS


Sekolah : SDN Karanganyar 01

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	2	3
1.	Media evaluasi pembelajaran apakah yang digunakan saat evaluasi pembelajaran?	
2.	Apakah ibu pernah mengembangkan media evaluasi pembelajaran?	
3.	Bagaimana pendapat ibu mengenai evaluasi pembelajaran saat ini?	
4.	Apakah siswa senang dengan evaluasi pembelajaran saat ini?	
5.	Apakah ibu mendukung dan mngizinkan jika saya membuat media evaluasi pembelajaran berbasis quizizz?	

Hasil Wawancara Guru Kelas V

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	2	3
1.	Media evaluasi pembelajaran apakah yang digunakan saat evaluasi pembelajaran?	Untuk evaluasi pembelajaran saat ini menggunakan tes tulis biasa dan menilai mereka melalui kebiasaan sehari-hari
2.	Apakah ibu pernah mengembangkan media evaluasi pembelajaran?	Belum pernah
3.	Bagaimana pendapat ibu mengenai evaluasi pembelajaran saat ini?	Evaluasi pembelajaran saat ini masih memakai metode lama dan ribet, karena tugas guru sekarang
4.	Apakah siswa senang dengan evaluasi pembelajaran saat ini?	Kalau sudah ada bunyi hari ini ulangan, ekspresi mereka langsung berubah tidak suka. Mungkin karena di alam bawah sadar mereka ulangan itu sangat tidak menyenangkan atau bahkan menakutkan.
5.	Apakah ibu mendukung dan mngizinkan jika saya membuat media evaluasi pembelajaran berbasis quizizz?	Sangat mendukung mbak, asalkan tidak membuat saya tambah susah.

Lembar hasil Validator



Lembar Validasi Ahli Bahasa

A. Identitas Peneliti

Nama : Sinar Rosidah Zidni
 Judul Penelitian : Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Tematik berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Kleas V SDN Karanganyar 01 Jember

B. Identitas Validator

Nama : Dr. KHOTIBUL UMAM, MA
 NIP : 197506042007011025
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

C. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian validasi terhadap kevalidan materi pada pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz peserta didik.

D. Petunjuk Pengisian

5. Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
6. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan.
7. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.
8. Keterangan makna angka pada skala penilaian sebagai berikut:
 - Skor 5: sangat baik
 - Skor 4: baik
 - Skor 3: cukup
 - Skor 2: kurang
 - Skor 1: sangat kurang



E. Tabel Pertanyaan

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Lugas						
1.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia					✓
2.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran					✓
B. Komunikatif						
3.	Pesan disampaikan dengan bahan menarik, jelas, tepat sasaran, tidak menimbulkan makna ganda.					✓
C. Interaksi						
4.	Bahasa yang digunakan bahan membangkitkan rasa senang ketika siswa membacanya dan mendorong siswa untuk mempelajari media pembelajaran sampai tuntas.					✓
D. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Anak						
5.	Bahasa semi formal yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik					✓
E. Runtutan dan Keterampilan Alur Pikir						
6.	Penggunaan jelas dan sesuai dengan konteks					✓
F. Penggunaan Simbol dan Ikon						
7.	Kualitas table dalam panduan guru					✓
Catatan atau saran validator						
Kesimpulan:						
1.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi					
2.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai catatan					✓
3.	Tidak layak digunakan dalam pembelajaran					

Validator Ahli Bahasa

Dr. KHOTIBUL UMAM, MA
NIP. 197506042007011025



Lembar Validasi Ahli Desain Media

A. Identitas Peneliti

Nama : Sinar Rosidah Zidni
 Judul Penelitian : Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Tematik berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Kleas V SDN Karanganyar 01 Jember

B. Identitas Validator

Nama : Dr. MOH. SUTOMO, M.Pd
 NIP : 197110151998021003
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

C. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian validasi terhadap kevalidan materi pada pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz peserta didik.

D. Petunjuk Pengisian

9. Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
10. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan.
11. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.
12. Keterangan makna angka pada skala penilaian sebagai berikut:
 - Skor 5: sangat baik
 - Skor 4: baik
 - Skor 3: cukup
 - Skor 2: kurang
 - Skor 1: sangat kurang



E. Tabel Pertanyaan

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Desain Sampul Media Pembelajaran						
1.	Desain sampul media pembelajaran menarik dan jelas				✓	
2.	Ukuran huruf judul media pembelajaran yang digunakan menarik dan mudah dibaca				✓	
3.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				✓	
B. Desain Isi Media Pembelajaran						
4.	Penempatan unsur tata letak konsistensi berdasarkan tata letak spasi, judul, sub judul, dan pengertian materi				✓	
5.	Kejelasan tulisan pengetikan				✓	
6.	Penggunaan gambar jelas sesuai dengan koneksi akal				✓	
7.	Ketepatan ukuran gambar				✓	
8.	Ketepatan penempatan gambar				✓	
9.	Keterpaduan gambar dan teks				✓	
10.	Pemilihan warna, jenis huruf dan background				✓	
11.	Kualitas tabel dalam media pembelajaran				✓	
12.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf				✓	
13.	Ukuran huruf mudah dibaca dan konsisten antara sub judul dengan isi teks				✓	
14.	Keseluruhan tampilan produk menarik				✓	
	Total					
Catatan atau saran validator						
Kesimpulan:						
1.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi				✓	
2.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai catatan					
3.	Tidak layak digunakan dalam pembelajaran					

Validator Ahli Desain Media

Dr. MOH. SUTOMO, M.Pd
NIP. 197110151998021003



Lembar Validasi Ahli Materi

A. Identitas Peneliti

Nama : Sinar Rosidah Zidni

Judul Penelitian : Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPA berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Kleas V SDN Karanganyar 01 Jember

B. Identitas Validator

Nama : IRA NURMAWATI, S.Pd.,M.Pd

NIP : 198807112023212029

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

C. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian validasi terhadap kevalidan materi pada pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz peserta didik.

D. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.
4. Keterangan makna angka pada skala penilaian sebagai berikut:
 - Skor 5: sangat baik
 - Skor 4: baik
 - Skor 3: cukup
 - Skor 2: kurang
 - Skor 1: sangat kurang

E. Tabel Pertanyaan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi Materi sesuai dengan kebutuhan materi pokok yang mendukung tercapainya Kompetensi Dasar (KD) termuat dalam materi dengan bentuk mudah dipahami				✓	
2.	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang dicakup				✓	
3.	Materi disajikan secara akurat untuk menghindari miskonsepsi yang dilakukan peserta didik				✓	
4.	Keruntutan uraian materi/isi pada setiap kegiatan belajar yang dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik					✓
5.	Contoh yang disajikan dalam materi merupakan contoh akurat					✓
6.	Gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik					✓
7.	Soal-soal yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
8.	Penggunaan stimulus pada butir soal dan pengecoh pada opsi jawaban				✓	
9.	Kesesuaian soal-soal dengan kemampuan peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar					✓
Catatan atau saran validator						
Lakukan revisi sesuai dengan yang ada di lembar soal						
Kesimpulan:						
1.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi					
2.	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai catatan					✓
3.	Tidak layak digunakan dalam pembelajaran					

Validator Ahli Materi



IRA NURMAWATI, S.Pd., M.Pd
NIP. 198807112023212029



ANGKET MOTIVASI SISWA

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Aturan menjawab angket:

1. Pada angket ini terdapat 40 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (√) sesuai keterangann pilihan jawaban.
4. Keterangan makna angka pada skala penilaian sebagai berikut:

Skor 5: sangat baik

Skor 4: baik

Skor 3: cukup

Skor 2: kurang

Skor 1: sangat kurang

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz membuat saya ingin terus belajar					
2.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal					
3.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya mempelajari materi lebih mendalam					
4.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya semakin rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan					
5.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya tidak merasa bosan					
6.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan alikasi quizizz tidak ada sela untuk mencontek karena waktunya sudah ditentukan					
7.	Saya menjadi lebih semangat dengan evaluasi pembelajaran menggunakan apikasi quizizz					

Tertanda



ANGKET MOTIVASI SISWA

Nama : Siti Luluk Muarofah
 No. Absen : 6
 Kelas : V (ma)
 Hari/Tanggal : ~~Budi~~ Seni 29 April 2024

Aturan menjawab angket:

1. Pada angket ini terdapat 40 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (✓) sesuai keterangann pilihan jawaban.
4. Keterangan makna angka pada skala penilaian sebagai berikut:

Skor 5: sangat baik

Skor 4: baik

Skor 3: cukup

Skor 2: kurang

Skor 1: sangat kurang

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz membuat saya ingin terus belajar					✓
2.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal					✓
3.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya mempelajari materi lebih mendalam				✓	
4.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya semakin rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan				✓	
5.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya tidak merasa bosan				✓	
6.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan alikasi quizizz tidak ada sela untuk mencontek karena waktunya sudah ditentukan				✓	
7.	Saya menjadi lebih semangat dengan evaluasi pembelajaran menggunakan apikasi quizizz					✓

Tertanda

Sym



ANGKET MOTIVASI SISWA

Nama : syifiana Putri Henina
 No. Absen : 011
 Kelas : S
 Hari/Tanggal : senin - 29 - april - 2024

Aturan menjawab angket:

1. Pada angket ini terdapat 40 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (✓) sesuai keterangann pilihan jawaban.
4. Keterangan makna angka pada skala penilaian sebagai berikut:

Skor 5: sangat baik

Skor 4: baik

Skor 3: cukup

Skor 2: kurang

Skor 1: sangat kurang

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz membuat saya ingin terus belajar				✓	
2.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal					✓
3.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya mempelajari materi lebih mendalam				✓	
4.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya semakin rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan					✓
5.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz saya tidak merasa bosan					✓
6.	Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan alikasi quizizz tidak ada sela untuk mencontek karena waktunya sudah ditentukan					✓
7.	Saya menjadi lebih semangat dengan evaluasi pembelajaran menggunakan apikasi quizizz				✓	

Tertanda



Rekapitulasi Respon Siswa

No	Nama	Komponen							Total	Prese ntase
		k1	k2	k3	k4	k5	k6	k7		
1.	Riki anggara	5	4	5	4	5	5	4	32	91%
2.	Jimly rizqi assidiqi	4	5	4	5	5	5	4	32	91%
3.	Azahra ashilla rahma	4	4	4	4	5	5	4	30	86%
4.	Sylfiana putri henina	4	5	4	5	5	5	4	32	91%
5.	Siti ufatus zakia	5	4	5	5	4	5	4	32	91%
6.	Siti luluk muarofah	5	5	4	4	4	4	5	31	88%
7.	Nesha	5	5	5	5	4	5	4	33	94%
8.	Feli fatimatuz Zahra	5	5	4	4	5	4	5	32	91%
9.	Fayiz hasan	4	4	5	5	4	5	4	31	88%
10.	Khalila putri Wibisono	4	4	4	4	5	4	5	30	86%
11.	Ramadani andrian saputra	4	5	5	5	4	5	4	32	91%
12.	Rafello daniya al ghafi	4	5	5	4	5	5	5	33	94%
13.	Cika	4	5	4	5	4	4	4	30	86%
14.	Syifa al azahra	4	5	5	4	5	4	5	32	91%
15.	Alextha vega dwi putri	5	5	4	5	4	5	4	32	91%
16.	Azizam safaraz ramadhany	5	4	5	4	5	4	5	32	91%
17.	Fuad husen	5	4	4	5	4	5	4	31	88%
18.	Mohamad taufik hidayat	5	5	5	4	5	4	5	33	94%
19.	Kesya fira putri ramadani	5	5	4	5	4	5	4	32	91%
20.	Sindi aulia pratama	4	5	4	5	5	4	5	32	91%
21.	Muhammad zainul faizin	4	5	4	5	4	5	4	31	88%
22.	Rio hadi fandafa	4	5	5	4	5	4	5	32	91%
23.	Adinda maulidia	5	5	5	5	4	5	4	33	94%
24.	Bagas dani swara	5	4	5	4	5	4	5	32	91%
Total Skor									762	
Skor Maksimal									840	



MODUL AJAR

INFORMASI UMUM

A. Identitas Penulias

Nama : Sinar Rosidah Zidni
 Sekolah : SDN Karanganyar 01
 Tahun Pelajaran : 2023/2024
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Fase : C
 Kelas/Semester : V (Lima)/ 1(Ganjil)
 Tema : Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem
 Topik : Pengenalan Ekosistem
 Materi : Komponen Penyusun Ekosistem
 Alokasi Waktu : 2 jp (2x35 menit)

B. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
2. Bernalar kritis
3. kreatif

C. Capaian Pembelajaran

Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami komponen penyusun ekosistem

E. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami pengertian ekosistem
2. Siswa mampu mengidentifikasi peran makhluk hidup dalam ekosistem
3. Siswa mampu memahami komponen penyusun ekosistem
4. Siswa mampu mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik ekosistem yang dapat mereka temui di lingkungan sekitar

F. Pemahaman bermakan

Siswa mampu memahami komponen biotik dan abiotik ekosistem

G. Pertanyaan Esensial

1. Apa itu ekosistem?
2. Apa saja komponen penyusun ekosistem?

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran serta kesiapan peserta didik 2. Guru memperkenalkan diri ke peseta didik 3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta rencana penilaian 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini 5. Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan ice breaking tepuk semangat 	10 menit

Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali pembelajaran dengan bertanya kepada peserta didik: apa yang mereka pikirkan ketika mendengar kata ekosistem? 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi komponen penyusun ekosistem dengan mencari informasi di buku peserta didik LKS atau sumber lain yang dimiliki peserta didik. 3. Peserta didik kemudian membuka quizizz dibantu dengan guru, dengan cara kirim link quizizz 4. Guru saling berinteraksi dengan peserta didik sambil memaparkan materi sesuai dengan yang ada di quizizz hingga materi selesai sebelum dilanjutkan bermain game quizizz 5. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi komponen penyusun ekosistem 6. Siswa menjawab pertanyaan guru <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang dimaksud dengan ekosistem b. Apa saja komponen penyusun ekosistem c. Apa yang dimaksud komponen biotik d. Contoh komponen biotik e. Apa yang dimaksud komponen abiotik f. Contoh komponen abiotik g. Apa peran makhluk hidup dalam ekosistem h. Contoh ekosistem alami yang ditemui di dekat sekolah i. Contoh ekosistem buatan yang ditemui di dekat sekolah 7. Guru mengajak siswa mengamati pekarangan di belakang sekolah 8. Siswa mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik yang terdapat dalam ekosistem pekarangan belakang sekolah 	35 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesimpulan Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang ekosistem 2. Evaluasi Soal berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 pertanyaan, pada aplikasi quizizz 3. Refleksi Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? 	25 menit

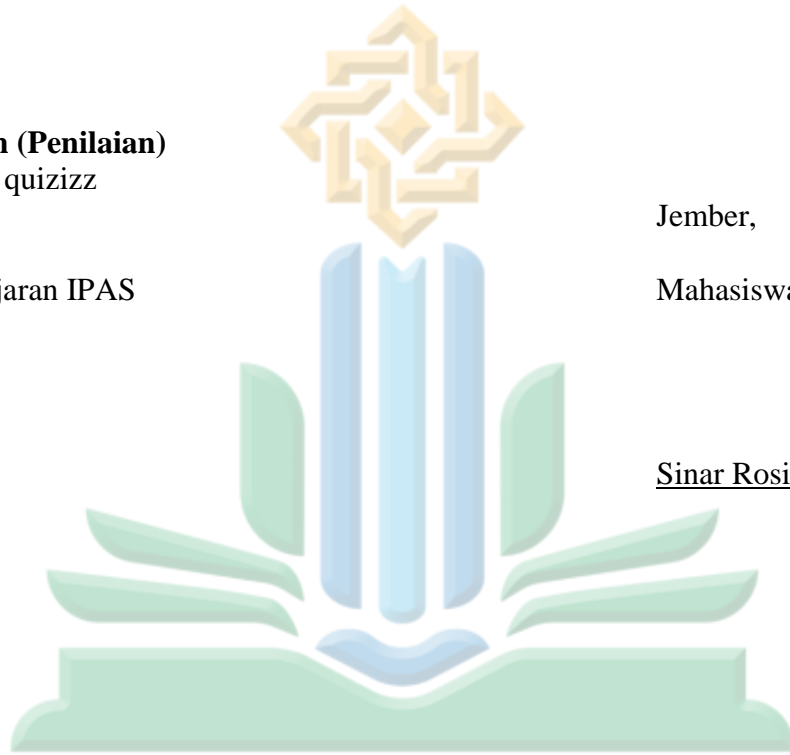
I. Asesmen (Penilaian)
Aplikasi quizizz

Guru Mata Pelajaran IPAS

Jember,

Mahasiswa

Sinar Rosidah Zidni



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN

BAHAN AJAR

Ekosistem adalah hubungan saling ketergantungan antara makhluk hidup dengan lingkungan tempat tinggalnya. Bisa juga diartikan kumpulan makhluk hidup biotik dan benda-benda atau abiotik yang saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain.

Ekosistem dibedakan menjadi 2 yaitu:

1. Ekosistem alami,
2. Ekosistem buatan,

Ekosistem terdiri dari 2 komponen, yaitu:

1. Komponen biotik
2. Komponen abiotik

Komponen biotik adalah komponen penyusun ekosistem yang terdiri dari makhluk hidup, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan mikroorganisme.

Berdasarkan fungsinya dalam ekosistem, makhluk hidup dibedakan menjadi 3 golongan yaitu:

1. Produsen, merupakan makhluk hidup yang dapat membuat makanannya sendiri
2. Konsumen, merupakan makhluk hidup yang memanfaatkan bahan organik dari produsen untuk menjamin keberlangsungan hidupnya karena tidak dapat membuat makanan sendiri
3. Pengurai, merupakan makhluk hidup yang menguraikan kembali zat-zat yang semula terdapat dalam tubuh hewan dan tumbuhan yang telah mati.

Komponen abiotik adalah keluruhan unsur yang tidak hidup dalam ekosistem. Komponen abiotik antara lain tanah, air, suhu, cahaya matahari, dan udara.

KARTU SOAL PILIHAN GANDA

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : B	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 1	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menyebutkan pengertian ekosistem	Berikut ini yang dimaksud dengan ekosistem ialah e. Sekumpulan buku di perpustakaan f. Sekumpulan biotik dan abiotik beserta lingkungannya g. Sebuah kelompok manusia yang hidup h. Sebuah taman bermain di sekolah	
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C1	

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : B	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 2	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menyebutkan akibat dari perbuatan manusia yang merusak ekosistem	Penebangan hutan secara liar dapat mengakibatkan e. Pencemaran lingkungan f. Habitat asli hewan-hewan rusak g. Peningkatan oksigen di udara h. Populasi tanaman di hutan terjaga	
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C1	

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : C	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
-------------------------------	--------------	--

Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 3	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menyebutkan apa saja yang ada di dalam ekosistem	Ekosistem adalah interaksi yang terjadi di sebuah lingkungan tertentu yang terjadi antara a. Karnivora dan herbivora b. Makhluk hidup dan pepohonan c. Biotik dan Abiotik d. Pemangsa dan tumbuhan	
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2	

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : C	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 4	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menjelaskan produsen dapat membuat makanannya sendiri	Rumput didalam rantai makanan dikatakan sebagai produsen, sebab e. Bisa untuk di makan f. Dapat berdiri sendiri g. Dapat membuat makanan sendiri h. Dapat hidup sendiri	
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2	

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : D	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 5	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menyebutkan	Tumbuhan mendapatkan makannya sendiri melalui proses	


tumbuhan dapat membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis	e. Produsen f. Konsumen g. Heterotrof h. Fotosintesis
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : B	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 6	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menyebutkan contoh akibat manusia jika merusak ekosistem laut	Contoh aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem di laut adalah a. Menanam tanaman bakau b. Menangkap ikan dengan peledak c. Membuang terasering d. Melakukan reboisasi	
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2	

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : C	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 7	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menentukan akibat rantai makanan terganggu	Jika dalam ekosistem sawah jumlah ular bertambah banyak maka a. Populasi tikus meningkat b. Populasi belalang berkurang c. Populasi tikus menurun d. Populasi elang berkurang	

Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2
--------------------------------	---------------------


Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : D	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 8	
Indikator Soal : Peserta didik dapat memahami contoh tindakan manusia agar tidak merusak ekosistem	Pemanfaatan kayu sebagai bahan baku perabotan rumah dapat dikendalikan dengan cara melakukan a. Tebang liar b. Pembakaran hutan c. Penebangan hutan sembarangan d. Tebang pilih	
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2	

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : D	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 9	
Indikator Soal : Disajikan gambar rantai makanan, salah satu komponen rantai makanan dihilangkan. Siswa dapat menjawab rantai makanan yang hilang..	<p>1. Perhatikan gambar dibawah ini!</p>  <p>Hewan manakah dibawah ini yang cocok untuk mengisi tanda tanya diatas</p> <p>e. Padi f. Katak</p>	

	g. Elang h. Ular
Tingkat Kesukaran Soal : Sedang	Taraf berpikir : C3


Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : D	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 10	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menunjukkan contoh yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem.	Kegiatan manusia dibawah ini yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem adalah a. Menanami sawa dengan palawija b. Membangun jembatan di atas sungai besar c. Menangkap ikan di laut dengan jaring d. Melakukan pembakaran hutan untuk membuka lahan	
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2	

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : B	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 11	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menunjukkan akibat terganggunya ekosistem karena bencana alam	Peristiwa alam dibawah ini yang dapat mengubah keseimbangan ekosistem secara tiba-tiba adalah a. Terjadinya hujan pada malam hari b. Terjadinya gunung meletus dan gempa bumi c. Terjadinya siang dan malam d. Terjadinya pergantian musim	
Tingkat Kesukaran	Taraf berpikir : C2	

Soal : Mudah		
Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : B	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 12	
Indikator Soal : Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan perbedaan ekosistem alami dan buatan		Gambar disamping merupakan jenis ekosistem
Tingkat Kesukaran Soal : Sedang		Taraf berpikir : C3
		<ul style="list-style-type: none"> e. Pedalaman f. Buatan g. Pegunungan h. Alami

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : D	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 13	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menentukan perbedaan ekosistem darat dan laut	Dibawah ini yang bukan termasuk ekosistem darat ialah	
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2	
	<ul style="list-style-type: none"> e. Padang rumput f. Hutan g. Gurun pasir h. Rawa 	

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : A	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 14	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menentukan contoh macam-macam ekosistem di sawah	Katak, padi, tikus, burung dan belalang banyak terdapat pada ekosistem a. Sawah b. Laut c. Pantai d. Ladang	
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2	

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : C	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 15	
Indikator Soal : Disajikan gambar, peserta didik dapat menentukan jenis ekosistem		Gambar disamping merupakan jenis ekosistem e. Abiotik f. Hewani g. Biotik h. Air
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C3	

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : A	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 16	
Indikator Soal : Peserta didik dapat Menyesuaikan perbedaan macam-macam simbiosis	Hubungan yang saling menguntungkan antara dua makhluk hidup yang berbeda disebut a. Simbiosis mutualisme b. Simbiosis parasitisme c. Simbiosis komensalisme d. Simbiosis dualisme	
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2	

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : C	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 17	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menentukan contoh simbiosis mutualisme	Yang merupakan contoh simbiosis mutualisme adalah a. Bunga anggrek dan inangnya b. Tali putri dan inangnya c. Lebah dan bunga d. Nyamuk dan manusia	
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2	

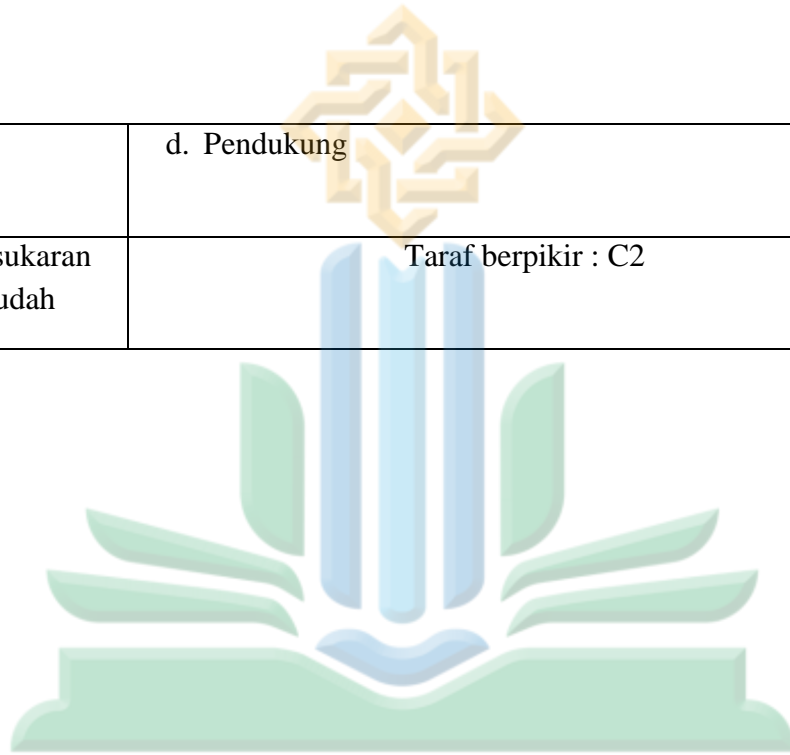
Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : D	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 18	

Indikator Soal : Peserta didik dapat menentukan dampak dari hilangnya satu komponen rantai makanan	Jika dalam ekosistem sawah jumlah padi berkurang, maka e. Jumlah belalang meningkat f. Jumlah ular menurun g. Jumlah elang meningkat h. Jumlah belalang berkurang
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : B	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 19	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menyebutkan komponen-komponen abiotik	Suhu, tanah, kelembapan udara, sinar matahari, air dalam ekosistem merupakan komponen a. Biotik b. Abiotik c. Utama d. Pendukung	
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2	

Elemen : Pembelajaran IPAS	Kunci : A	Buku Sumber : Buku Paket pembelajaran IPAS
Materi : Harmoni dalam ekosistem	Nomor Soal : 20	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menyebutkan komponen-komponen biotik	Dalam ekosistem, manusia, hewan dan tumbuhan merupakan komponen a. Biotik b. Abiotik c. Utama	

	d. Pendukung
Tingkat Kesukaran Soal : Mudah	Taraf berpikir : C2



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KISI-KISI

ELE MEN	TUJUAN PEMBELAJARAN	MATERI	INDIKATOR SOAL	LEVEL KOGNITIF	BENTUK SOAL	N O SOAL
1	2	3	4	5	6	7
Pembelajaran IPAS	Siswa mampu memahami komponen penyusunan ekosistem	Harmoni dalam ekosistem	Peserta didik dapat menyebutkan pengertian ekosistem	C1	PG	1
			Peserta didik dapat menyebutkan akibat dari perbuatan manusia yang merusak ekosistem	C1	PG	2
			Peserta didik dapat menyebutkan apa saja yang ada di dalam ekosistem	C2	PG	3
			Peserta didik dapat menjelaskan produsen dapat membuat makanannya sendiri	C2	PG	4
			Peserta didik dapat menyebutkan tumbuhan dapat membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis	C2	PG	5
			Peserta didik dapat menyebutkan contoh akibat manusia jika merusak ekosistem laut	C2	PG	6
			Peserta didik dapat menentukan akibat rantai makanan terganggu	C2	PG	7
			Peserta didik dapat memahami contoh tindakan manusia agar tidak merusak ekosistem	C2	PG	8
			Disajikan gambar rantai makanan, salah satu komponen rantai makanan dihilangkan. Siswa dapat menjawab rantai makanan yang hilang.	C3	PG	9
			Peserta didik dapat menunjukkan contoh yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem	C2	PG	10
			Peserta didik dapat menunjukkan akibat terganggunya ekosistem karena bencana alam	C2	PG	11
			Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan perbedaan ekosistem alami dan buatan	C3	PG	12
			Peserta didik dapat menentukan perbedaan ekosistem darat dan laut	C2	PG	13
			Peserta didik dapat menentukan contoh	C2	PG	14

			macam-macam ekosistem di sawah			
			Disajikan gambar, peserta didik dapat menentukan jenis ekosistem	C3	PG	15
1	2	3	4	5	6	7
			Peserta didik dapat Menyesuaikan perbedaan macam-macam simbiosis	C2	PG	16
			Peserta didik dapat menentukan contoh simbiosis mutualisme	C3	PG	17
			Peserta didik dapat menentukan dampak dari hilangnya satu komponen rantai makanan	C2	PG	18
			Peserta didik dapat menyebutkan komponen-komponen abiotik	C2	PG	19
			Peserta didik dapat menyebutkan komponen-komponen biotik	C2	PG	20

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Soal Posttest Sebelum Uji Coba



SOAL POSTTEST

Nama :

No. Absen :

Kelas :

1. Berikut ini yang dimaksud dengan ekosistem ialah
 - a. Sekumpulan buku di perpustakaan
 - b. Sekumpulan biotik dan abiotik beserta lingkungannya
 - c. Sebuah kelompok manusia yang hidup
 - d. Sebuah taman bermain di sekolah
2. Penebangan hutan secara liar dapat mengakibatkan
 - a. Pencemaran lingkungan
 - b. Habitat asli hewan-hewan rusak
 - c. Peningkatan oksigen di udara
 - d. Populasi tanaman di hutan terjaga
3. Ekosistem adalah interaksi yang terjadi disebuah lingkungan tertentu yang terjadi antara
 - a. Karnivora dan herbivora
 - b. Makhluk hidup dan pepohonan
 - c. Biotik dan Abiotik
 - d. Pemangsa dan tumbuhan
4. Rumput didalam rantai makanan dikatakan sebagai produsen, sebab
 - a. Bisa untuk di makan
 - b. Dapat berdiri sendiri
 - c. Dapat membuat makanan sendiri
 - d. Dapat hidup sendiri
5. Tumbuhan mendapatkan makannya sendiri melalui proses
 - a. Produsen
 - b. Konsumen
 - c. Heterotrof
 - d. Fotosintesis
6. Contoh aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem di laut adalah
 - a. Menanam tanaman bakau
 - b. Menangkap ikan dengan peledak
 - c. Membuang terasering
 - d. Melakukan reboisasi
7. Jika dalam ekosistem sawah jumlah ular bertambah banyak maka
 - a. Populasi tikus meningkat
 - b. Populasi belalang berkurang
 - c. Populasi tikus menurun
 - d. Populasi elang berkurang
8. Pemanfaatan kayu sebagai bahan baku perabotan rumah dapat dikendalikan dengan cara melakukan
 - a. Tebang liar
 - b. Pembakaran hutan
 - c. Penebangan hutan sembarangan
 - d. Tebang pilih
9. Perhatikan gambar dibawah ini!



Hewan manakah dibawah ini yang cocok untuk mengisi tanda tanya diatas

- a. Padi
 - b. Katak
 - c. Elang
 - d. Ular
10. Kegiatan manusia dibawah ini yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem adalah
- a. Menanami sawa dengan palawija
 - b. Membangun jembatan di atas sungai besar
 - c. Menangkap ikan di laut dengan jaring
 - d. Melakukan pembakaran hutan untuk membuka lahan
11. Peristiwa alam dibawah ini yang dapat mengubah keseimbangan ekosistem secara tiba-tiba adalah
- a. Terjadinya hujan pada malam hari
 - b. Terjadinya gunung meletus dan gempa bumi
 - c. Terjadinya siang dan malam
 - d. Terjadinya pergantian musim

12. Gambar disamping merupakan jenis ekosistem




- a. Pedalaman
 - b. Buatan
 - c. Pegunungan
 - d. Alami
13. Dibawah ini yang bukan termasuk ekosistem darat ialah
- a. Padang rumput
 - b. Hutan
 - c. Gurun pasir
 - d. Rawa
14. Katak, padi, tikus, burung dan belalang banyak terdapat pada ekosistem
- a. Sawah
 - b. Laut
 - c. Pantai
 - d. Ladang

15. Gambar disamping merupakan jenis komponen



- a. Tanah
- b. Cahaya matahari
- c. Jamur
- d. Air

- 
16. Hubungan yang saling menguntungkan antara dua makhluk hidup yang berbeda disebut
- Simbiosis mutualisme
 - Simbiosis parasitisme
 - Simbiosis komensalisme
 - Simbiosis dualisme
17. Yang merupakan contoh simbiosis mutualisme adalah
- Bunga anggrek dan inangnya
 - Tali putri dan inangnya
 - Lebah dan bunga
 - Nyamuk dan manusia
18. Jika dalam ekosistem sawah jumlah padi berkurang, maka
- Jumlah belalang meningkat
 - Jumlah ular menurun
 - Jumlah elang meningkat
 - Jumlah belalang berkurang
19. Suhu, tanah, kelembapan udara, sinar matahari, air dalam ekosistem merupakan komponen
- Biotik
 - Abiotik
 - Utama
 - Pendukung
20. Dalam ekosistem, manusia, hewan dan tumbuhan merupakan komponen
- Biotik
 - Abiotik
 - Utama
 - Pendukung
- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Soal Post Test Setelah Uji Coba



SOAL POSTTEST

Nama :

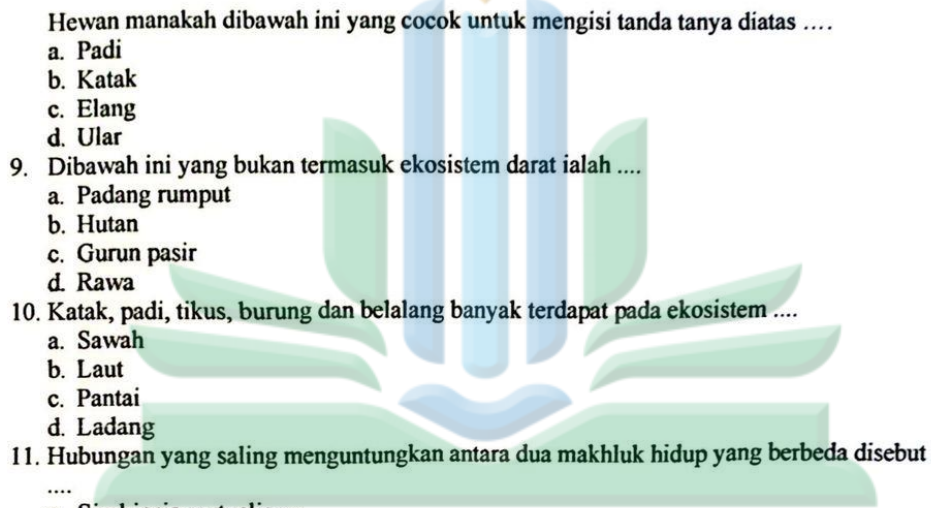
No. Absen :

Kelas :

1. Berikut ini yang dimaksud dengan ekosistem ialah
 - a. Sekumpulan buku di perpustakaan
 - b. Sekumpulan biotik dan abiotik beserta lingkungannya
 - c. Sebuah kelompok manusia yang hidup
 - d. Sebuah taman bermain di sekolah
2. Penebangan hutan secara liar dapat mengakibatkan
 - a. Pencemaran lingkungan
 - b. Habitat asli hewan-hewan rusak
 - c. Peningkatan oksigen di udara
 - d. Populasi tanaman di hutan terjaga
3. Ekosistem adalah interaksi yang terjadi disebuah lingkungan tertentu yang terjadi antara
 - a. Karnivora dan herbivora
 - b. Makhluk hidup dan pepohonan
 - c. Biotik dan Abiotik
 - d. Pemangsa dan tumbuhan
4. Rumput didalam rantai makanan dikatakan sebagai produsen, sebab
 - a. Bisa untuk di makan
 - b. Dapat berdiri sendiri
 - c. Dapat membuat makanan sendiri
 - d. Dapat hidup sendiri
5. Tumbuhan mendapatkan makannya sendiri melalui proses
 - a. Produsen
 - b. Konsumen
 - c. Heterotrof
 - d. Fotosintesis
6. Contoh aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem di laut adalah
 - a. Menanam tanaman bakau
 - b. Menangkap ikan dengan peledak
 - c. Membuang terasering
 - d. Melakukan reboisasi
7. Jika dalam ekosistem sawah jumlah ular bertambah banyak maka
 - a. Populasi tikus meningkat
 - b. Populasi belalang berkurang
 - c. Populasi tikus menurun
 - d. Populasi elang berkurang
8. Perhatikan gambar dibawah ini!




CS Dipindai dengan CamScanner

- 
- Hewan manakah dibawah ini yang cocok untuk mengisi tanda tanya diatas
- Padi
 - Katak
 - Elang
 - Ular
9. Dibawah ini yang bukan termasuk ekosistem darat ialah
- Padang rumput
 - Hutan
 - Gurun pasir
 - Rawa
10. Katak, padi, tikus, burung dan belalang banyak terdapat pada ekosistem
- Sawah
 - Laut
 - Pantai
 - Ladang
11. Hubungan yang saling menguntungkan antara dua makhluk hidup yang berbeda disebut
- Simbiosis mutualisme
 - Simbiosis parasitisme
 - Simbiosis komensalisme
 - Simbiosis dualisme
12. Yang merupakan contoh simbiosis mutualisme adalah
- Bunga anggrek dan inangnya
 - Tali putri dan inangnya
 - Lebah dan bunga
 - Nyamuk dan manusia
13. Suhu, tanah, kelembapan udara, sinar matahari, air dalam ekosistem merupakan komponen
- Biotik
 - Abiotik
 - Utama
 - Pendukung
14. Dalam ekosistem, manusia, hewan dan tumbuhan merupakan komponen
- Biotik
 - Abiotik
 - Utama
 - Pendukung

Nilai Pretest Setelah Uji Coba

No.	Nama	L/P	Soal Benar	Nilai
1.	Riki Anggara	L	14	100
2.	Jimly Rizqi Assidiqi	L	11	85
3.	Azahra Ashilla Rahma	P	12	90
4.	Sylfiana Putri Henina	P	3	45
5.	Siti Ufatus Zakia	P	8	70
6.	Siti Luluk Muarofah	P	10	80
7.	Muhammadaydin Nesha Walid	L	12	90
8.	Feli Fatimatuz Zahra	P	9	75
9.	Fayiz Hasan	L	8	70
10.	Khalila Putri Wibisono	P	8	70
11.	Ramadani Andrian Saputra	L	8	70
12.	Rafello Daniya Al Ghafi	L	8	70
13.	Cika Dwi Kurnia	P	6	60
14.	Syifa Al Azahra	P	6	60
15.	Alextha Vega Dwi Putri	P	7	65
16.	Azizam Safaraz Ramadhany	L	7	65
17.	Fuad Husen	L	9	75
18.	Mohamad Taufik Hidayat	L	3	45
19.	Kesya Fira Putri Ramadani	P	9	75
20.	Sindi Aulia Pratama	P	9	75
21.	Muhammad Zainul Faizin	L	4	50
22.	Rio Hadi Fandafa	L	4	50
23.	Adinda Maulidia	P	5	55
24.	Bagas Dani Swara	L	4	50
Total				68

Nilai Posttest Setelah Uji Coba



No.	Nama	L/P	Soal Benar	Nilai
1.	Riki Anggara	L	14	100
2.	Jimly Rizqi Assidiqi	L	14	100
3.	Azahra Ashilla Rahma	P	14	100
4.	Sylfiana Putri Henina	P	14	100
5.	Siti Ufatus Zakia	P	14	100
6.	Siti Luluk Muarofah	P	14	100
7.	Muhammadaydin Nesha Walid	L	13	95
8.	Feli Fatimatuz Zahra	P	14	100
9.	Fayiz Hasan	L	14	100
10.	Khalila Putri Wibisono	P	14	100
11.	Ramadani Andrian Saputra	L	14	100
12.	Rafello Daniya Al Ghafi	L	13	95
13.	Cika Dwi Kurnia	P	13	95
14.	Syifa Al Azahra	P	13	95
15.	Alextha Vega Dwi Putri	P	13	95
16.	Azizam Safaraz Ramadhany	L	12	90
17.	Fuad Husen	L	13	95
18.	Mohamad Taufik Hidayat	L	12	90
19.	Kesya Fira Putri Ramadani	P	13	95
20.	Sindi Aulia Pratama	P	12	90
21.	Muhammad Zainul Faizin	L	12	90
22.	Rio Hadi Fandafa	L	12	90
23.	Adinda Maulidia	P	12	90
24.	Bagas Dani Swara	L	10	80
Total				95



SOAL POSTTEST

Nama : Cika Dwi Larika

No. Absen : 12

Kelas : 5(V)

1. Berikut ini yang dimaksud dengan ekosistem ialah
 - a. Sekumpulan buku di perpustakaan
 - b. Sekumpulan biotik dan abiotik beserta lingkungannya
 - c. Sebuah kelompok manusia yang hidup
 - d. Sebuah taman bermain di sekolah
2. Penebangan hutan secara liar dapat mengakibatkan
 - a. Pencemaran lingkungan
 - b. Habitat asli hewan-hewan rusak
 - c. Peningkatan oksigen di udara
 - d. Populasi tanaman di hutan terjaga
3. Ekosistem adalah interaksi yang terjadi disebuah lingkungan tertentu yang terjadi antara
 - a. Karnivora dan herbivora
 - b. Makhluk hidup dan pepohonan
 - c. Biotik dan Abiotik
 - d. Pemangsa dan tumbuhan
4. Rumput didalam rantai makanan dikatakan sebagai produsen, sebab
 - a. Bisa untuk di makan
 - b. Dapat berdiri sendiri
 - c. Dapat membuat makanan sendiri
 - d. Dapat hidup sendiri
5. Tumbuhan mendapatkan makannya sendiri melalui proses
 - a. Produsen
 - b. Konsumen
 - c. Heterotrof
 - d. Fotosintesis
6. Contoh aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem di laut adalah
 - a. Menanam tanaman bakau
 - b. Menangkap ikan dengan peledak
 - c. Membuang terasering
 - d. Melakukan reboisasi
7. Jika dalam ekosistem sawah jumlah ular bertambah banyak maka
 - a. Populasi tikus meningkat
 - b. Populasi belalang berkurang
 - c. Populasi tikus menurun
 - d. Populasi elang berkurang
8. Pemanfaatan kayu sebagai bahan baku perabotan rumah dapat dikendalikan dengan cara melakukan
 - a. Tebang liar
 - b. Pembakaran hutan
 - c. Penebangan hutan sembarangan
 - d. Tebang pilih
9. Perhatikan gambar dibawah ini!





Hewan manakah dibawah ini yang cocok untuk mengisi tanda tanya diatas

- a. Padi
- b. Katak
- c. Elang
- d. Ular

10. Kegiatan manusia dibawah ini yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem adalah

- a. Menanami sawa dengan palawija
- b. Membangun jembatan di atas sungai besar
- c. Menangkap ikan di laut dengan jaring
- d. Melakukan pembakaran hutan untuk membuka lahan

11. Peristiwa alam dibawah ini yang dapat mengubah keseimbangan ekosistem secara tiba-tiba adalah

- a. Terjadinya hujan pada malam hari
- b. Terjadinya gunung meletus dan gempa bumi
- c. Terjadinya siang dan malam
- d. Terjadinya pergantian musim

12. Gambar disamping merupakan jenis ekosistem



- a. Pedalaman
- b. Buatan
- c. Pegunungan
- d. Alami

13. Dibawah ini yang bukan termasuk ekosistem darat ialah

- a. Padang rumput
- b. Hutan
- c. Gurun pasir
- d. Rawa


14. Katak, padi, tikus, burung dan belalang banyak terdapat pada ekosistem

- a. Sawah
- b. Laut
- c. Pantai
- d. Ladang

15. Gambar disamping merupakan jenis komponen



- a. Tanah
- b. Cahaya matahari
- c. Jamur
- d. Air

- 
16. Hubungan yang saling menguntungkan antara dua makhluk hidup yang berbeda disebut
- a. Simbiosis mutualisme
 - b. Simbiosis parasitisme
 - c. Simbiosis komensalisme
 - d. Simbiosis dualisme
17. Yang merupakan contoh simbiosis mutualisme adalah
- a. Bunga anggrek dan inangnya
 - b. Tali putri dan inangnya
 - c. Lebah dan bunga
 - d. Nyamuk dan manusia
18. Jika dalam ekosistem sawah jumlah padi berkurang, maka
- a. Jumlah belalang meningkat
 - b. Jumlah ular menurun
 - c. Jumlah elang meningkat
 - d. Jumlah belalang berkurang
19. Suhu, tanah, kelembapan udara, sinar matahari, air dalam ekosistem merupakan komponen
- a. Biotik
 - b. Abiotik
 - c. Utama
 - d. Pendukung
20. Dalam ekosistem, manusia, hewan dan tumbuhan merupakan komponen
- a. Biotik
 - b. Abiotik
 - c. Utama
 - d. Pendukung
- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



SOAL POSTTEST

Nama : *Sindi Aulia Praroma*

No. Absen : *NO.2*

Kelas : *(VI) 3*

1. Berikut ini yang dimaksud dengan ekosistem ialah
 - a. Sekumpulan buku di perpustakaan
 - b. Sekumpulan biotik dan abiotik beserta lingkungannya
 - c. Sebuah kelompok manusia yang hidup
 - d. Sebuah taman bermain di sekolah
2. Penebangan hutan secara liar dapat mengakibatkan
 - a. Pencemaran lingkungan
 - b. Habitat asli hewan-hewan rusak
 - c. Peningkatan oksigen di udara
 - d. Populasi tanaman di hutan terjaga
3. Ekosistem adalah interaksi yang terjadi disebuah lingkungan tertentu yang terjadi antara
 - a. Karnivora dan herbivora
 - b. Makhluk hidup dan pepohonan
 - c. Biotik dan Abiotik
 - d. Pemangsa dan tumbuhan
4. Rumput didalam rantai makanan dikatakan sebagai produsen, sebab
 - a. Bisa untuk di makan
 - b. Dapat berdiri sendiri
 - c. Dapat membuat makanan sendiri
 - d. Dapat hidup sendiri
5. Tumbuhan mendapatkan makannya sendiri melalui proses
 - a. Produsen
 - b. Konsumen
 - c. Heterotrof
 - d. Fotosintesis
6. Contoh aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem di laut adalah
 - a. Menanam tanaman bakau
 - b. Menangkap ikan dengan peledak
 - c. Membuang terasering
 - d. Melakukan reboisasi
7. Jika dalam ekosistem sawah jumlah ular bertambah banyak maka
 - a. Populasi tikus meningkat
 - b. Populasi belalang berkurang
 - c. Populasi tikus menurun
 - d. Populasi elang berkurang
8. Pemanfaatan kayu sebagai bahan baku perabotan rumah dapat dikendalikan dengan cara melakukan
 - a. Tebang liar
 - b. Pembakaran hutan
 - c. Penebangan hutan sembarangan
 - d. Tebang pilih
9. Perhatikan gambar dibawah ini!



Hewan manakah dibawah ini yang cocok untuk mengisi tanda tanya diatas

- a. Padi
- b. Katak
- c. Elang
- d. Ular

10. Kegiatan manusia dibawah ini yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem adalah

- a. Menanami sawa dengan palawija
- b. Membangun jembatan di atas sungai besar
- c. Menangkap ikan di laut dengan jaring
- d. Melakukan pembakaran hutan untuk membuka lahan

11. Peristiwa alam dibawah ini yang dapat mengubah keseimbangan ekosistem secara tiba-tiba adalah

- a. Terjadinya hujan pada malam hari
- b. Terjadinya gunung meletus dan gempa bumi
- c. Terjadinya siang dan malam
- d. Terjadinya pergantian musim

12. Gambar disamping merupakan jenis ekosistem



- a. Pedalaman
- b. Buatan
- c. Pegunungan
- d. Alami

13. Dibawah ini yang bukan termasuk ekosistem darat ialah

- a. Padang rumput
- b. Hutan
- c. Gurun pasir
- d. Rawa

14. Katak, padi, tikus, burung dan belalang banyak terdapat pada ekosistem

- a. Sawah
- b. Laut
- c. Pantai
- d. Ladang

15. Gambar disamping merupakan jenis komponen



- a. Tanah
- b. Cahaya matahari
- c. Jamur
- d. Air

16. Hubungan yang saling menguntungkan antara dua makhluk hidup yang berbeda disebut

-
 a. Simbiosis mutualisme
b. Simbiosis parasitisme
c. Simbiosis komensalisme
d. Simbiosis dualisme

17. Yang merupakan contoh simbiosis mutualisme adalah

- a. Bunga anggrek dan inangnya
b. Tali putri dan inangnya
 c. Lebah dan bunga
d. Nyamuk dan manusia

18. Jika dalam ekosistem sawah jumlah padi berkurang, maka

- a. Jumlah belalang meningkat
b. Jumlah ular menurun
c. Jumlah elang meningkat
d. Jumlah belalang berkurang

19. Suhu, tanah, kelembapan udara, sinar matahari, air dalam ekosistem merupakan komponen

- a. Biotik
b. Abiotik
 c. Utama
d. Pendukung

20. Dalam ekosistem, manusia, hewan dan tumbuhan merupakan komponen

- a. Biotik
b. Abiotik
c. Utama
 d. Pendukung

Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz



A profile card for Sinar Rosidah Zidni, a student at Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. The card features a portrait of the student, a green background with white text, and a decorative background with a green tree, blue clouds, a green iguana, and a brown horse. The university name is written in large, semi-transparent letters at the bottom.

Nama : Sinar Rosidah Zidni
NIM : 203206040008
TTL : Jember, 08 April 1997
Alamat : Karanganyar, Ambulu, Jember
Instansi : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ




A slide titled "Petunjuk Penggunaan" (Usage Instructions) for Quizizz. It lists seven steps for using the platform. The slide has a green background with white text and a decorative background with a green tree, blue clouds, a green iguana, and a brown horse. The word "JEMBER" is written in large, semi-transparent letters at the top.

Petunjuk Penggunaan

1. Masuk ke www.quizizz.com
2. klik entek code
3. masukkan code sesuai yang di tulis guru
4. klik gabung
5. ketik nama panjang
6. klik gabung game
7. tunggu sampai semua gabung

JEMBER



Pernahkah kamu mengunjungi sebuah hutan untuk berwisata? apa yang kamu lihat disana? Kamu mungkin akan melihat barisan pepohonan yang lebat, ada juga hewan yang berjalan di darat dan udara. Bukan hanya itu, di hutan pasti ada tanah, udara, air dan cahaya matahari. Semua itu adalah bagian dari ekosistem hutan. apa sih ekosistem itu?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

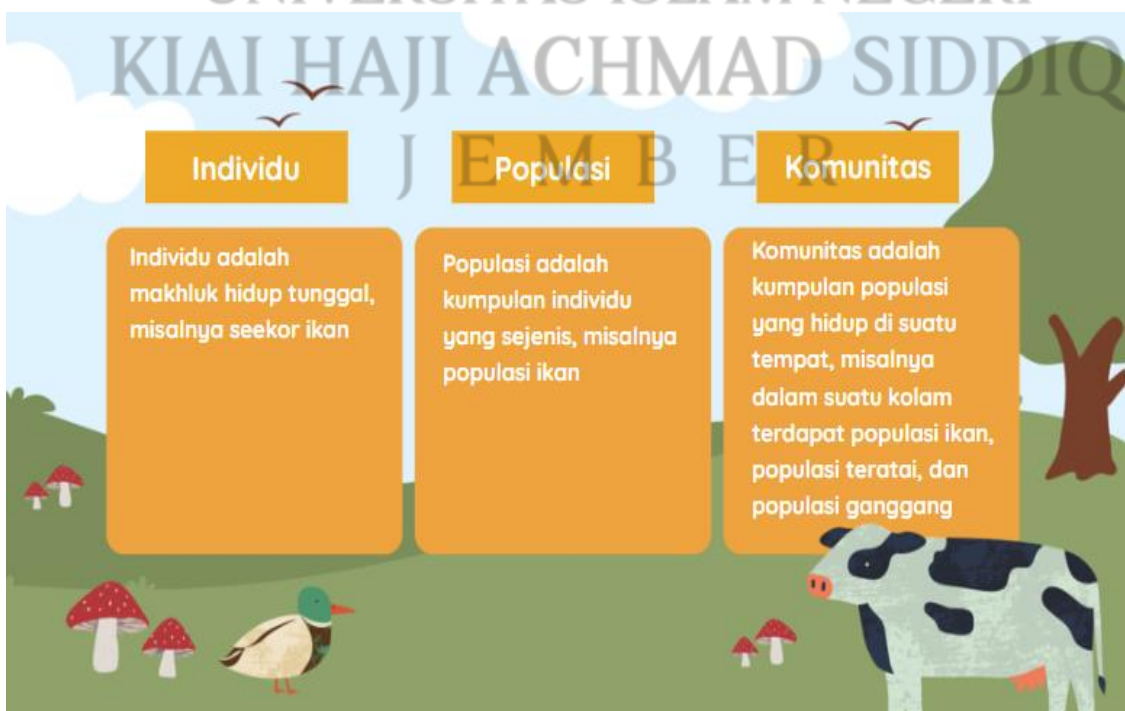
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Apa itu Ekosistem?

Ekosistem adalah kumpulan makhlukhidup atau biotik dan benda-benda mati atau abiotik yang saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain.





Simbiosis Mutualiasme

↓

Interaksi yang saling menguntungkan

Bunga dan lebah
Bunga untung karena dibantu penyerbukannya, sedangkan lebah untung karena mendapatkan madu dari bunga

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Simbiosis Parasitisme

↓

Interaksi yang merugikan salah satu

Benalu dan pohon mangga
Benalu untung karena mendapatkan makanan dari pohon mangga, sedangkan pohon mangga rugi karena makanan di ambil benalu

Tumbuhan inang

Benalu

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Simbiosis Komensalisme

↓

interaksi yang menguntungkan satu pihak, sedangkan pihak lainnya tidak diuntungkan ataupun dirugikan

Anggrek dan pohon inangnya
Bunga anggrek diuntungkan karena mendapatkan posisi baik dengan menumpang tumbuh dikulit pohon, sedangkan pohon tidak rugi ataupun untung

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Interaksi makan dan dimakan antar makhluk hidup akan membentuk rantai makanan

Kakak kasih 1 contoh rantai makanan

RANTAI MAKANAN

Produsen (Rumput) → Konsumen primer (Belalang) → Konsumen sekunder (Katak) → Konsumen tertier (Ular) → Konsumen final (Elang)

Decomposer (Fungi)

air, Sun

Berikut penjelasannya



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Konsumen pada rantai makanan

Herbivora adalah hewan yang memakan tumbuhan. Contohnya belalang dan kuda



Karnivora adalah hewan yang memakan daging. Contohnya katak dan elang



Omnivora adalah hewan yang memakan tumbuhan dan daging. Contohnya ayam dan monyet



Ekosistem bukan hanya hutan loh, ekosistem banyak sekali jenisnya

Ekosistem buatan sengaja dibuat manusia, contohnya kolam dan sawah.

Ekosistem alami terbentuk secara alami tanpa campur tangan manusia, contohnya hutan, sungai dan laut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Ekosistem juga dikelompokkan menjadi ekosistem darat dan air

Ekosistem darat ada banyak contohnya:

1. Hutan hujan tropis yang memiliki curah hujan tinggi dan lembab, jenis hewan dan tumbuhan di hutan ini sangat beragam
2. Sabana, yaitu rumput yang diselingi dengan pohon palem
3. Padang Rumput, area rumput yang luas dan diselingi dengan pohon palem
4. Padang pasir yang kering dan panas
5. Taiga yang biasanya tersusun dari satu jenis tumbuhan seperti cemara/pinus
6. Tundra yang dingin dan hanya bisa ditumbuhi oleh lumut

Ekosistem air, contohnya:

1. Air asin, terumbu karang dan laut dalam
2. Air payau, peralihan air tawar dan air asin contohnya muara sungai dan teluk pantai



Keseimbangan ekosistem harus selalu dijaga

Keseimbangan ekosistem bisa berubah karena 2 faktor yaitu perubahan ekosistem alami dan perubahan ekosistem karena kegiatan manusia. Faktor alami atau alamiah adalah faktor yang disebabkan tanpa campur tangan manusia. Seperti gempa bumi, kebakaran hutan karena kekeringan, banjir dan tanah longsor karena cuaca dan gunung meletus

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Sedangkan faktor kegiatan manusia disebabkan karena ulah tangan manusia. contohnya pembakaran hutan untuk pemukiman dan perkebunan, penembangan hutan secara liar, pemburuan secara liar dan pemakaian pupuk yang berlebihan. Pemakaian pupuk ternyata juga berdampak negatif bagi keseimbangan ekosistem. Selain penggunaan pupuk berlebih, aktivitas manusia yang juga kadang tidak disadari adalah membuang zat sisa baik pabrik maupun rumah tangga sembarangan.

Nah, setelah kamu tahu tentang ekosistem, bagaimana ya biar bijak

Kamu bisa membantu dengan cara memelihara keseimbangan ekosistem.

mudah kok, kita bisa mulai dengan membuang sampah pada tempatnya, mendaur ulang sampah/menanam pohon



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Sekian pemaparan materi kita hari ini, untuk selanjutnya mari kita bermain game sambil mengerjakan evaluasi pada hari ini.





Peraturan dan langkah-langkah bermain game

1. Baca Basmalah sebelum melakukan kegiatan bermain game
2. Baca dan pahami setiap bacaanya, kemudian jawablah yang menurut anda benar
3. Setiap soal memiliki batas waktu pengerjaan
4. Satu siswa hanya boleh 1 kali akses, jika dua kali akses maka nilai yang diambil adalah nilai akses yang pertama

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI


KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1. Berikut ini yang dimaksud dengan ekosistem ialah

a. Sebuah kelompok manusia yang hidup	b. Sekumpulan biotik dan abiotik beserta lingkungannya	c. Sebuah taman bermain di sekolah	d. Sekumpulan buku di perpustakaan
---------------------------------------	--	------------------------------------	------------------------------------

© Tunjukkan jawaban

Sebelumnya Berikutnya



2. Penebangan hutan secara liar dapat mengakibatkan

- a. Populasi tanaman di hutan terjaga
- b. Habitat asli hewan-hewan rusak
- c. Pencemaran lingkungan
- d. Peningkatan oksigen di udara

Selanjutnya)

⊙ Tunjukkan jawaban

Sebelumnya Berikutnya

22/33 Pilihan ganda Pandangan peserta

3. Ekosistem adalah interaksi yang terjadi disebuah lingkungan tertentu yang terjadi antara

- a. Karnivora dan herbivora
- b. Biotik dan abiotik
- c. Pemangsa dan tumbuhan
- d. Makhluk hidup dan pepohonan

⊙ Tunjukkan jawaban

Sebelumnya Berikutnya

23/33 Pilihan ganda Pandangan peserta

4. Rumput didalam rantai makanan dikatakan sebagai produsen,sebab

- a. Dapat membuat makanan sendiri
- b. Dapat hidup sendiri
- c. Dapat berdiri sendiri
- d. Bisa untuk di makan

Selanjutnya)

⊙ Tunjukkan jawaban

Sebelumnya Berikutnya

24/33 Pilihan ganda Pandangan peserta

5. Tumbuhan mendapatkan makannya sendiri melalui proses

a. Fotosintesis b. Konsumen c. Heterotrof d. Produsen

Tunjukkan jawaban

Selanjutnya)
Sebelumnya Berikutnya

25/33 Pilihan ganda Pandangan peserta

6. Contoh aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem di laut adalah

a. Menanam tanaman bakau b. Melakukan reboisasi c. Menangkap ikan dengan peledak d. Membuat terasering

Tunjukkan jawaban

Selanjutnya)
Sebelumnya Berikutnya

26/33 Pilihan ganda Pandangan peserta


7. Jika dalam ekosistem sawah jumlah ular bertambah banyak maka

a. Populasi tikus meningkat b. Populasi tikus menurun c. Populasi belalang berkurang d. Populasi elang berkurang

Tunjukkan jawaban

Selanjutnya)
Sebelumnya Berikutnya

27/33 Pilihan ganda Pandangan peserta



8. Hewan manakah dibawah ini yang cocok untuk mengisi tanda tanya diatas

a. Belalang b. Katak c. Elang d. Ular

Tunjukkan jawaban

Selanjutnya) Sebelumnya Berikutnya

28/33 Pilihan ganda Pandangan peserta

9. Dibawah ini, manakah yang bukan termasuk dari ekosistem darat adalah

a. Padang rumput b. Gurun Pasir c. Hutan d. Rawa

Tunjukkan jawaban

Selanjutnya) Sebelumnya Berikutnya

29/33 Pilihan ganda Pandangan peserta

10. Katak, padi, tikus, burung dan belalang banyak terdapat pada ekosistem

a. Laut b. Ladang c. Sawah d. Pantai

Tunjukkan jawaban

Selanjutnya) Sebelumnya Berikutnya

30/33 Pilihan ganda Pandangan peserta

11. Hubungan yang saling menguntungkan antara dua makhluk hidup yang berbeda disebut

a. Simbiosis mutualisme b. Simbiosis parasitisme c. Simbiosis Komensalisme d. Simbiosis dualisme

Tunjukkan jawaban

Selanjutnya) Sebelumnya Berikutnya

31/33 Pilihan ganda Pandangan peserta

12. Yang merupakan contoh simbiosis mutualisme adalah

a. Bunga angrek dan inangnya b. Tali putri dan inangnya c. Lebah dan bunga d. Nyamuk dan manusia

Tunjukkan jawaban

Selanjutnya) Sebelumnya Berikutnya

32/33 Pilihan ganda Pandangan peserta

13. Suhu, tanah, kelembapan udara, sinar matahari, air dalam ekosistem merupakan komponen

a. Biotik b. Abiotik c. Utama d. Pendukung

Tunjukkan jawaban

Selanjutnya)
Sebelumnya Berikutnya

33/33 Pilihan ganda Pandangan peserta

14. Dalam ekosistem, manusia, hewan dan tumbuhan merupakan komponen

a. Biotik b. Abiotik c. Utama d. Pendukung

Tunjukkan jawaban

Sebelumnya Berikutnya



Dokumentasi



BIODATA PENULIS



Judul Tesis

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Quizizz
 untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 01
 Ambulu Jember

Nama : Sinar Rosidah Zidni

NIM : 203206040008

TTL : Jember, 08 April 19997

Alamat : Karanganyar, Ambulu, Jember

Instansi : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Riwayat Pendidikan

1. TK Darma Wanita Karanganyar, Ambulu, Jember (2002-2004)
2. SDN Karanganyar 04 Ambulu, Jember (2004-20010)
3. SMP "PLUS" DARUS SHOLAH Jember (2010-2013)
4. Madrasah Aliyah Negeri 01 Jember (2013-2015)
5. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (2015-2019)