

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN DENGAN APLIKASI QUIZZZ  
PAPERMODE PADA PEMBELAJARA IPAS KEKAYAAN ALAM BAGI SISWA  
KELAS IV SD N TRANSABANGDEP**

Elza Putri Purnamasari<sup>1</sup>, Bunda Harini<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Sriwijaya

<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Sriwijaya

[1elzaputriharyono@gmail.com](mailto:1elzaputriharyono@gmail.com), [2harini.bunda@unsri.ac.id](mailto:2harini.bunda@unsri.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop an assessment instrument product based on the Quizizz PaperMode application for IPAS (Science and Social Studies Integration) learning on the topic of natural resources, intended for fourth-grade students at SD Negeri Transabangdep. The development of this instrument refers to the 3D development model, which consists of three main stages: Define, Design, and Development. Each stage was carried out systematically to ensure that the resulting product is relevant, effective, and aligned with the learning needs. To evaluate the feasibility of the product, a validation process was conducted by four validators, including a subject matter expert, a language expert, and a media expert. The validation results showed an average score of 91.6%, which falls into the category of highly valid and feasible for use in the learning process. Following the validation, a practicality test was also conducted by distributing questionnaires to 20 students in class IV A. Based on the results, a total score of 189 out of a maximum of 200 points was obtained, indicating an average practicality rate of 94.5%. This result suggests that the product is very easy to use and well-received by students. Based on the validation and practicality test results, it can be concluded that the assessment instrument using Quizizz PaperMode for IPAS learning on natural resources is highly feasible and practical to be used in teaching and learning activities at the elementary school level.*

*Keywords: Development, Assessment Instrument, Quizizz PaperMode Application*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk instrumen penilaian berbasis aplikasi *Quizizz PaperMode* dalam pembelajaran IPAS pada materi kekayaan alam, yang diperuntukkan bagi siswa kelas IV SD Negeri Transabangdep. Pengembangan instrumen ini mengacu pada model pengembangan 3D, yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu *Define (pendefinisian)*, *Design (perancangan)*, dan *Development (pengembangan)*. Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan relevan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Untuk menilai kelayakan produk, dilakukan proses validasi oleh empat orang validator, yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan

ahli media. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 91,6%, yang termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah validasi, dilakukan juga uji kepraktisan melalui penyebaran angket kepada 20 siswa kelas IV A. Berdasarkan hasil angket tersebut, diperoleh total skor 189 dari maksimal 200 poin, yang menunjukkan rata-rata tingkat kepraktisan sebesar 94,5%. Hasil ini mengindikasikan bahwa produk sangat mudah digunakan dan diterima oleh peserta didik. Berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian menggunakan *Quizizz PaperMode* pada pembelajaran IPAS materi kekayaan alam sangat layak dan praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Instrumen Penilaian, *Aplikasi Quizizz Papermode*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan indikator kemajuan bangsa. Pemerintah Indonesia sudah banyak melakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk menerbitkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. PP tersebut menyatakan bahwa: “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan

negara”. Sebagaimana pendapat Oktavia, (2021) bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap meningkatkan *value* seorang siswa. Siswa dituntut untuk menguasai keilmuan, berketerampilan metakognitif, mampu berpikir kritis, kreatif, serta dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik dalam pendidikan.

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan sekolah dasar, terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran. Perkembangan teknologi mengubah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Teknologi membantu pembelajaran tidak lagi

hanya berupa gambar poster cetak atau buku cerita statis, melainkan telah menggunakan media berbasis teknologi yang lebih inovatif dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Sebagaimana pendapat Ifenthaler, (2021) yang menyatakan bahwa implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai sumber dan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar telah mengubah cara guru menyampaikan materi ajar, dari media cetak menjadi media digital yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Kurikulum Merdeka yang juga dikenal sebagai Kurikulum Merdeka Belajar memberikan kesempatan siswa untuk terlibat secara langsung melalui penggunaan teknologi. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang lebih berfokus pada materi esensial, fleksibel dan membantu siswa untuk mengembangkan karakter dan kemampuan pada siswa. Siswa diibaratkan sebagai penggerak dalam kurikulum, penggerak diartikan sebagai peran utama dalam pembelajaran. Sebagaimana menurut Aisyah

(2022) menyatakan bahwa kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang didesain dengan memberikan keleluasaan kepada guru untuk menciptakan ruang belajar yang fleksibel dan berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa. Kurikulum ini juga berfokus pada pengembangan karakter siswa. Sehingga siswa memiliki kebebasan dalam mengembangkan karakter, menentukan gaya belajar didalam pembelajaran dan mengemukakan pendapat serta melakukan diskusi antar siswa maupun dengan guru.

Aplikasi *Quizizz Papermode* merupakan salah satu aplikasi digital yang muncul di era teknologi saat ini. *Quizizz Papermode* merupakan sebuah games kuis interaktif yang bisa diterapkan saat belajar di kelas sebagai bentuk pelaksanaan penilaian formatif. *Quizizz Papermode* bisa memperlihatkan data dan statistik yang berkaitan dengan kinerja siswa melalui berbagai fitur yang ada. *Quizizz Papermode* dapat diakses dengan komputer atau android yang

tersambung dengan jaringan internet, memiliki tampilan yang menarik, dan kemudahan dalam menginput soal-soal yang ada pada *Quizizz Papermode*. Sebagaimana menurut Ardiyansah (2021) menyatakan bahwa *Quizizz Papermode* sebagai aplikasi digital berbasis gamifikasi sangat relevan dalam pembelajaran modern karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan umpan balik langsung, serta memanfaatkan teknologi sebagai alat asesmen formatif yang efektif. Sehingga siswa tidak perlu membawa android karena siswa bisa mengakses *quizizz papermode* dengan cara mengangkat kertas QR yang dibagikan oleh guru.

*Quizizz Papermode* juga dapat memudahkan siswa menjawab soal melalui kertas gambar QR yang dibagikan oleh guru. Guru dapat melihat hasil jawaban siswa secara langsung pada aplikasi dan juga dapat mengunduh hasil jawaban siswa dalam bentuk Ms. Excee. *Quizizz Papermode* efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran di

sekolah dasar karena dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebagaimana menurut Davisa (2022) menyatakan bahwa *e-assessment* (asesmen digital) memiliki potensi dalam meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran, terutama dalam memberikan umpan balik instan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Quizizz Papermode*, dengan fitur analisis data dan hasil yang bisa diunduh, merupakan contoh *e-assessment* yang efisien dan inovatif.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan *research and development* (R&D). sebagaimana pendapat Sugiyono, (2020) menyatakan bahwa *Research and development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 3D (*Define, Design, and Development*).

Instrumen penilaian pada penelitian ini menggunakan aplikasi *quizizz papermode* pada pembelajaran IPAS materi kekayaan alam bagi siswa kelas IV SD N Transabangdep.

Sejalan dengan pendapat Trianto, (2019) menyatakan bahwa model pengembangan 3D dipilih karena model ini memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran yang efektif, saling berkaitan, berurutan dan relevan . Instrumen penilaian dalam penelitian ini menggunakan *aplikasi Quizizz* dalam mode *Papermode*, yaitu versi cetak dari platform *Quizizz* yang memungkinkan siswa menjawab soal dalam bentuk kertas namun dengan pengalaman interaktif seperti kuis offline. Selanjutnya penelitian melakukan perhitungan data hasil dengan rumus

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimum}} 100\%$$

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukang menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian yang dilakukang mengacu pada Modifikasi Model Pengembangan 3D Fuadah, dkk. Penelitian ini dilakukang di SD Negeri Transabangdep khususnya di kelas IV. Dalam penelitian ini dipaparkan karakteristik instrumen penilaian yang digunakan di SD Negeri Transabangdep khususnya kelas IV pada kekayaan alam untuk menghasilkan instrument penilaian hasil belajar tentang kekayaan alam yang terdapat di Indonesia. Instrument yang di kembangkan oleh peneliti sebanyak 30 butir soal yang berbentuk pilihan ganda pada kelas IV bab 6 materi kekayaan alam yang dijabarkan .

Pengembangan instrumen penilaian pada pembelajaran yang telah selesai dilakukan kemudia divalidasi oleh validator untuk mengukur atau menilai kelayakan dari instrumen penilaian pembelajaran sebelum disebarluaskan kepada siswa. Validasi yang dilakukan dengan mengisi angket oleh validator. Skala yang digunakan pada angket validator adalah skala likert 1-4

dengan kategori : 1 (Sangat Tidak Valid); 2 (Kurang Valid); 3 (Valid); dan 4 (Sangat Valid) dengan memberikan tanda centang (√). Proses validasi validator yang telah dilakukan oleh peneliti terdiri dari validator akademisi dan validator praktisi, dari dua proses validasi tersebut diperoleh hasil bahwa instrumen penilaian pada kekayaan alam dikategorikan sangat valid. Rekapitulasi hasil validasi oleh keempat validator diperoleh total keseluruhan skor 154 dengan skor maksimum 168, sehingga didapati hasil presentase adalah 91,6% termasuk kategori sangat valid. Hasil rekapitulasi ini dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian pada pembelajaran kekayaan alam dengan aplikasi *quizizz papermode* sudah layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas IV setelah dilakukan revisi sesuai arahan dari validator.

Tahap berikutnya adalah uji coba produk merupakan tahap yang dilakukan setelah produk yang dikembangkan telah selesai divalidasi oleh validator dan produk sudah selesai direvisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Tahap uji coba produk instrumen penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode* pada pembelajaran kekayaan alam

yang dilakukan pada tanggal 26 Mei 2025 yang diujikan kepada 20 siswa kelas IV dengan inisial AAN, AI, AAP, BA, CDF, FM, KK, MUAA, NH, SPR, WA, YP, AZNJ, ATM, DWS, NHA, RO, ASB, AD. Kemudian dari uji coba tersebut dilihat dari respon siswa terhadap instrumen penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode* pada pembelajaran kekayaan alam.

**Tabel 1 Hasil Produk Instrumen Penilaian Dengan Apliaksi Quizizz Papermode**

Total siswa	Total soal	Nilai	Benar
20	30	100	30

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa siswa sangat antusias dalam mengerjakan soal dengan menggunakan bantuan produk instrumen penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode* yang memudahkan siswa mengakses soal tersebut tanpa harus membawa handphone masing-masing, cukup dengan menggunakan kertas QR yang telah dibagikan oleh peneliti/guru. Dengan menggunakan *quizizz* memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran saat penilaian. Setelah mengetahui perbedaan hasil sebelum siswa menggunakan produk dan sesudah siswa menggunakan saat melakukan penilaian, siswa akan mengisi angket respon siswa yang

telah disediakan. Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2 Hasil Angket Respon Siswa**

Total siswa	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh	Kategori
20	200	189	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2 hasil angket respon sebanyak 20 siswa terhadap instrumen penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode* pada pembelajaran kekayaan alam memperoleh skor 189 dari skor maksimal 200 poin, sehingga didapatkan persentase nilai adalah 93,5% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan antusias siswa ketika menggunakan instrumen penilaian dengan *aplikasi quizizz* pada pembelajaran kekayaan alam.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas IV SD N Transabangdep diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di SD N Transabangdep ini cukup aktif, namun masih menghadapi beberapa tantangan. Guru

menggunakan instrument penilaian berupa selebaran kertas yang dibagikan kepada siswa dalam proses pembelajaran materi kekayaan alam. Siswa terlihat akhif saat menggunakan instrument penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode*, akan tetapi tidak secara keseluruhan dikarenakan masih ada siswa yang tidak berpartisipasi. SD N Transabangdep memiliki fasilitas yang memadai seperti terdapat proyektor, Listrik serta akses internet yang mendukung. Berdasarkan fasilitas yang ada perlu dimanfaatkan sebagai alat pendukung dalam penyampaian materi ataupun evaluasi pada pembelajaran yang inovatif guna menarik minat belajar siswa melalui perkembangan teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran. Solusi permasalahan yaitu perlu ada nya inovatif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif, dan menarik. Hal ini

sejalan dengan Hamalik (2019) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran yang interaktif dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan kekinian dan minat yang baru, serta membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Pengembangan yang dimaksud adalah mengembangkan instrumen penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode* pada pembelajaran kekayaan alam bagi siswa kelas IV SD N Transabangdep.

Pengembangan instrumen penilaian pada pembelajaran kekayaan alam dilakukan dengan menggunakan 3D yang terdiri dari tiga tahap yaitu *Define, Design, Development*. Sejalan dengan pendapat suryanto, (2023) menyatakan bahwa model pengembangan 3D berfokus pada usaha pengembangan perangkat pembelajaran dengan kerangka kerja yang sistematis dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran yang efektif dan relevan.

Pengembangan produk melakukan tahap penilaian berupa validasi ahli oleh empat validator untuk menguji kelayakan sebelum diuji coba dan dipergunakan dalam

proses belajar pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat sugiyono, (2021) yang menyatakan bahwa sebelum produk diuji cobakan maka peneliti harus melewati tahapan validasi terlebih dahulu untuk menilai sejauh mana kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan pada proses belajar pembelajaran sebenarnya. Rata-rata hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan sangat valid, dengan presentase total skor 91,6% dari ke empat validator. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut layak diuji coba di kelas. Setelah validasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator untuk menyempurnakan media pembelajaran agar lebih efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

Uji coba produk dilakukan di kelas IV A SD N Transabangdep menunjukkan hasil yang baik, dimana siswa memberikan respon positif dengan skor 94,5% dari angket yang disebar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih baik terlibat dan tertarik dalam pembelajaran materi kekayaan

alam dan instrumen penilaian pada pembelajaran yang interaktif serta menarik dapat mengatasi kesulitan yang sebelumnya hanya tergantung pada metode ceramah dan penilaian dengan selebaran kertas yang dibagikan. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Alfiana dan Sutiah (2023) yang menyatakan bahwa pengembangan instrumen penilaian pada pembelajaran dengan bantuan *aplikasi quizizz* mampu memberikan respon yang baik dan sesuai dengan kebutuhan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan instrumen penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode* pada pembelajaran kekayaan alam dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat pembelajaran di kelas IV A SD N Transabangdep. Pernyataan ini sejalan dengan prayogi, (2022) yang menyatakan bahwa pengembangan instrumen penilaian pada pembelajaran dengan bantuan *aplikasi quizizz* mampu memberikan respon yang baik sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berbagai

keunggulan dari *aplikasi quizizz papermode* yang dapat membantu proses penilaian, serta proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat ketika proses penelitian, guru dan siswa dapat berkolaborasi menggunakan instrumen penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode* pada pembelajaran, mendukung siswa belajar mandiri, dan dapat dengan mudah untuk akselerasi bersama produk *quizizz* lainnya. Selain itu, instrumen penilaian pada pembelajaran kekayaan alam dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa hal ini didapatkan ketika siswa menggunakan instrumen penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode* pada pembelajaran kekayaan alam ketika sedang diuji cobakan. Dengan demikian, instrumen penilaian pada pembelajaran kekayaan alam tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap lingkungan di Indonesia dikalangan generasi muda.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar di kelas IV A SD N Transabangdep pada materi kekayaan alam dengan menggunakan *aplikasi quizizz papermode* untuk penilaian pada pembelajaran. Proses pembelajaran dilaksanakan secara individu dan mendapatkan QR yang berbeda-beda disetiap siswa untuk menjawab soal pada *quizizz papermode*.

Pengembangan instrument penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode* pada pembelajaran kekayaan alam dilakukan dengan menggunakan model 3D yang terdiri dari tiga tahap yaitu *Define, Design, dan Development*. *Quizizz papermode* menjadi wadah utama pada pengembangan instrument penilaian dengan didukung *aplikasi quizizz* yang sudah dilengkapi beberapa fitur untuk membuat instrument penilaian yang berbeda-beda.

Instrument penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode* pada pembelajaran kekayaan alam diuji

oleh empat validator. Hasil dari rata-rata nilai keempat validator 91,6% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses belajar pembelajaran materi kekayaan alam.

Uji coba kepraktisan instrument penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode* pada pembelajaran kekayaan alam yang dilaksanakan di kelas IV A SD N Transabangdep dengan objek penelitian sebanyak 20 siswa. Hasil penilaian yang didapatkan yaitu mendapatkan skor 189 dari skor maksimum 200 poin, sehingga didapatkan nilai rata-rata kepraktisan adalah 94,5% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan tertarik dalam mengerjakan penilaian dengan *aplikasi quizizz papermode* pada pembelajaran kekayaan alam yang menggunakan instrument penilaian yang interaktif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Artikel In Press:**

Muhazir, N., & Retnawati, H. (2020). *Technology Integration in Education: A Comprehensive Review*. International Journal of

Educational Research, 102, 112-127.

**Artikel in Press :**

Hadi, S., & Setiawan, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran: Studi Kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45-59.

Sukiman, I. (2023). *Metodologi Pembelajaran IPS yang Inovatif*. Jakarta: Kencana.

Anggoro, B. (2021). *Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Pendidikan.

Rohani, H. (2020). *Karakteristik Media Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Efektivitas Belajar*. Malang: Universitas Negeri Malang Press, hlm. 21-36.

**Jurnal :**

Murada, D. F., Muradb, S. A., Hassanc, R., Heryadid, Y., Dwi, B., & Wijanarkoe, T. (n.d.). Teknologi Baru Pada Pendidikan Tinggi Menuju Revolusi Industri 4.0: Studi Kasus Indonesia dan Malaysia. *JSINBIS (Jurnal Sistem Informasi Bisnis)*, 11(2), 139–145

Oktavia, N. (2021). *Kurikulum Merdeka: Implementasi dan*

*Dampaknya dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 95-104.

Rahman, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi quizizz papermode dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 27-38.