

**EFEKTIVITAS PELAKSANAAN EVALUASI BERBANTUAN APLIKASI
QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
DI SD NEGERI 28 RAWANG TIMUR**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Universitas Negeri Padang*



**AGUNG AKLADES
NIM.17004073**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Berbantuan Aplikasi
Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V
Di SD Negeri 28 Rawang Timur

Nama : Agung Aklades

NIM/BP : 17004073/2017

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

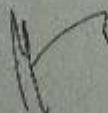
Padang, 10 November 2021

Disetujui Oleh
Pembimbing



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 198301262008122002

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 198301262008122002

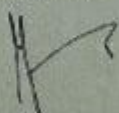
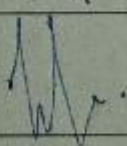
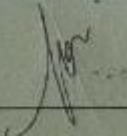
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Quizizz*
Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di SD Negeri 28
Rawang Timur
Nama : Agung Aklades
NIM/BP : 17034073/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 November 2021

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 198301262008122002	
Anggota	Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd NIP. 198705242014042003	
Anggota	Novrianti, S.Pd, M.Pd. NIP. 198011012008012014	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agung Aklades
NIM/BP : 17004073/ 2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Berbantuan Aplikasi
Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V DI SD
Negeri 28 Rawang Timur

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, 10 November 2021

Saya yang Menyatakan

Agung Aklades

NIM. 17004073

ABSTRAK

Agung Aklades (2021) : Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Berbantuan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di SD Negeri 28 Rawang Timur.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap pembelajaran tematik di SDN 28 Rawang Timur, terlihat bahwa proses pembelajaran awalnya melaksanakan tatap muka secara terbatas kemudian dengan adanya peraturan pemerintah, pembelajaran dialihkan dengan belajar dari rumah atau *daring*. Dengan adanya pelaksanaan pembelajaran *daring* ini peserta didik mengalami sedikit kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dikarenakan materi yang disampaikan tidak dijelaskan secara langsung seperti biasanya. Sebelum pembelajaran *daring* ini dilaksanakan pembelajaran masih berpusat pada guru dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Penggunaan Alat evaluasi yang sering digunakan di SDN 28 Rawang Timur saat ini masih bersifat konvensional yaitu dengan menggunakan kertas. Peserta didik diberi lembar soal dan lembar jawaban kemudian mengerjakan soal tersebut di lembar jawaban yang sudah disediakan. Kemudian lembar jawaban dikumpulkan kepada guru mata pelajaran yang bersangkutan setelah evaluasi selesai. Untuk mengatasi hal tersebut maka peneliti akan melaksanakan eksperimen terhadap pelaksanaan evaluasi berbantuan aplikasi Quizizz pada pembelajaran tematik kelas V di SDN 28 Rawang Timur.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan pra eksperimen dengan desain *Pretest Posttest* untuk melihat perbandingan hasil belajar. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V.B dengan jumlah siswa 27 orang dan sample dengan jumlah 13 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis dan alat pengumpulan data digunakan lembaran jawaban. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji t (*Paired Sample T-Test*) yang sebelumnya dilakukan uji normalitas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 28 Rawang Timur diperoleh nilai rata rata *Posttest* yang telah melaksanakan evaluasi berbantuan aplikasi Quizizz lebih tinggi yaitu hasil rata rata *Posttest* sebesar 82,77 dari pada nilai rata rata *Prestest* sebesar 68,00. Untuk uji t (*Paired Sample T-Test*) dengan $\alpha < 0,05$ didapat sebesar 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan evaluasi berbantuan aplikasi Quizizz efektif pada pembelajaran tematik kelas V di SDN 28 Rawang Timur.

Kata Kunci : Evaluasi, Quizizz, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul **“Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Berbantuan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di SD Negeri 28 Rawang Timur”**. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan banyak mendapatkan bantuan, arahan, dorongan, petunjuk dan bimbingan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran, kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd dan ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan waktu, arahan dan motivasi serta saran kepada peneliti dalam mengujikan kebenaran data skripsi dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. Rusdinal M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Farida S.Pd, M.M selaku Kepala Sekolah SDN 28 Rawang Timur yang telah memberi izin kepada peneliti dalam melakukan observasi dan penelitian dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Riri Zulvira S.Pd selaku guru kelas V di SDN 28 Rawang Timur yang telah memberi izin dan motivasi kepada peneliti dalam melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.
6. Para Guru, Staf tenaga di SDN 28 Rawang Timur serta siswa siswi SDN 28 Rawang Timur yang terlibat selama penelitian ini berlangsung.
7. Bapak dan ibu Dosen, serta staf Tata Usaha Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
8. Orang tua tercinta, Ayah dan Mama yang selalu memberikan doa dan kasih kepada penulis dalam menjalani proses dalam menempuh pendidikan ini.
9. Teman-teman yang telah memberikan dukungan baik secara materil maupun doa dalam penulisan skripsi ini.
10. Terima kasih untuk diri sendiri yang masih bertahan dan berjuang dalam menyelesaikan setiap halangan dan rintangan yang besar, dan sampai akhirnya bisa selalau tersenyum serta melibatkan doa dan

harapan keluarga dalam setiap langkah menuju tujuan dan impian berikutnya.

Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, 10 November 2021
Penulis

Agung Aklades

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Efektivitas Pembelajaran	10
2. Pengertian Hasil Belajar	12
3. Hakikat Pembelajaran Tematik	13
4. Karakteristik Pembelajaran Tematik	14
5. Aplikasi Quizizz.....	15
a. Pengertian Quizizz	15
b. Manfaat Quizizz	16
c. Fitur-Fitur Quizizz.....	17
d. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz.....	18
6. Evaluasi Pembelajaran	19
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Berpikir.....	23
D. Hipotesis	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26

B. Populasi dan Sampel	26
C. Desain Penelitian	28
D. Jenis dan Sumber Data	29
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data	29
G. Prosedur Penelitian	32
H. Keterbatasan Penelitian	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Deskripsi Data	34
B. Hasil Analisis Data	39
C. Pembahasan	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai UTS Tematik Siswa Kelas V.....	6
Tabel 2. Populasi Penelitian.....	27
Tabel 3. Sampel Penelitian.....	27
Tabel 4. Distribusi Nilai Siswa <i>Pre Test</i>	34
Tabel 5. Distribusi Frekuensi <i>Pre Test</i>	35
Tabel 6. Distribusi Data Frekuensi <i>Pre Test</i>	36
Tabel 7. Distribusi Nilai Siswa <i>Post Test</i>	37
Tabel 8. Distribusi Frekuensi <i>Post Test</i>	38
Tabel 9. Distribusi Data Frekuensi <i>Post Test</i>	38
Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smornov.....	40
Tabel 11. Hasil Uji T <i>Paired Sample Test</i>	42
Tabel 12. Hasil Rata-Rata <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	24
Gambar 2. Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest</i>	28
Gambar 3. Histogram Distribusi Nilai <i>Pre Test</i>	36
Gambar 4. Histogram Distribusi Nilai <i>Post Test</i>	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tampilan Quizizz dan Video Pembelajaran.....	54
Lampiran 2. Silabus Pembelajaran.....	55
Lampiran 3. RPP.....	60
Lampiran 4. Skor Hasil <i>Pre Test</i>	81
Lampiran 5. Skor Hasil <i>Post Test</i>	82
Lampiran 6. Kisi-Kisi Soal.....	83
Lampiran 7. Soal.....	86
Lampiran 8. Lembar Jawaban.....	90
Lampiran 9. Kunci Jawaban.....	91
Lampiran 10. Nilai <i>Pre Test</i>	92
Lampiran 11. Nilai <i>Post Test</i>	93
Lampiran 12. Uji Normalitas.....	94
Lampiran 13. Uji Hipotesis.....	95
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....	96
Lampiran 15. Dokumentasi.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam lingkungan baru yang terjadi ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungan dan informasi yang didapatnya. Biasanya pendidik yang memberi arahan mengenai lingkungan belajar dan mencakup fasilitas fisik dalam situasi akademik ataupun emosional. Selain adanya hubungan antara peserta didik dengan lingkungannya, proses belajar ini juga dapat terlihat berlangsung karena adanya suatu interaksi yang dilakukan antara guru dan peserta didik. Sehingga dari aspek-aspek yang didapat oleh peserta didik tersebut dapat diukur pencapaiannya mengenai materi pelajaran yang ada disekolah dan dapat disebut juga sebagai hasil belajar. Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pendidik, peserta didik, kurikulum, lingkungan sosial, media pendukung dan lain-lain. Tugas utama pendidik adalah mengelola proses belajar mengajar menjadi interaksi aktif yang mampu menciptakan suasana nyaman untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran masa kini terus mengalami perkembangan dan inovasi, sesuai dengan tuntutan kompetensi abad 21. Pergeseran paradigma cara belajar siswa yang berbeda dibandingkan waktu sebelumnya berakibat banyak pekerjaan rumah yang harus diselesaikan guru disekolah akibat

adanya perubahan kurikulum dan cara belajar siswa pada masa sekarang ini.

Pembelajaran di abad 21 mengharuskan agar menerapkan orientasi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*Student Centered Learning*). Pada *Student Centered Learning* pendidik membantu peserta didik untuk menggali potensi diri dalam menentukan tujuan yang harus dicapai, menilai hasil belajar, dan memastikan peserta didik mampu belajar berkelompok dan memanfaatkan semua sumber belajar yang dicapai dengan bantuan pendidik dan teknologi informasi. *Student Centered Learning* berpotensi membantu peserta didik dalam belajar aktif sesuai dengan gaya dan kecepatan belajar masing-masing

Model pembelajaran tematik bukan sesuatu yang asing bagi kalangan guru, khususnya guru sekolah dasar. Pembelajaran tematik adalah model yang harus diterapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini. Dijelaskan pembelajaran tematik harus dipakai dikarenakan tujuan pembelajaran bersifat tematik ini mampu menyampaikan konsep pembelajaran secara utuh dan menyeluruh kepada siswa.

Model pembelajaran tematik ini dapat memudahkan peserta didik bisa memfokuskan pada sebuah tema tertentu sedangkan untuk guru dapat mengkombinasikan beberapa mata pelajaran dalam satu pertemuan sehingga batasan-batasan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lain tidak begitu jelas. Pembelajaran model tematik ini harus

diterapkan karena materi yang tidak terpadu atau terpisah maka dapat mengakibatkan materi tidak akan sesuai dengan situasi kehidupan nyata, serta tidak berhubungan dengan kehidupan yang dialami siswa.

Evaluasi pembelajaran merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Evaluasi biasanya digunakan untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Yusuf (2015), menyatakan bahwa evaluasi pendidikan sendiri dapat dimaknai sebagai kegiatan pemberian arti, nilai, dan makna terhadap hasil asesmen dalam pendidikan sesuai dengan standar yang sudah ditetapkan. Menurut Arikunto (2018), Evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran yang sudah tercapai.

PenggunaanAlat evaluasi yang sering digunakan di SDN 28 Rawang Timur saat ini masih bersifat konvensional yaitu dengan menggunakan kertas. Peserta didik diberi lembar soal dan lembar jawaban kemudian mengerjakan soal tersebut di lembar jawaban yang sudah disediakan. Kemudian lembar jawaban dikumpulkan kepada guru mata pelajaran yang bersangkutan setelah evaluasi selesai. Kekurangan yang sering terjadi pada evaluasi konvensional ini adalah peserta didik kekurangan waktu dalam mengerjakan soal dan juga cenderung kurang termotivasi dalam mengerjakan soal. Guru juga menceritakan kendala yang dirasakan yakni lamanya waktu pengoreksian. Salah satu cara atau alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melakukan evaluasi secara *online*.

Menurut Zahara (2015), menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis *online* merupakan salah satu proses evaluasi menarik dan masih jarang digunakan oleh pendidik. Hal ini dikarenakan beberapa sebab seperti keterbatasan pengetahuan pendidik mengenai evaluasi berbasis *online* dan juga kekurangan pengelolaan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah maupun pendidik sendiri.

Quizizz merupakan salah satu evaluasi pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pembuat kuis yang dapat di *download* melalui *playstore* ataupun *appstore* secara gratis. *Quizizz* ditampilkan dalam bentuk sebuah game atau permainan yang menyenangkan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran. *Quizizz* dapat menjadi evaluasi pembelajaran yang digunakan guru untuk membuat suasana pembelajaran yang merangsang gairah peserta didik untuk belajar karena *Quizizz* dibuat dalam sebuah konsep “permainan kuis” yang membuat peserta didik dapat berkompetisi secara sehat dalam mendapatkan hasil terbaik sebagai juara pertama sehingga dapat meningkatkan gairah belajarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan pada tanggal 10 Juni 2021 dan pengamatan lanjutan pada tanggal 12 Juli 2021 di SDN 28 Rawang Timur diperoleh informasi bahwa sekolah awalnya melaksanakan tatap muka secara terbatas kemudian dengan adanya peraturan pemerintah, pembelajaran dialihkan dengan belajar dari rumah atau *daring*. Proses

pembelajaran *daring* dilaksanakan menggunakan *WhatsApp* sebagai media belajar peserta didik. Dengan adanya pelaksanaan pembelajaran *daring* ini peserta didik mengalami sedikit kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dikarenakan materi yang disampaikan tidak dijelaskan secara langsung seperti biasanya. Proses pembelajaran hanya dilaksanakan dengan mengirimkan materi menggunakan *WhatsApp* sebagai media belajar pada pembelajaran *daring* tanpa dilakukan penjelasan dari guru baik berupa video atau hal lainnya. Peserta didik hanya dapat membaca materi dan hanya sedikit yang bisa memahami materi dengan baik.

Masalah lainnya disaat pembelajaran *daring* yaitu fokus peserta didik yang berkurang karena tidak melakukan tatap muka secara langsung. Selain itu waktu pada pembelajaran *daring* juga sangat singkat sehingga keutuhan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pembuka, isi, dan penutup menjadi terabaikan. Selanjutnya dampak dari pembelajaran *daring* yakni hasil belajar peserta didik belum bisa tercapai dengan maksimal. Contohnya ketika diberikan tugas menggunakan *WhatsApp* pada beberapa peserta didik yang belum memenuhi standar nilai sekolah. Proses pembelajaran hanya dilaksanakan dengan mengirimkan materi dan tugas-tugas yang dikerjakan dalam buku latihan kemudian dikumpulkan setiap harinya dengan jadwal pengumpulan tugas yang telah ditentukan oleh guru. Hal ini dikarenakan penggunaan media *WhatsApp* sebagai media belajar tidak memiliki kelebihan yang bisa diatur untuk tempat pengumpulan tugas dan hal lainnya. Adapun jadwal pengumpulan tugas

yang sudah ditetapkan akan tetapi masih banyak peserta didik yang terlambat dalam mengumpulkan tugas dan bahkan ada yang tidak sama sekali mengumpulkan tugas. Sebelum pembelajaran *daring* ini diterapkan proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran guru menggunakan pembelajaran metode ceramah dan tanya jawab sehingga kontrol kelas dalam pembelajaran terlihat belum baik, kemudian dari segi penyajian materi kurang menarik, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan.

Tabel 1. Data nilai rata-rata kelas V

KELAS	NILAI RATA-RATA
V.A	73
V.B	70

Sumber: Guru Kelas V SDN 28 Rawang Timur

Dari data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata UTS peserta didik kelas V masih dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditentukan yaitu 75. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan evaluasi pembelajaran yang lebih tepat seperti *Quizizz* untuk dapat membangkitkan keaktifan dan motivasi peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* guru akan berperan sebagai fasilitator dan siswa sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab, itu perlu digunakan evaluasi pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik SDN 28 Rawang Timur agar pembelajaran menjadi

bervariasi. Diharapkan melalui penggunaan evaluasi berbantuan aplikasi *Quizizz* ini mampu mengakomodir materi pembelajaran menjadi kuis yang menarik sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam kegiatan belajar serta materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih efektif. Namun efektivitas evaluasi ini belum diketahui. Oleh karena itu, perlu diteliti efektivitas penggunaan evaluasi berbantuan *Quizizz*.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan maka penulis akan melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Berbantuan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di SD Negeri 28 Rawang Timur”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Alat evaluasi bersifat konvensional.
2. Waktu pembelajaran yang terbatas sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.
3. Kesulitan dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas.
4. Hasil belajar rendah dibawah KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pada pembelajaran Tematik kelas V di SD.
2. Materi tema 4 subtema 2.
3. Peserta didik kelas V pada pembelajaran Tematik SDN 28 Rawang Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pada pembelajaran Tematik kelas V di SDN 28 Rawang Timur ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran Tematik kelas V di SDN 28 Rawang Timur.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan dari tujuan penelitian di atas, maka peneliti mengemukakan manfaat dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai implementasi

pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi.

2. Manfaat bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan tenaga pendidik bagaimana pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat terlaksana dengan baik dan menjadi sebuah patokan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien.
3. Manfaat bagi peserta didik, penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi, interaksi, hasil belajar dan dapat menambah wawasan.
4. Manfaat bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta mengimplementasikan ilmu yang telah peneliti peroleh selama duduk di bangku perkuliahan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata pada hasil belajar *Pretest* dan *Posttest* setelah menggunakan evaluasi berbantuan *Quizizz*. Hal ini dapat dibuktikan dari perbandingan nilai rata-rata hasil belajar sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) evaluasi berbantuan aplikasi *Quizizz* sebesar 82,77 lebih besar daripada rata rata hasil sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) evaluasi berbantuan aplikasi *Quizizz* sebesar 68,00. Artinya hasil belajar pembelajaran tematik menggunakan evaluasi berbantuan aplikasi *Quizizz* lebih baik daripada sebelum menggunakan evaluasi berbantuan aplikasi *Quizizz*.
2. Dengan terdapatnya perbedaan hasil belajar pembelajaran tematik tanpa evaluasi berbantuan aplikais *Quizizz* dengan menggunakan evaluasi berbantuan aplikasi *Quizizz* menunjukkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan evaluasi berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan Uji T *Paired Sample Test* yang menunjukkan bahwa nilai signifikasi (*2-Tailed*) sebesar 0,000, karena pada pengujian ini nilai signifikasi (*2-tailed*) $< 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara *Pre Test* dan *Post Test* yang dilaksanakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Kepada guru yang mengajar diharapkan mengetahui pentingnya variasi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan dapat mengoptimalkan media pembelajaran lain guna mengurangi rasa bosan anak pada saat menerima pelajaran serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru diharapkan dapat menerapkan penggunaan evaluasi berbantuan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran agar siswa lebih antusias dan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar.
3. Kepada kepala sekolah agar dapat memotivasi guru agar bisa menggunakan evaluasi berbantuan aplikasi *Quizizz* dalam proses belajar mengajar.
4. Pada penelitian selanjutnya agar dapat meneruskan penelitian ini pada pokok bahasan dan materi yang berbeda. Karena penggunaan evaluasi berbantuan aplikasi *Quizizz* ini bisa digunakan pada tema atau subtema lainnya. Hanya saja perlu kesesuaian materi yang akan disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asep, Jihad & Haris, Abdul. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Basuki & Hariyanto. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Budi, K. (2001). *Berbagai Strategi untuk Melibatkan Siswa secara Aktif dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMU, Efektifitasnya, dan Sikap Mereka pada Strategi tersebut*. USD: Widya Dharma Edisi April 2001.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Indrawan, R. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen Pembangunan, dan Pendidikan (Revisi)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, (2019) *A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]*. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8.
- J, Fetri Yeni, Zelhendri Zen, & Darmansyah. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Kirana, M. (2016). *The Use of Audio Visual to Improve Listening*. *English Education jurnal*. Volume 7 Nomor 2.
- Khodijah, Nyayu. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Kusuma, Yoselia. (2016). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizziz Dalam Pembelajaran Daring Fisika*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma. Depok
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Misbahudin, & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Noor, Sugian.(2020)*Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. Jurnal Pendidikan Hayati* 6.1: 1-7.
- Rohmawati, Afifatu. (2015). *Efektivitas Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 9 Edisi 1*,15.
- Romlah, Siti & dkk. (2019). *Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Albarokah 448 Bandung dengan Menggunakan Media ICT berbasis For VBA Excel. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 3 Nomor 1.*
- Salsabila, U. H., & dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi Volume 4 Nomor 2*, 5-6.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulistyorini. (2009). *Evaluasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Supryadi,dkk. (2013). *Penerapan Media Video Pembelajaran Sebagai Aplikasi Pendekatan Kontekstual Teaching Learning*. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja
- Sukardi, M. (2008). *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaifulloh, M. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana.

- Uno, H., & Mohammad, N. (2011). Belajar dengan Pendekatan PAIKEM. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wisada, P & Sudarma, I. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter*. Journal of Education Technology.
- Yusuf, M. (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Zahara, N. (2015). Evaluasi Pembelajaran *Online* Berbasis Web Sebagai Alat Ukur Hasil belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X Man Model Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Biotik 2015*, ISBN: 978-602-18962-5-9.480-484.