

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Evaluasi Pembelajaran

1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Sudjana (2008) evaluasi merupakan saduran dari bahasa Inggris yaitu “*evaluation*” yang artikan sebagai penaksiran atau penilaian. Evaluasi merupakan salah satu komponen dari sistem pendidikan yang harus dilakukan secara sistematis dan terencana sebagai alat untuk mengukur keberhasilan atau target yang akan dicapai dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Selaras dengan pendapat Piaget (1970) evaluasi pembelajaran menjadi penting untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai perkembangan kognitif sesuai tahapannya.

Ismail (2020), evaluasi dalam sistem pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan *feedback* dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran. Evaluasi merupakan suatu tahapan akhir dari suatu proses pembelajaran yang dengannya dapat diketahui keberhasilan proses pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karenanya, evaluasi merupakan kegiatan yang tidak kalah pentingnya dari proses pembelajaran. Evaluasi meliputi semua aspek pembelajaran,

baik kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan rasa, sikap dan perilaku (afektif) serta kemampuan keterampilan (psikomotor).

Mardapi (2015), evaluasi adalah salah satu rangkaian kegiatan dalam meningkatkan kualitas, serta kinerja atau produktivitas suatu satuan lembaga dalam melaksanakan suatu program. Evaluasi adalah penilaian kualitatif yang menggunakan hasil pengukuran dari tes dan informasi penilaian untuk menentukan nilai. Menurut Arikunto (2012) evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu dan selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu penilaian terhadap suatu program apakah program tersebut berjalan sebagaimana mestinya untuk kemudian mencari jalan keluar yang tepat dalam mengambil keputusan.

2. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Febriana (2019) fungsi evaluasi di dalam pendidikan tidak dapat dilepaskan dari tujuan evaluasi itu sendiri. Tujuan dari evaluasi adalah untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan kurikuler. Selain itu, evaluasi juga dapat digunakan oleh pendidik dan pengawas pendidikan dalam mengukur atau menilai keefektifan mengajar, kegiatan belajar maupun metode mengajar yang digunakan. Dengan demikian, evaluasi itu dapat dikatakan sangat penting dalam proses belajar mengajar. Secara rinci, fungsi evaluasi dalam pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat fungsi berikut:

- a. Untuk mengetahui seberapa maju dan berkembangnya siswa setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu. Hasil evaluasi yang didapatkan selanjutnya digunakan untuk memperbaiki cara belajar siswa atau mengisi rapor. Hal ini berarti pula untuk menentukan kenaikan kelas atau kelulusan seorang siswa di sekolah atau lembaga pendidikan.
- b. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran. Pengajaran sebagai suatu sistem terdiri dari beberapa komponen yang memiliki keterkaitan. Komponen tersebut adalah tujuan, materi, bahan pengajaran, metode belajar, alat dan sumber pelajaran serta alat evaluasi.
- c. Untuk keperluan Bimbingan dan Konseling (BK). Berbagai hasil evaluasi yang telah dilaksanakan pendidik terhadap siswa dapat digunakan sebagai sumber informasi atau data bagi pelayanan BK, oleh para konselor sekolah atau pembimbing lainnya untuk:
 - 1) Membuat berbagai diagnosis kelemahan, kekuatan atau kemampuan siswa.
 - 2) Mengetahui dalam hal apa yang harus diperbaiki atau remedial dari siswa.
 - 3) Sebagai dasar untuk menangani berbagai kasus yang terjadi pada siswa.
 - 4) Sebagai acuan dalam melayani berbagai kebutuhan siswa untuk membimbing kariernya di masa depan.

- d. Untuk mengetahui sebagai keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah. Seperti yang telah dijelaskan diawal bahwa hampir setiap saat pendidik melakukan kegiatan evaluasi untuk menilai program pembelajaran.

Dengan demikian pendidik juga menilai isi dan juga materi pelajaran yang ada di dalam kurikulum. Seorang pendidik yang dinamis tentunya tidak begitu saja mengikuti apa yang ada di dalam kurikulum, namun juga menyesuaikan materi tersebut dengan berbagai materi yang dibutuhkan siswa, lingkungannya dan juga perkembangan masyarakat. Materi kurikulum yang tidak sesuai maka tidak digunakan. Benar adanya bahwa terdapat anggapan mengenai hakikat kurikulum ssekolah yang sebenarnya ditemukan oleh para pendidik.

3. Jenis-jenis Evaluasi Pembelajaran

Jenis-jenis evaluasi dalam pendidikan mencakup evaluasi formatif, sumatif, diagnostik, dan evaluasi penempatan. Evaluasi yang dirancang dan diterapkan secara tepat dapat memberikan informasi yang akurat mengenai kemampuan siswa serta efektivitas strategi pengajaran yang digunakan oleh guru. Berikut ini adalah beberapa jenis evaluasi pembelajaran yang umum digunakan dalam konteks pendidikan:

- a. Evaluasi Formatif Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan memberikan umpan balik bagi guru dan siswa. Evaluasi ini membantu guru mengidentifikasi sejauh mana siswa memahami materi yang

diajarkan, serta mengetahui bagian mana yang perlu diperbaiki atau ditegaskan kembali. Evaluasi formatif juga berfungsi sebagai alat untuk memotivasi siswa belajar lebih baik, karena mereka mendapat kesempatan untuk memperbaiki kesalahan sebelum evaluasi akhir dilakukan. Contohnya meliputi kuis harian, diskusi, tugas mingguan, dan refleksi belajar (Sudijono, 2015).

- b. **Evaluasi Sumatif** Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir periode pembelajaran tertentu, misalnya setelah menyelesaikan satu tema, satu semester, atau satu tahun ajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai kompetensi yang ditargetkan. Hasil dari evaluasi sumatif biasanya digunakan untuk penilaian akhir dan pelaporan kepada orang tua serta pihak sekolah. Bentuk evaluasi sumatif dapat berupa ujian akhir, portofolio, laporan proyek, atau presentasi akhir (Arikunto, 2010).
- c. **Evaluasi Diagnostik** Evaluasi diagnostik bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami oleh siswa. Evaluasi ini umumnya dilakukan sebelum proses pembelajaran atau ketika terdapat indikasi bahwa siswa mengalami hambatan dalam memahami materi. Dengan melakukan evaluasi ini, guru dapat menyusun strategi pembelajaran yang lebih sesuai dan membantu siswa mengatasi hambatan tersebut. Evaluasi diagnostik biasanya berbentuk tes diagnostik atau wawancara pembelajaran (Uno & Koni, 2012).

d. **Evaluasi Penempatan** Evaluasi penempatan dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan menempatkannya dalam kelompok belajar yang sesuai dengan tingkat kemampuannya. Evaluasi ini biasanya dilakukan pada awal tahun ajaran atau sebelum mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Hasil dari evaluasi penempatan digunakan untuk menyusun program pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kesiapan siswa. Contohnya adalah tes awal (placement test) atau pre-test sebelum pembelajaran dimulai (Winkel, 2005).

Dengan memahami berbagai jenis evaluasi pembelajaran, guru dapat merancang sistem evaluasi yang lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks pengembangan instrumen berbasis digital seperti Quizizz, pemahaman terhadap jenis evaluasi ini akan membantu guru dalam menyusun bentuk soal, waktu pelaksanaan, serta umpan balik yang diberikan kepada siswa.

4. Prinsip-Prinsip Evaluasi Pembelajaran

Febriana (2019) evaluasi pembelajaran dapat dikatakan terlaksana dengan baik jika berpegang pada tiga prinsip berikut:

a. **Prinsip keseluruhan**

Prinsip keseluruhan atau prinsip menyeluruh dikenal dengan prinsip komprehensif. Dengan prinsip ini maka evaluasi hasil belajar dapat terlaksana dengan baik apabila evaluasi tersebut dilaksanakan secara utuh atau menyeluruh. Perlu diingat bahwa evaluasi belajar

itu tidak boleh dilakukan sepotong-sepotong, melainkan harus dilaksanakan secara utuh dan menyeluruh.

b. Prinsip kesinambungan

Prinsip ini dikenal dengan prinsip kontinuitas, yakni evaluasi hasil belajar yang baik adalah evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan secara teratur dan sambung-menyambung dari waktu ke waktu.

c. Prinsip objektivitas

Prinsip objektivitas mengandung makna bahwa evaluasi hasil belajar dapat dinyatakan sebagai evaluasi yang baik apabila dapat terlepas dari faktor-faktor yang sifatnya subjektif. Seorang pendidik juga harus memperhatikan berbagai prinsip dalam menilai hasil belajar siswanya. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Sahih. Penilaian yang dilakukan pendidik dapat sahih ketika dilakukan berdasarkan data yang mencerminkan kemampuan yang jelas diukur dan menggunakan instrumen pengukuran yang jelas.
- 2) Objektif. Pendidik tidak memasukan penilaian secara subjektif.

Dengan demikian, digunakan penilaian (rubrik) sehingga dapat menyamakan antara persepsi penilai dan memperkecil subjektivitas.

- 3) Adil. Penilaian harus sesuai dengan hasil nyata capaian belajar siswa dengan kompetensi yang dinilai.
- 4) Terpadu. Penilaian oleh pendidik adalah salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran dan mengacu pada kompetensi yang diajarkan pada proses pembelajaran.
- 5) Terbuka. Prosedur dan kriteria penilaian harus terbuka dan jelas, serta diketahui oleh pendidik dan siswa. Siswa atau pengguna hasil penilaian harus tahu proses dan acuan apa yang dipakai untuk merumuskan penilaian.
- 6) Menyeluruh dan berkesinambungan. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik harus mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai dengan instrumen. Penilaian itu juga dilakukan sepanjang proses pembelajaran dan menggunakan pendekatan *assessment as learning, for learning* dan *of learning* secara seimbang.
- 7) Sistematis. Penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti berbagai langkah baku. Hal ini diawali dengan pemetaan, yaitu mengidentifikasi, menganalisis CP dan indikator ketercapaian CP. Berdasarkan hasil identifikasi dan analisis tersebut selanjutnya dipetakan teknik penilaian, bentuk instrumen dan waktu penilaian yang sesuai.
- 8) Beracuan kriteria penilaian. Penilaian dilakukan sesuai dengan

acuan kriteria minimal yang telah ditetapkan. Siswa yang belum mencapai batas harus menjalani remedial.

- 9) Akuntabel. Hasil penilaian dapat dipertanggungjawabkan dari segi teknik, prosedur maupun hasilnya. Selain penilaian dilakukan secara sah, objektif, adil dan terbuka, namun penilaian juga harus memiliki makna bagi siswa dan juga proses pembelajarannya.

B. Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam transformasi dunia pendidikan di era digital saat ini. Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dampak besar terhadap cara guru mengajar dan siswa belajar. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas dan papan tulis, tetapi kini dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja melalui perangkat digital. Dengan adanya teknologi, proses belajar menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. Teknologi pembelajaran menciptakan peluang baru bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri maupun kolaboratif.

Salah satu bentuk nyata dari teknologi pembelajaran adalah penggunaan aplikasi dan platform digital seperti Quizizz, Kahoot, Google Classroom, dan Edmodo. Platform-platform ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi, memberikan tugas, melakukan evaluasi, dan memantau perkembangan siswa secara real-time. Bagi siswa, penggunaan teknologi ini menjadikan proses belajar terasa lebih menarik karena

melibatkan media visual, audio, dan animasi yang mendukung pemahaman konsep. Selain itu, mereka juga lebih aktif dalam pembelajaran karena sistem digital memberikan ruang untuk berpartisipasi secara langsung dan cepat (Perangin-angin et al., 2020).

Kehadiran teknologi dalam pembelajaran juga mendukung penerapan model pembelajaran yang beragam, seperti flipped classroom, blended learning, dan project-based learning. Melalui pendekatan-pendekatan ini, siswa tidak hanya mendengarkan ceramah guru, tetapi juga terlibat aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Guru menjadi fasilitator yang membimbing siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Teknologi memungkinkan model-model ini berjalan dengan lebih efektif karena menyediakan akses terhadap sumber belajar yang luas dan alat bantu yang variative (Maulani et al., 2022).

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, teknologi bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan. Siswa dituntut untuk memiliki keterampilan digital, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Teknologi pembelajaran membantu menumbuhkan keterampilan-keterampilan tersebut melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Misalnya, dengan membuat video presentasi, siswa belajar menyampaikan gagasan secara jelas, bekerja sama dalam tim, dan menggunakan perangkat lunak digital dengan efektif. Semua ini merupakan bekal penting untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks.

Penggunaan teknologi juga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa ketika pembelajaran dilakukan dengan media digital yang interaktif, siswa merasa lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Mereka merasa lebih terlibat karena teknologi memberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan menerima umpan balik secara instan. Misalnya, dalam pembelajaran matematika, siswa dapat memanfaatkan simulasi digital untuk memahami konsep abstrak seperti pecahan atau bangun ruang, sehingga proses belajar menjadi lebih konkret dan menyenangkan (Rosinta et al., 2023).

Penerapan teknologi pembelajaran juga menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utamanya adalah ketersediaan infrastruktur dan akses yang merata. Di beberapa daerah, masih banyak sekolah yang belum memiliki jaringan internet yang stabil atau perangkat digital yang memadai. Hal ini menyebabkan kesenjangan dalam pengalaman belajar antara siswa di kota dan di daerah terpencil. Oleh karena itu, dukungan dari pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk memastikan semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam mengakses pembelajaran berbasis teknologi.

Selain infrastruktur, kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi faktor penting. Tidak semua guru memiliki kemampuan atau kepercayaan diri yang cukup untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan dan pendampingan berkelanjutan sangat diperlukan agar guru mampu merancang pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan media digital. Guru yang terbiasa menggunakan teknologi

akan lebih mudah beradaptasi dan kreatif dalam menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Komalasari et al., 2021).

Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah manajemen kelas digital. Dalam pembelajaran daring atau berbasis teknologi, guru perlu memiliki strategi pengelolaan kelas yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Tantangan seperti siswa yang tidak fokus, plagiarisme, atau kurangnya interaksi sosial harus diantisipasi dengan pendekatan yang tepat. Penggunaan platform yang menyediakan fitur monitoring, diskusi interaktif, dan evaluasi otomatis dapat membantu guru mengelola kelas dengan lebih baik.

Teknologi pembelajaran juga berperan besar dalam pembelajaran individual dan adaptif. Dengan teknologi, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Misalnya, siswa yang kesulitan memahami suatu materi dapat mengulang video pembelajaran beberapa kali, sementara siswa yang lebih cepat bisa langsung melanjutkan ke materi berikutnya (Muammar & Suhartina, 2018). Platform adaptif bahkan mampu memberikan soal atau konten yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif.

Selain itu, teknologi membuka akses ke sumber belajar global. Siswa dapat belajar dari berbagai sumber seperti video edukasi, jurnal ilmiah, modul digital, dan kursus daring yang tersedia secara gratis maupun berbayar. Hal ini memperkaya wawasan dan pengetahuan siswa di luar

buku teks yang terbatas. Mereka juga dapat berinteraksi dengan siswa dari sekolah lain atau negara lain melalui forum daring, yang memperluas perspektif dan membangun keterampilan komunikasi lintas budaya (Yulianto & Nugraheni, 2021).

Dalam pendidikan inklusif, teknologi juga memberikan kontribusi besar. Siswa dengan kebutuhan khusus dapat terbantu dengan adanya perangkat bantu seperti text-to-speech, pembaca layar, atau aplikasi pembelajaran khusus. Dengan demikian, teknologi menjembatani hambatan yang sebelumnya membatasi partisipasi siswa dalam pembelajaran. Guru dapat mendesain pembelajaran yang lebih ramah dan inklusif dengan bantuan teknologi, sehingga semua siswa dapat belajar sesuai potensi masing-masing.

Teknologi juga meningkatkan efisiensi dalam proses administrasi pendidikan. Penilaian, pelaporan hasil belajar, dan analisis perkembangan siswa dapat dilakukan secara otomatis dan akurat. Guru tidak perlu lagi melakukan koreksi manual untuk setiap tugas atau kuis, karena sistem digital dapat melakukannya secara instan. Ini memberikan lebih banyak waktu bagi guru untuk fokus pada perencanaan dan pengembangan pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan demikian, peran guru menjadi lebih strategis dan produktif.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga memerlukan keterlibatan aktif dari orang tua. Dalam pembelajaran jarak jauh atau daring, peran orang tua menjadi penting dalam mendampingi dan memotivasi anak. Teknologi seperti aplikasi komunikasi antara guru dan orang tua dapat

memperkuat kolaborasi dalam mendukung perkembangan belajar siswa. Ketika guru, siswa, dan orang tua saling terhubung melalui teknologi, maka proses belajar menjadi lebih transparan dan sinergis.

Etika penggunaan teknologi juga perlu menjadi perhatian dalam pembelajaran. Siswa harus dibimbing untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, menghargai karya orang lain, dan menjaga privasi serta keamanan data (Jauhari, 2018). Guru perlu mengajarkan literasi digital sebagai bagian dari pembelajaran agar siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga memahami cara kerja dan dampaknya terhadap kehidupan. Ini penting agar siswa tidak terjebak dalam penyalahgunaan teknologi seperti cyberbullying atau penyebaran informasi palsu.

Teknologi pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi formatif yang akurat. Dengan fitur analitik, guru dapat melihat data perkembangan siswa dari waktu ke waktu dan menyesuaikan metode mengajar berdasarkan hasil tersebut. Evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran siswa. Ini membantu guru dalam memberikan umpan balik yang tepat sasaran dan meningkatkan efektivitas pengajaran secara keseluruhan.

Kreativitas guru dalam menggunakan teknologi sangat menentukan keberhasilan pembelajaran digital. Guru dapat merancang kuis interaktif, video pembelajaran, simulasi, dan permainan edukatif yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Dengan menggabungkan berbagai jenis media, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan.

Teknologi memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dan menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna.

Di masa depan, teknologi pembelajaran diprediksi akan semakin berkembang dengan hadirnya kecerdasan buatan (AI), augmented reality (AR), dan virtual reality (VR) dalam dunia pendidikan. Siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan nyata, seperti menjelajahi tubuh manusia dalam 3D atau berjalan-jalan ke tempat bersejarah melalui VR. Ini akan memperkaya cara belajar dan meningkatkan daya ingat serta pemahaman konsep secara signifikan.

Namun, penting untuk diingat bahwa teknologi hanyalah alat bantu. Peran guru tetap tidak tergantikan dalam memberikan nilai-nilai, membimbing emosi, dan membentuk karakter siswa (Mulyati & Evendi, 2020). Teknologi harus digunakan untuk mendukung dan memperkuat hubungan antara guru dan siswa, bukan menggantikannya. Oleh karena itu, pendekatan humanistik tetap harus dikedepankan dalam penggunaan teknologi pembelajaran.

Penerapan teknologi pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan konteks lokal dan budaya setempat. Tidak semua metode dari luar negeri bisa langsung diterapkan begitu saja. Guru harus mampu menyesuaikan teknologi dengan kebutuhan, kemampuan, dan latar belakang siswa agar pembelajaran benar-benar efektif dan relevan. Teknologi yang baik adalah yang mampu menjembatani kesenjangan, bukan memperlebar jurang.

Pendidikan yang berbasis teknologi juga membutuhkan kurikulum

yang adaptif. Kurikulum harus dirancang untuk memfasilitasi penggunaan teknologi secara terintegrasi, bukan sekadar tambahan. Dengan begitu, penggunaan teknologi menjadi bagian alami dari proses belajar mengajar. Kurikulum yang fleksibel memungkinkan guru dan siswa untuk mengeksplorasi berbagai metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dalam evaluasi pembelajaran, teknologi memungkinkan pendekatan yang lebih menyeluruh dan holistic (Maulani et al., 2022). Guru dapat menilai tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik melalui portofolio digital, jurnal reflektif, dan proyek berbasis teknologi. Ini memberikan gambaran yang lebih utuh tentang perkembangan siswa dan mendukung pertumbuhan mereka secara menyeluruh.

Melalui teknologi, kolaborasi antar sekolah dan antar negara menjadi lebih mudah dilakukan. Guru dapat berbagi praktik baik, sumber belajar, dan ide inovatif dengan komunitas global (Aminah, 2018). Ini menciptakan ekosistem pembelajaran yang terbuka dan inklusif, di mana setiap guru dan siswa dapat belajar satu sama lain tanpa batas geografis. Kolaborasi ini memperkaya praktik pembelajaran dan memperluas wawasan pendidikan.

Teknologi juga memungkinkan pembelajaran sepanjang hayat. Siswa dan masyarakat umum dapat terus belajar melalui platform daring kapan pun mereka mau. Ini penting dalam dunia yang terus berubah, di mana pengetahuan dan keterampilan harus terus diperbarui. Teknologi memberikan akses untuk belajar mandiri, fleksibel, dan sesuai dengan minat masing-

masing individu.

Dengan segala potensi dan tantangan yang ada, penting bagi semua pihak untuk bekerja sama dalam mengembangkan teknologi pembelajaran yang inklusif, berkelanjutan, dan berpihak pada kebutuhan siswa. Pemerintah, sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat harus bergerak bersama untuk menciptakan lingkungan belajar yang modern, adil, dan memberdayakan. Teknologi bukan tujuan akhir, tetapi sarana untuk membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi masa depan.

C. Quizizz

1. Pengertian Quizizz

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk siswa. Quizizz muncul pertama kali pada tahun 2015. Quizizz didirikan oleh dua insinyur perangkat lunak asal India, yaitu Ankit Gupta dan Deepak Joy Cheenath. Mereka mengembangkan platform ini dengan tujuan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan untuk siswa. Ankit Gupta memiliki pengalaman dalam pengembangan perangkat lunak, sementara Deepak Joy Cheenath memiliki latar belakang dalam bidang teknologi pendidikan. Keduanya memiliki minat dalam inovasi pendidikan dan melihat peluang untuk menciptakan solusi yang berbeda dalam pembelajaran (Yudiana et al., 2024).

Quizizz awalnya dirancang sebagai alternatif yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode kuis tradisional di ruang kelas. Fokus utamanya adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih santai dan kolaboratif. Pada awalnya, Quizizz menarik perhatian guru dan siswa karena kesederhanaan penggunaannya dan fungsionalitasnya yang intuitif. Seiring berjalannya waktu, Quizizz mendapatkan popularitas di kalangan pendidik. Guru-guru mengakui nilai tambahnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Yudiana et al., 2024).

Siswa ditekankan untuk membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan sekitarnya dan secara bertahap mengembangkan pemahaman berdasarkan pengalaman konkret. Quizizz memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik melalui penyajian soal bertingkat, fitur visual, dan umpan balik langsung, yang memungkinkan siswa secara aktif membangun dan merekonstruksi pengetahuan mereka. Proses ini sangat sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar yang berada pada fase operasional konkret, di mana mereka belajar lebih efektif melalui aktivitas visual dan pengalaman langsung (Piaget, 1970). Oleh karena itu, penerapan Quizizz tidak hanya mendukung pencapaian hasil belajar, tetapi juga sejalan dengan prinsip konstruksi pengetahuan yang menjadi inti dari teori Piaget.

Tim pengembang secara terus menerus memperbarui dan meningkatkan platform dengan menambahkan fitur-fitur baru untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa. Peningkatan ini terus dilakukan untuk menjaga relevansi Quizizz dalam dunia pendidikan yang terus berkembang.

Quizizz berhasil menarik pengguna dari seluruh dunia. Pendidik diberbagai negara mulai mengintegrasikan platform ini ke dalam proses pengajaran mereka. Quizizz terus berkembang seiring berjalannya waktu dan sejarahnya mencerminkan upaya untuk membawa inovasi dalam dunia pendidikan dengan menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui aplikasi teknologi.

Jika dikaji secara teoritis Quizizz merupakan aplikasi berbasis gamifikasi yang di dalamnya sudah di desain untuk membuat soal dengan beberapa desain bentuk soal yang ingin diterapkan oleh guru, sehingga membawa aktivitas siswa di ruang kelas lebih menyenangkan. Selain dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran, Quizizz juga memungkinkan siswa untuk melakukan pengembangan individu (*soft skills*) dan peningkatan partisipasi dalam belajar untuk saling bersaing dan memotivasi mereka untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

2. Tujuan Quizizz

Tujuan dari pembuatan aplikasi Quizizz adalah untuk meningkatkan minat literasi siswa terletak pada berbagai strategi dan

fitur yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif dan relevan. Tujuan khusus dalam konteks meningkatkan literasi siswa melalui aplikasi Quizizz adalah untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, salah satu cara efektif untuk meningkatkan minat literasi siswa adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Quizizz memanfaatkan elemen permainan dan kompetensi yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menghibur (Yudiana et al., 2024).

Quizizz juga memungkinkan guru untuk membuat kuis yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan tingkat kesulitan tertentu. Dengan menyajikan pertanyaan yang relevan dan menarik, aplikasi ini dapat membantu menjaga minat siswa terhadap materi literasi. Selain itu umpan balik instan setelah menjawab pertanyaan dapat memberikan siswa pemahaman segera tentang kemajuan mereka. Ini dapat membantu mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan dan memotivasi siswa untuk terus berpartisipasi.

3. Fitur-Fitur Quizizz

Quizizz merupakan salah satu aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang menawarkan pendekatan gamifikasi dalam kegiatan evaluasi. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyusun kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau ponsel. Berbeda dengan metode evaluasi konvensional yang seringkali membosankan, Quizizz menghadirkan

suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat. Hal ini selaras dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar (Rofiqoh, 2021).

Salah satu keistimewaan utama dari Quizizz adalah beragam fitur yang disediakan untuk menunjang evaluasi pembelajaran secara efektif dan efisien. Fitur-fitur ini dirancang untuk mendukung guru dalam memfasilitasi kegiatan evaluasi yang interaktif serta memudahkan siswa dalam mengakses dan memahami materi. Berikut adalah beberapa fitur utama yang dimiliki oleh aplikasi Quizizz:

- a. **Pembuatan Kuis:** Guru dapat membuat kuis sendiri dengan berbagai jenis soal seperti pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat. Kuis juga dapat disusun berdasarkan topik tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Silitonga & Irvan, 2021).
- b. **Bank Soal dan Kuis Publik:** Quizizz menyediakan ribuan kuis dari berbagai topik yang dapat dicari dan dimodifikasi oleh pengguna. Hal ini memudahkan guru dalam menyusun evaluasi tanpa harus membuat soal dari awal (Alfina & Hadi, 2022).
- c. **Gamifikasi dan Meme Feedback:** Setiap pertanyaan yang dijawab oleh siswa disertai dengan poin dan meme lucu yang muncul secara otomatis sebagai bentuk feedback. Elemen ini menciptakan suasana menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terus mengikuti kuis (Pakudu & Rizal, 2024).

- d. **Leaderboard dan Timer:** Quizizz menampilkan papan peringkat (leaderboard) secara real-time yang memicu semangat kompetitif antar siswa. Fitur pengatur waktu juga tersedia untuk mengatur batas waktu pengerjaan soal (Rofiqoh, 2021).
- e. **Mode Live dan Homework:** Kuis dapat dijalankan secara langsung dalam mode live di kelas, atau dibagikan dalam bentuk tugas rumah (homework) yang dapat dikerjakan kapan saja sesuai jadwal yang ditentukan (Maulida & Huda, 2020).
- f. **Laporan Hasil Otomatis:** Setelah kuis selesai, guru dapat langsung melihat dan mengunduh laporan hasil siswa secara individu maupun keseluruhan kelas. Laporan ini mencakup skor, waktu pengerjaan, dan analisis setiap soal (Alfina & Hadi, 2022).
- g. **Integrasi dengan Platform Pembelajaran:** Quizizz dapat diintegrasikan dengan platform lain seperti Google Classroom dan Microsoft Teams, sehingga memudahkan manajemen kelas secara daring (Silitonga & Irvan, 2021).

Melalui fitur-fitur tersebut, Quizizz tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menarik dan adaptif. Pemanfaatan fitur-fiturnya secara maksimal dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan.

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya adalah daya atau upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu. Terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar mengajar dan kelangsungan belajar itu demi mencapai sesuatu tujuan. Menurut Rohani (2003) motivasi siswa adalah *“To motive a child to arrange condition so that the wants to do what he is capable doing”* (menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga anak itu mau melakukan apa yang dapat dilakukannya).

Ciri-ciri motivasi belajar menurut Sardiman A.M (2016) yang ada pada diri seseorang yaitu tekun dalam menghadapi tugas atau dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu lama, ulet, menghadapi kesulitan, tidak mudah putus asa, tidak cepat puas atas prestasi yang diperoleh. Selain itu juga menunjukkan minat yang besar terhadap bermacam-macam masalah belajar, lebih suka bekerja sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain, tidak cepat bosan, dapat mempertahankan pendapatnya, dan senang memecahkan masalah.

Motivasi belajar menurut (Suhana, 2014) merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*) atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyennagkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Uno (2016), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belahar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka penulis menyimpulkan motivasi sebagai dorongan yang ada dalam diri setiap individu, sehingga menimbulkan perilaku untuk mempertahankannya, memberikan energi serta arah tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Indikator motivasi belajar menurut para ahli sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Motivasi

Ekawarna (2013)		Uno (2016)	
1	Mampu menunjukan keaktifan di dalam kelas.	1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2	Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas.	2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3	Gigih menghadapi cobaan dan kesulitan.	3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4	Memperoleh informasi dari guru.	4	Adanya penghargaan dalam belajar
5	Memiliki umpan balik.	5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6	Memiliki penguatan.	6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang

			siswa dapat belajar dengan baik.
	Anditiasari dkk (2021)		Suprihartin (2015)
1	Durasi dalam kegiatan	1	Kuatnya kemauan untuk berbuat
2	Frekuensi dalam kegiatan	2	Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar,
3	Presistensinya pada tujuan kegiatan	3	Kerelaan untuk meninggalkan kewajiban atau tugas lain,
4	Ketabahan, ketekunan, kemampuan dalam menghadapi kegiatan, dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan dalam mencapai tujuan,	4	Ketekunan dalam mengerjakan tugas.
5	tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan		
6	Tingkat kemampuan pencapaian prestasi,		
7	Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.		
	Sardiman (2016)		Lestari (2020)
1	Tekun dalam menyelesaikan tugas	1	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
2	Bekerja keras dalam mengatasi kesulitan	2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3	Menunjukkan minat pada berbagai masalah yang dihadapi sebagai orang dewasa	3	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
4	Bekerja secara mandiri	4	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.
5	Mempertahankan pendapat		
6	Sulit untuk melepaskan sesuatu yang diyakini		
7	Senang menemukan dan mencari masalah		
8	Tidak mudah bosan dalam mengerjakan tugas		

Dari beberapa indikator motivasi belajar, penulis mengambil 5 (lima) indikator dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Aktivitas belajar tinggi
- 2) Tekun dalam mengerjakan tugas
- 3) Ulet menghadapi kesulitan
- 4) Adanya umpan balik
- 5) Adanya penguatan

E. Pemahaman Konsep

1. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman adalah kemampuan untuk membangun makna dari pesan pembelajaran, baik berupa lisan, tulisan, maupun visual, melalui interpretasi, eksemplifikasi, klasifikasi, dan inferensi. Dalam konteks konsep, pemahaman mencakup kemampuan menghubungkan informasi, menjelaskan makna, dan menerapkan informasi tersebut dalam berbagai situasi (Anderson & Krathwohl (2001).

Pemahaman merupakan kemampuan dalam menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, mampu dalam memberikan gambaran, memberikan contoh, dan memberikan penjelasan yang lebih luas, serta dapat memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif. Sedangkan konsep menurut pendapat Susanto (2016) yaitu sesuatu yang sudah melekat dalam pikiran, suatu gagasan, atau pengertian. Seseorang yang sudah memiliki konsep, maka mempunyai gambaran atau pemahaman yang jelas tentang suatu konsep dan memiliki pemahaman tentang objek yang konkret serta gagasan yang abstrak.

Pemahaman konsep merupakan pengetahuan menyeluruh untuk memahami konsep dasar matematika dan konsep dasar algoritmanya. Pemahaman konsep yaitu kondisi dimana siswa dapat menemukan dan membuktikan sendiri konsep tersebut, tanpa hafalan (Nurafni et al., 2018). Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran. Siswa tidak hanya mengetahui atau mengingat konsep yang diberikan guru, namun lebih pada bagaimana siswa bisa mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang dipahami. Siswa memberikan interpretasi data dan dapat menggunakan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya (Suharto & Maidatina, 2015).

Departemen Pendidikan Nasional tujuan utama dalam pelajaran matematika yaitu dapat memahami konsep matematika, mengemukakan keterkaitan antara konsep dan dapat mengaplikasikannya secara luwes, akurat, efisien dalam pemecahan masalah. Dilihat dari tujuan utama pembelajaran matematika salah satunya yaitu dapat memahami konsep, maka setelah belajar matematika diharapkan siswa mampu menyatakan ulang sebuah konsep yang sudah diberikan tanpa adanya hafalan, mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang sudah dijelaskan. Dengan bekal pemahaman konsep matematika, siswa tidak kesulitan ketika menjumpai berbagai permasalahan matematika yang berbeda, karena siswa sudah memahami konsepnya.

Seseorang akan mampu menyelesaikan masalah dengan baik apabila mengetahui dan memahami masalah terlebih dahulu, sehingga mampu merubah masalah tersebut menggunakan bahasa sendiri. Dengan

demikian apabila diberikan permasalahan yang sama namun dengan konteks berbeda, maka akan mampu menyelesaikan dengan baik. Jadi pemahaman adalah langkah awal dalam memecahkan masalah. Dalam menyelesaikan permasalahan diperlukan pemahaman dan penalaran secara mendalam. Apabila siswa memiliki pemahaman terhadap konsep matematikanya maka siswa tidak kesulitan dalam memecahkan masalah yang berbagai macam bentuknya. Sebab siswa tidak hanya menghafal, namun memahami konsep matematisnya.

Dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam mengungkapkan ulang suatu konsep dan memberikan gambaran terhadap konsep yang diberikan.

2. Indikator Pemahaman Konsep

Untuk dapat mengukur sejauh mana pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran, para ahli telah merumuskan beberapa indikator yang menjadi acuan dalam penyusunan instrumen evaluasi. Indikator-indikator tersebut berfungsi sebagai representasi dari kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep, baik dari aspek pengetahuan faktual, keterkaitan antar konsep, hingga penerapannya dalam kehidupan nyata. Setiap ahli memiliki fokus dan penekanan yang berbeda dalam mendefinisikan indikator pemahaman konsep, namun pada dasarnya memiliki esensi yang sama, yaitu untuk mengukur kedalaman pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Indikator pemahaman konsep menurut beberapa pendapat sebagai berikut:

Tabel 2.2 Indikator pemahaman konsep dari beberapa pendapat

Anderson & Krathwohl (2001)		Harefa (2020)	
1	Menginterpretasi mencakup memparafrasekan, mengklarifikasi, merepresentasikan dan menerjemahkan	1	Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan
2	Memberi contoh	2	Mengidentifikasi contoh dan bukan contoh
3	mengklasifikasikan.	3	Menggunakan model, diagram dan simbol-simbol untuk mempresentasikan suatu konsep
4	Meringkas.	4	Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lainnya
5	Menyimpulkan / menarik inferensi.	5	Mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep
6	Membandingkan	6	Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep
7	Menjelaskan	7	Membandingkan
Pratiwi (2016)		Sumarmo (2014)	
1	Mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep	1	Menyatakan ulang sebuah konsep;
2	Mampu menyatakan kembali sebuah konsep	2	Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)
3	Mampu mengelompokkan objek sesuai sifat-sifat tertentu	3	Memberikan contoh dan non-contoh dari konsep;
4	Mampu menyajikan konsep dalam bentuk matematikanya (representasi matematis)	4	Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis;
5	Mampu mengembangkan syarat perlu dan atau syarat cukup sebuah konsep	5	Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep;
6	Mampu mengaplikasikan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu	6	Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu
7	Mampu menerapkan suatu konsep atau algoritma pemecahan masalah.	7	Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator pemahaman konsep pada dasarnya mencerminkan kemampuan siswa untuk:

- a. Menyatakan ulang konsep yang sudah dipelajari.
- b. Mengklasifikasi objek - objek menurut sifat tertentu
- c. Mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep
- d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis
- e. Mampu menerapkan suatu konsep atau algoritma pemecahan masalah.

F. Penelitian Yang Relevan

Pengembangan instrumen evaluasi berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD mengacu pada penelitian yang relevan sebelumnya yaitu:

Tabel 2.3 Penelitian Relevan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama Penulis/Judul/ Nama Jurnal/ Tahun terbit dan Nomor Jurnal	Hasil yang berkaitan dengan draf proposal	Persamaan	Perbedaan
1	Vina Anggraini, Vera Yuli Erviana The Use of Quizizz Application to Improve Motivation and Learning Outcomes in Science Subjects of 6th-Grade Students (Anggraini & Erviana, 2023) International Journal of Learning Reformation in Elementary Education Vol 2, No 03 (2023)	Temuan penelitian menunjukkan:pe ngaruh nyata media pembelajaran Quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar siswa,	Persamaan tema penelitian dengan draf proposal Sama-sama meneliti tentang Quizizz dan motivasi siswa	Perbedaan penelitian yaitu pada penelitian ini menganalisis pengembangan instrumen evaluasi berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD kelas 5 sedangkan pada penelitian Anggraini dan

No	Nama Penulis/Judul/ Nama Jurnal/ Tahun terbit dan Nomor Jurnal	Hasil yang berkaitan dengan draf proposal	Persamaan	Perbedaan
				Erviana meneliti tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas 6
2	Siti Alfiyah, Sunyono, Doni Andra Development of Quizizz-Based Creative Thinking Skill Assessment in Thematic Learning of Elementary School Class V Students (Alfiyah et al., 2023) International Journal of Current Science Research and Review, Vol 6, Issue 6 Juni 2023	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian tentang pengembangan Instrumen penilaian keterampilan berpikir kreatif berbasis Quizizz pada pembelajaran tematik siswa kelas V SD dinyatakan valid (layak digunakan).	Persamaan tema penelitian dengan draf proposal Sama-sama meneliti tentang quizizz	Perbedaan penelitian yaitu pada penelitian ini menganalisis pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD sedangkan pada penelitian Alfiyah dkk, meneliti tentang pengembangan penilaian keterampilan berpikir kreatif berbasis Quizizz.
3	Lesti Kartika, Winda Novianti, M. Alang Khairun Nizar Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI berbasis teknologi pendidikan di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab Serdang	Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi PAI, serta respons positif dari siswa terhadap	Persamaan tema penelitian dengan draf proposal Sama-sama meneliti tentang aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran	Perbedaan penelitian yaitu pada penelitian ini menganalisis pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan

No	Nama Penulis/Judul/ Nama Jurnal/ Tahun terbit dan Nomor Jurnal	Hasil yang berkaitan dengan draf proposal	Persamaan	Perbedaan
	Bedagai At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam Vol 2, Nomor 1, Oktober 2024	penggunaan aplikasi ini.		motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD dengan metode R & D sedangkan pada penelitian Kartika dkk membahas mengenai penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode kualitatif.
4	Azzah Afiifah, Andi Sukainah, Khaidir Rahman Pengembangan Metode Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz Berbantuan E- Modul dalam Menunjang Kegiatan Pembelajaran di Kelas X APAPL SMKN 9 Makassar Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian Vol 10, No 2 Agustus 2024	Pengembangan alat evaluasi dinyatakan layak untuk digunakan dan berada pada kategori sangat baik untuk diterapkan	Persamaan tema penelitian dengan draf proposal Sama-sama meneliti tentang aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran	Perbedaan penelitian yaitu pada penelitian ini menganalisis pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD sedangkan pada penelitian Afiifah dkk meneliti tentang penggunaan evaluasi berbasis Quizizz berbantuan e- modul untuk menunjang pembelajaran.
5	Siti Soleha, Aji Raditya, Barra	Berdasarkan hasil validasi alat	Persamaan tema penelitian	Perbedaan penelitian yaitu

No	Nama Penulis/Judul/ Nama Jurnal/ Tahun terbit dan Nomor Jurnal	Hasil yang berkaitan dengan draft proposal	Persamaan	Perbedaan
	Purnama Pradja Pengembangan alat evaluasi belajar matematika berbasis Quizizz pada siswa SMP Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT 2022	evaluasi belajar berbasis Quizizz dinyatakan layak untuk diujicobakan. Adapun hasil dari uji kepraktisan yang dilakukan oleh siswa memperoleh skor rata-rata 42,82 termasuk dalam katagori sangat baik.	dengan draf proposal Sama- sama meneliti tentang aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran	pada penelitian ini menganalisis pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada Siswa SD sedangkan pada penelitian Soleha dkk fokus meneliti pengembangan alat evaluasi belajar matematika berbasis Quizizz.
6	Emi Rahayu, Subuh Anggoro <i>The Use of The Snake and Ladder Game Method to Improve Students' Motivation and Learning Outcomes in Social Studies Class VI Students at SDN Panimbang 04 European Alliance for Innovation 2023</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis <i>game</i> mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.	Persamaan tema penelitian dengan draf proposal sama- sama meneliti tentang motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran.	Perbedaan penelitian yaitu pada penelitian ini menganalisis pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD sedangkan pada penelitian Rahayu & Anggoro (2023) meneliti tentang penggunaan metode permainan ular tangga.

No	Nama Penulis/Judul/ Nama Jurnal/ Tahun terbit dan Nomor Jurnal	Hasil yang berkaitan dengan draf proposal	Persamaan	Perbedaan
7	Masniyati, Zulkifli, Lili Perpisa <i>Development of Evaluation Tools Using Quizizz for Elementary School 2025</i>	Pengembangan alat evaluasi dinyatakan layak untuk digunakan dan berada pada kategori sangat valid untuk diterapkan.	Persamaan tema penelitian dengan draf proposal sama-sama meneliti tentang aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran	Perbedaan penelitian yaitu pada penelitian ini menganalisis pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD sedangkan pada penelitian Masniyati et al. (2025) meneliti tentang penggunaan produk pada siswa.
8	Suci Aulia, Mustari Lamada, Fathahillah <i>The Effect of the Use of Quizizz Learning Media Based on Information and Communication Technology (ICT) on Student Learning Outcomes 2024</i>	Pengembangan produk terdapat pengaruh dalam pembelajaran	Persamaan tema penelitian dengan draf proposal sama- sama meneliti tentang kelayakan produk serta efektif.	Perbedaan penelitian yaitu pada penelitian ini menganalisis pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD sedangkan pada penelitian Aulia et al. (2024) meneliti tentang penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis

No	Nama Penulis/Judul/ Nama Jurnal/ Tahun terbit dan Nomor Jurnal	Hasil yang berkaitan dengan draf proposal	Persamaan	Perbedaan
				teknologi informasi dan komunikasi terhadap hasil belajar siswa.
9	Septi Wulandari, Haninda Bharata, Undang Rosidin <i>Development of a Quizizz-Based Mathematics Learning Assessment Tools to Improve Students' Concepts Understanding 2023</i>	Pengembangan alat evaluasi dinyatakan layak untuk digunakan dan berada pada kategori sangat baik untuk diterapkan	Persamaan tema penelitian dengan draf proposal sama-sama meneliti tentang kelayakan produk serta efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa.	Perbedaan penelitian yaitu pada penelitian ini menganalisis pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD sedangkan pada penelitian Wulandari et al. (2023) meneliti tentang penggunaan produk pada siswa SMP.
10	Heriyanto, Achmad Cahyadi, Jarot S. Suroso Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran 2024	Penggunaan produk dinyatakan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.	Persamaan tema penelitian dengan draf proposal sama-sama meneliti tentang aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.	Perbedaan penelitian yaitu pada penelitian ini menganalisis pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD sedangkan pada penelitian Heriyanto et al.

No	Nama Penulis/Judul/ Nama Jurnal/ Tahun terbit dan Nomor Jurnal	Hasil yang berkaitan dengan draf proposal	Persamaan	Perbedaan
				(2024) meneliti tentang penggunaan Quizizz meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

G. Kerangka Pikir

Motivasi yang tinggi dari siswa dapat mendorong minat individu untuk menjadikan sekolah bukan sekedar tuntutan tapi juga sebagai sebuah kebutuhan. Motivasi belajar memainkan peran penting dalam menentukan prestasi siswa di Indonesia. Selain itu, pemahaman konsep sangat penting dalam mencapai hasil belajar yang baik.

Sayangnya saat ini siswa SD khususnya di gugus Kartini Kecamatan Sumbang mengalami penurunan motivasi belajar. Penurunan motivasi belajar siswa salah satunya disebabkan oleh perubahan pola belajar akibat paparan konten digital yang serba instan. Siswa yang terbiasa dengan konsumsi informasi instan cenderung kehilangan minat dalam tugas akademik yang membutuhkan usaha lebih seperti membaca materi panjang atau memecahkan soal yang kompleks. Siswa memilih aktivitas yang memberikan kepuasan instan dibandingkan proses belajar yang memerlukan ketekunan. Selain itu pemahaman konsep siswa SD Gugus Kartini di Kecamatan Sumbang cenderung rendah. Hal tersebut menjadi masalah besar dalam pembelajaran karena dapat menghambat pemahaman materi dan kemampuan dalam

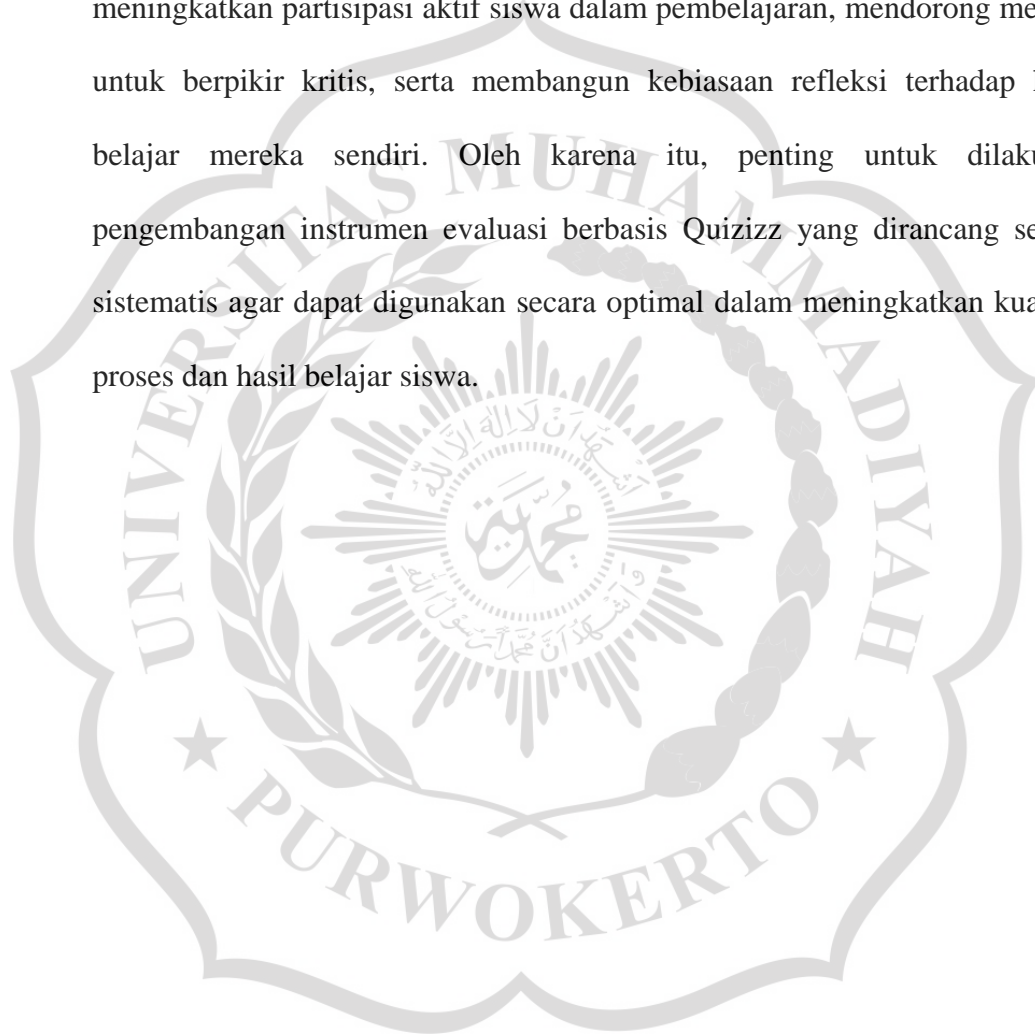
memecahkan masalah. Rendahnya pemahaman konsep siswa disebabkan karena beberapa faktor seperti pembelajaran yang berpusat pada guru serta kurangnya partisipasi aktif siswa.

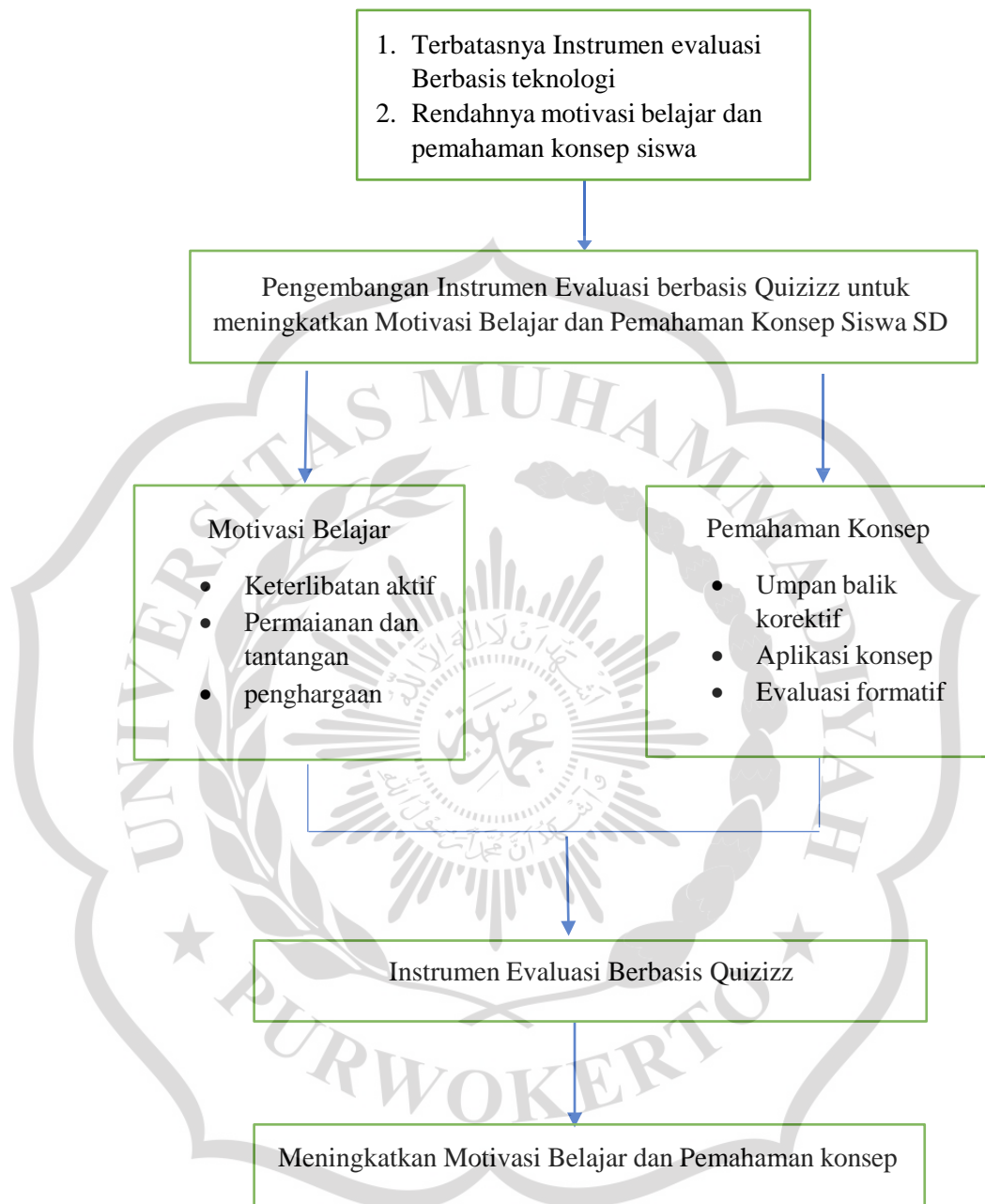
Quizizz adalah sebuah aplikasi game yang menyediakan kegiatan kelas dengan banyak peserta sehingga membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Quizizz dapat memotivasi siswa dalam belajar dengan berbagai fitur menarik seperti gambar, permainan dan penghargaan. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat menginspirasi dan meningkatkan pembelajaran secara signifikan karena siswa merasa tertantang dalam persaingan mengerjakan kuis, rasa bersaing yang tinggi dengan teman ingin menjadi yang tercepat dan tepat serta siswa merasa terbantu dalam memahami materi dengan menggunakan modal pengetahuan berbasis kuis.

Selain meningkatkan motivasi belajar, Quizizz juga berdampak positif terhadap pemahaman konsep siswa. Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Siswa dapat berinteraksi dengan soal- soal kuis secara langsung dan menerima hasil akhir secara real time yang memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan sehingga dapat segera melakukan perbaikan.

Dengan demikian, integrasi Quizizz dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menjadi solusi inovatif atas permasalahan rendahnya motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa SD, khususnya di Gugus

Kartini Kecamatan Sumbang. Melalui pendekatan yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, Quizizz dapat mengubah persepsi siswa terhadap kegiatan belajar yang semula dianggap membosankan menjadi pengalaman yang menarik dan bermakna. Tidak hanya itu, penggunaan Quizizz juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk berpikir kritis, serta membangun kebiasaan refleksi terhadap hasil belajar mereka sendiri. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan pengembangan instrumen evaluasi berbasis Quizizz yang dirancang secara sistematis agar dapat digunakan secara optimal dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.





Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian