

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa merupakan suatu alat yang digunakan sebagai media komunikasi utama manusia yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa di sekolah-sekolah tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, tetapi juga upaya untuk memperkuat identitas budaya dan nilai-nilai lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam website Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia dijelaskan bahwa, bahasa daerah menunjukkan kekayaan budaya suatu wilayah selain sebagai cara untuk berkomunikasi. Bahasa mewakili identitas, prinsip, dan kebiasaan masyarakat.<sup>1</sup> Salah satu bahasa daerah yang memiliki kekayaan budaya dan sejarah panjang adalah Bahasa Jawa, yang digunakan oleh jutaan orang di Indonesia, terutama di daerah Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

Bahasa Jawa merupakan bahasa lokal yang digunakan oleh masyarakat Jawa untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, baik itu dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa yang terdapat dalam suatu

---

<sup>1</sup> Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia, *Pentingnya Pelestarian Bahasa Daerah dalam Mempertahankan Keanekaragaman Budaya*, [https://www.setneg.go.id/baca/index/pentingnya\\_pelestarian\\_bahasa\\_daerah\\_dalam\\_mempertahankan\\_keanekaragaman\\_budaya](https://www.setneg.go.id/baca/index/pentingnya_pelestarian_bahasa_daerah_dalam_mempertahankan_keanekaragaman_budaya). Diakses pada tanggal: 26 September 2024.

lingkungan masyarakat.<sup>2</sup> Meskipun bahasa Jawa telah menjadi bahasa sehari-hari, tetapi seiring berjalannya waktu generasi saat ini lebih sering menggunakan Bahasa Indonesia ataupun hanya menggunakan bahasa jawa ngoko dalam kesehariannya sehingga bahasa jawa terutama bahasa alus menjadi kian memudar dari hari kehari.<sup>3</sup> Sebagai salah satu identitas dan kebudayaan daerah, Bahasa Jawa menjadi salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam muatan lokal. Karenanya pelajaran Bahasa Jawa berperan dalam pelestarian budaya dan pengetahuan lokal serta penanaman nilai-nilai luhur pada siswa sebagai bagian dari kurikulum muatan lokal. Namun pada kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep materi pelajaran Bahasa Jawa.

Salah satu yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Jawa yaitu yang pertama tingkat kesukaran dalam mempelajarinya. Kedua, kurangnya variasi dalam penggunaan media pengajaran serta pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Padahal evaluasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Dengan evaluasi yang tepat, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Untuk mengukur sejauh mana pemahan siswa tentang konsep yang telah

---

<sup>2</sup> Eliana, 'Pembelajaran Bahasa Jawa Dan Implementasinya Dalam Kehidupan Sehari-Hari Pada Murid Sekolah Dasar Kelas Satu Dan Kelas Dua Dari Suku Bangsa Madura Di Sekolah Dasar Negeri Pegirian I/47, Jl. Wonosari I/16, Kecamatan Semampir, Kota Surabaya', *AntroUnairdotNet*, 5.2 (2016), hlm. 278–87.

<sup>3</sup> EJOGJA, *Urgensi Melestarikan Bahasa Jawa Krama*, <https://ejogja.id/urgensi-melestarikan-bahasa-jawa-krama/>. Di akses pada tanggal 26 September 2023

diberikan dengan akurat, guru juga perlu memperhatikan variasi soal yang diberikan. Guru perlu merancang soal-soal evaluasi dengan baik agar dapat mengukur pemahaman siswa secara efektif, untuk itu diperlukan soal-soal yang berkualitas yang menuntut siswa untuk berpikir tingkat tinggi (HOTS). Seperti yang dijelaskan oleh Nurul Yuliandini, penilaian dalam proses pembelajaran merupakan hasil dari pencapaian siswa dalam belajar yang digunakan sebagai alat ukur pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir tinggi dalam menyikapi suatu permasalahan yang disajikan oleh guru.<sup>4</sup> Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa salah satu komponen dalam pembelajaran untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan penilaian berupa soal tes. Dalam kaitannya dengan aktivitas HOTS, soal tes yang dikembangkan di sini juga mengacu pada pembelajaran berbasis HOTS dalam taksonomi Bloom revisi seperti yang digunakan dalam kurikulum 2013.

Sedangkan untuk menghadirkan evaluasi dalam pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman, maka para pendidik perlu untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu yang dapat menjadi sebuah solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu sebuah *platform* yang dapat digunakan untuk evaluasi yang menarik dan dapat mengimbangi arus perkembangan zaman adalah *QuizWhizzer*, sebuah *platform* pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru untuk

---

<sup>4</sup> Nurul Yuliandini, Ghullam Hamdu, and Resa Respati, 'Pengembangan Soal Tes Berbasis Higher Order Thinking Skill ( Hots ) Taksonomi Bloom Revisi Di Sekolah Dasar', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6.1 (2019), hlm. 37–46.

membuat soal-soal evaluasi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

*Platform* digital seperti *QuizWhizzer* menghadirkan pendekatan baru dalam proses evaluasi. Didukung dengan fitur-fitur yang berbasis permainan sebagai pengajaran, *platform* ini dapat digunakan sebagai alternative untuk proses evaluasi yang menyenangkan dan interaktif jika dibandingkan dengan metode konvensional seperti halnya tes tertulis. Selain itu, *platform* ini juga memungkinkan untuk melakukan evaluasi secara online, sehingga siswa lebih fleksibel dalam mengerjakan kuis, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Keunggulan utama *QuizWhizzer* adalah kemampuannya dalam menggabungkan elemen game dengan soal-soal evaluasi, sehingga siswa dapat mengikuti evaluasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak terkesan membosankan.

Dengan menggunakan *QuizWhizzer*, siswa tidak hanya dituntut untuk menjawab soal-soal secara pasif, tetapi juga diajak untuk terlibat dalam sebuah permainan yang menantang. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap Bahasa Jawa, karena siswa akan merasa bahwa mereka sedang bermain sambil belajar. Selain itu, *platform* ini juga memungkinkan guru untuk memberikan evaluasi secara real-time, sehingga proses evaluasi dapat dilakukan dengan lebih efisien.

Penggunaan *platform* digital seperti *QuizWhizzer* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses evaluasi. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang dijelaskan oleh Sayhrudin

dalam Ichwan, menyatakan bahwa siswa akan lebih memahami konsep jika mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup> Dengan adanya interaksi melalui *platform* game-based seperti *QuizWhizzer*, siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam mengerjakan soal-soal evaluasi, sehingga diharapkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dapat meningkat.

Dari beberapa permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, pembelajaran Bahasa Jawa masih banyak mengalami kendala. Salah satunya yakni pada bagian bahan ajar, salah satu pengembangan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Jawa adalah dengan mengembangkan soal evaluasi. Hasil evaluasi dari penelitian yang telah dilakukan oleh Ninda Ayu Narasati, dkk di beberapa SMK se-DKI Jakarta, masih banyak guru yang belum menggunakan instrumen penilaian yang menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills* (HOTS). Selain itu, mayoritas butir soal penilaian masih menggunakan instrumen evaluasi pada level *Low Order Thinking Skills* (LOTS). Serta masih terdapat masalah dengan penerapan teknik evaluasi konvensional, yang menciptakan banyak peluang bagi siswa untuk melakukan kecurangan saat mengerjakan tes pada kertas ujian mereka dan banyak yang menyerahkan jawaban melampaui batasan waktu yang telah ditentukan. Selain itu, ada kemungkinan terjadi kesalahan saat menilai dan

---

<sup>5</sup> Ichwan Maulana and Leonard, 'Pendekatan Konstruktivisme Dengan Strategi Pembelajaran Tugas Dan Paksa', *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2018, hlm. 404–416.

memperbaiki hasil belajar, dan siswa tidak pernah menggunakan permainan sebagai metode penilaian digital.<sup>6</sup>

Selama ini soal-soal yang telah dibuat belum ada yang mengarah pada soal-soal HOTS, padahal untuk kurikulum Merdeka Belajar soal HOTS menjadi syarat utama dalam meningkatkan literasi. Oleh karena itu dengan adanya permasalahan diatas, peneliti mengembangkan pengembangan soal evaluasi dengan menggunakan platform *QuizWhizzer* sebagai salah satu solusi dari permasalahan tersebut. Hal ini juga dilatar belakangi oleh zaman yang terus berkembang, dan mengharuskan kita sebagai tenaga pendidik untuk mengikuti arus perkembangan zaman yang semuanya serba digital. Maka dalam hal ini pun sangat perlu untuk melakukan inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan.

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Paradigma lama pendidikan telah diubah oleh pembelajaran digital, yang menawarkan kesempatan baru bagi para siswa untuk memajukan pengetahuan dan kemampuan mereka.<sup>7</sup> Teknologi menawarkan berbagai inovasi yang dapat mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan platform digital dalam proses evaluasi pembelajaran. Evaluasi merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, karena melalui evaluasi, guru dapat

---

<sup>6</sup> Ninda Ayu Narasati, Rosmawita Saleh, and Riyan Arthur, 'Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh', *JPTS*, 3 (2021), hlm. 169–80.

<sup>7</sup> Abdul Sakti, 'Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital', *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2.2 (2023), hlm. 212–19.

menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Di sinilah muncul kebutuhan untuk mengembangkan metode evaluasi yang tidak hanya akurat, tetapi juga menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.

Namun, meskipun potensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat besar, implementasinya di lapangan masih belum dapat dioptimalkan. Banyak guru yang tidak/belum terbiasa menggunakan *platform* digital dalam proses evaluasi, dan beberapa sekolah dasar masih minim fasilitas dalam mendukung pembelajaran yang berbasis teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjadi perantara kesenjangan tersebut dengan mengembangkan soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer* dan mengkaji dampaknya terhadap pemahaman konsep siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa di SDN Semen I.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV Di SDN Semen I, pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada ceramah dan penugasan tertulis.<sup>8</sup> Meskipun metode ini masih relevan, namun tetap diperlukan adanya variasi dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan perkembangan saat ini. Adapun berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa dalam melaksanakan evaluasi/ ulangan harian guru hanya mengambil soal dari buku paket/ buku tantri bahasa jawa saja, padahal

---

<sup>8</sup> Observasi dan wawancara dengan wali kelas IV di SDN Semen I Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan diketahui bahwa dalam buku tantri siswa sudah ada jawabannya dimana buku tersebut sudah pernah digunakan oleh siswa kelas IV angkatan sebelumnya.<sup>9</sup> Sehingga siswa tidak mengerjakan berdasarkan pemahamannya sendiri tetapi hanya menyalin jawaban dari buku yang sudah di isi jawabannya oleh siswa kelas IV angkatan sebelumnya. Berdasarkan observasi yang dilakukan terdapat siswa yang kurang fokus pada penugasan yang telah di berikan oleh guru, dan sibuk dengan dunianya sendiri.<sup>10</sup> Oleh karena itu, pengembangan soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep materi pelajaran Bahasa Jawa bagi siswa kelas IV.

Namun, untuk dapat mengimplementasikan *QuizWhizzer* secara efektif, dibutuhkan dukungan dari berbagai pihak, termasuk guru, siswa, serta pihak sekolah dalam menyediakan infrastruktur yang memadai. Hasil wawancara dengan kepala sekolah, beliau mengatakan bahwa sekolah memiliki fasilitas dalam mendukung pembelajaran digital seperti komputer/ labtop meskipun jumlahnya masih terbatas.<sup>11</sup> Selain itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru juga sangat penting agar mereka dapat menggunakan teknologi ini dengan maksimal.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Jawa di SDN Semen I, pengembangan soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer*

---

<sup>9</sup> Observasi dan wawancara dengan wali kelas IV di SDN Semen I Kecamatan Semen Kabupaten Kediri

<sup>10</sup> Observasi di kelas IV B SDN Semen I Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

<sup>11</sup> Wawancara dengan kepala sekolah di SDN Semen I Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.



diharapkan mampu memberikan solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan pendekatan evaluasi berbasis game, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Implementasi ini tentu tidak tanpa tantangan, namun dengan persiapan yang matang dan dukungan dari berbagai pihak, manfaat dari penggunaan *QuizWhizzer* dapat dirasakan secara optimal.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SDN Semen I?
2. Bagaimana kelayakan dari pengembangan soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SDN Semen I?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SDN Semen I?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian dan pengembangan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SDN Semen I.
2. Mengetahui kelayakan dari pengembangan soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SDN Semen I.
3. Mengetahui efektivitas pengembangan soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SDN Semen I.

### D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah berupa pengembangan soal evaluasi dalam mata pelajaran Bahasa Jawa berupa soal-soal hots berbasis *online* yang diimplementasikan melalui *platform game education QuizWhizzer* yang dapat diakses melalui media computer, laptop, handphone, maupun media elektronik lainnya.

2. Soal-soal evaluasi yang dikembangkan berpedoman pada Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 :

a. KD 3.5 Mengenal dan memahami teks tembang dolanan.

KD 4.5 Melagukan dan mengapresiasi tembang dolanan.

b. KD 3.6 Mengenal dan memahami sandhangan aksara Jawa.

KD 4.6 Menulis kalimat dengan huruf latin dan huruf jawa menggunakan sandhangan aksara jawa.

c. KD 3.7 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi kata berimbuhan dalam teks sesuai kaidah.

KD 4.7 Menulis kalimat menggunakan kata berimbuhan.

3. *Platform* yang digunakan untuk mengembangkan evaluasi sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa yaitu dengan menggunakan *QuizWhizzer*. Berikut ini spesifikasi dari platform *QuizWhizzer* yang dikembangkan:

a. *Platform QuizWhizzer* dapat diakses secara online dengan menggunakan perangkat digital hp, laptop, computer, dan sejenisnya.

b. Item yang terdapat didalamnya berupa soal-soal kuis/ soal tes

c. Pembelajaran menggunakan *QuizWhizzer* sangat cocok untuk siswa dengan berbagai gaya belajar baik itu tipe visual, maupun audio visual. *QuizWhizzer* dilengkapi dengan desain game edukasi yang menarik, dan back sound sebagai latar music yang dapat diputar selama memainkan game. Terdapat berbagai pilihan tipe

soal yang dapat digunakan mulai dari pilihan ganda, benar salah, dan masih banyak lagi. Dalam pembuatan soal kita dapat menambahkan gambar, video, maupun suara kedalamnya.

- d. Keuntungan dari penggunaan *platform* ini adalah siswa menjadi lebih semangat dan antusias selama mengerjakan soal evaluasi. Siswa juga diharuskan fokus selama pengerjaan, karena jika siswa benar menjawab pertanyaan maka siswa akan naik tingkat, tetapi jika siswa menjawab salah maka akan turun tingkat. Begitu seterusnya pada setiap soal yang dikerjakan.
- e. Cara pengaplikasian *QuizWhizzer* cukup mudah, yakni dengan masuk melalui *google* dengan kata kunci "*quizwhizzer.com*" maka siswa akan langsung masuk pada halaman web *QuizWhizzer* dan dapat memasukkan kode yang diberikan oleh guru, lalu menuliskan nama pengguna untuk bergabung dalam permainan. Selain itu siswa juga dapat langsung masuk dalam permainan melalui link yang telah diberikan oleh guru.
- f. Selama game evaluasi berlangsung, proses pelaksanaan/ aktivitas evaluasi pembelajaran telah terpantau secara otomatis. Saat mengerjakan soal siswa dapat langsung mengetahui apakah jawaban yang dijawab benar atau salah, berdasarkan unpan balik yang diberikan. Dalam hal ini dapat memudahkan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang mandiri dan efisien.

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Bagi Siswa**

Dengan adanya penelitian ini siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep pada pelajaran Bahasa Jawa melalui evaluasi pembelajaran menggunakan *platform QuizWhizzer*

### **2. Bagi Guru**

Guru mempunyai referensi yang lebih luas mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa, serta memberikan kemudahan dalam melaksanakan evaluasi dan penskoran per soal dari hasil pengerjaan evaluasi siswa.

### **3. Bagi Peneliti**

Dengan terlaksananya penelitian ini peneliti memperoleh ilmu terkait pemanfaatan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah dengan sebaik mungkin, mempermudah penghitungan nilai siswa dalam evaluasi, serta pemanfaatan teknologi di masa kini dalam memberikan pengalaman belajar siswa agar lebih bervariasi.

### **4. Bagi Sekolah**

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan positif terhadap kemajuan pelaksanaan pembelajaran di sekolah, serta dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui media evaluasi digital *platform QuizWhizzer*.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

### **1. Asumsi Penelitian Pengembangan**

Berikut ini asumsi-asumsi yang menjadi dasar dari penelitian pengembangan soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer*:

- a. Pengembangan soal-soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Jawa.
- b. Pengembangan soal-soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer* dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses evaluasi.
- c. Media evaluasi dengan menggunakan *platform QuizWhizzer* memberikan pengalaman belajar yang lebih berkualitas, karena terdiri dari tipe pembelajaran visual, dan audio visual.

### **2. Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

- a. Pengembangan soal-soal evaluasi menggunakan *platform QuizWhizzer* dalam materi pelajaran Bahasa Jawa ini hanya terbatas pada materi ajar dalam satu semester karena adanya keterbatasan waktu.
- b. Subjek yang diteliti dalam penelitian ini terbatas pada siswa kelas IV SDN Semen I Kecamatan Semen, Kabupaten Kediri.

## G. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah melakukan studi literatur serta memperoleh beberapa kajian pustaka yang relevan dengan fokus dan tema yang akan diteliti dalam penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ninda Ayu Narasati, dkk dengan judul **“Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh”**, menunjukkan bahwa alat evaluasi Mekanika Teknik aplikasi Quizizz unggul dalam merepresentasikan konstruk yang diukur, secara efektif dan cepat mendukung proses evaluasi pembelajaran jarak jauh pada disiplin ilmu Mekanika Teknik. Kelayakan dari ahli materi didapatkan sebesar 85,88% dengan kategori sangat layak, ahli instrumen sebesar 80,62% dengan kategori layak, dan ahli bahasa sebesar 85,14% dengan kategori sangat layak, seperti yang ditunjukkan oleh hasil penelitian yang mendukung hal tersebut. Validitas isi dari ahli instrumen sebesar 0,758 yang termasuk dalam kelompok sedang; validitas isi dari ahli bahasa sebesar 0,833 yang termasuk dalam kategori tinggi; dan hasil uji validitas isi ahli materi sebesar 0,823 yang termasuk dalam kategori tinggi.<sup>12</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ahwatu Annisa, dkk yang berjudul **“Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan QuizWhizzer**

---

<sup>12</sup> Narasati, Saleh, and Arthur, ‘Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh’.

**Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Gerak dan Gaya”** yang bertujuan untuk menentukan kevalidan, efisiensi, dan kepraktisan alat penilaian berbantuan *QuizWhizzer* dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah menengah pertama pada materi yang berhubungan dengan gerak dan gaya. Hal ini dibuktikan dengan berdasarkan hasil penilaian dari 3 validator yang menyatakan bahwa dari 10 soal uraian yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan tanpa harus direvisi baik dari segi bahasa, materi, maupun konstruksi. Perolehan nilai reabilitas dari instrument penilaian adalah 0,639. Dari hasil analisis tingkat kesukaran, diperoleh 3 soal dengan kriteria mudah dan 7 soal dengan kriteria sedang. Sedangkan perolehan hasil analisis daya pembeda adalah 8 soal dengan kriteria sedang dan 2 soal dengan kriteria tinggi. Efektifitas instrument penilaian yang diperoleh dari kemampuan siswa adalah kategori cukup kreatif dengan nilai rata-rata sebesar 57% dan angket respon siswa sebesar 85% dinyatakan sangat baik. Sedangkan hasil dari kepraktisan instrument penilaian diperoleh sebesar 94% dan dinyatakan sangat praktis.<sup>13</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Herlina Pusparani yang berjudul **“Media Quzizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon”**. Penelitina ini bertujuan untuk

---

<sup>13</sup> Ahwatul Annisa, Sri Wahyuni, and Nur Ahmad, ‘Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Quizwhizzer Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp Pada Materi Gerak Dan Gaya’, *Paedagogia: Jurnal Kajian , Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 6356.2018 (2023), hlm. 213–25.



meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran melalui *Quizizz* sebagai aplikasi pembelajaran yang menyenangkan. Dalam proses penelitian tindakan kelas ini telah melalui 2 siklus dengan 2 kali pertemuan padamasing-masing siklusnya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat interaksi oleh oleh siswa saat mengerjakan evaluasi yang menimbulkan rasa senang selama proses evaluasi. Adapun hasil belajar siswa dilihat dari hasil kuis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus pertama pertemuan pertama adalah 37,5% Hasil ini meningkat menjadi 62,5% setelah siklus pertama pertemuan kedua. Siklus kedua pertemuan pertama ketuntasan mencapai 87,5%, dan siklus kedua pertemuan kedua ketuntasan mencapai 100% Ketuntasan dalam evaluasi pembelajaran dapat dicapai oleh semua siswa karena mereka semakin termotivasi dalam mengerjakan kuis yang meningkatkan pemahaman materi. Sehingga kemampuan belajar siswa meningkat.<sup>14</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nuthfah Faijah, dkk yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Game Edukasi *QuizWhizzer* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema *Phytagoras*”**, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik pemahaman siswa terhadap konsep matematika dapat ditingkatkan dengan menggunakan game edukasi berbantuan *QuizWhizzer*. untuk

---

<sup>14</sup> Herlina Pusparani and M Pd, ‘Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon SDN Guntur Kota Cirebon’, *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2 (2020), hlm. 269–79.

meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SMP kelas VIII pada pokok bahasan Teorema Pythagoras. Jenis penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan menggunakan metode *pretest-posttest* desain *control group design*. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa menggunakan permainan edukatif dengan bantuan *QuizWhizzer* merupakan cara yang lebih efektif untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep dibandingkan dengan pengajaran langsung. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis data yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbantuan *QuizWhizzer* lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan game edukasi berbantuan *QuizWhizzer* karena signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ). Selanjutnya, uji perbedaan rata-rata menunjukkan bahwa rata-rata kenaikan kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kenaikan kelas kontrol ( $9,19 > 7,06$ ). Oleh karena itu, pada pembelajaran matematika dengan materi teorema *Pythagoras*, kemampuan pemahaman konseptual siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan game edukasi berbantuan *QuizWhizzer*.<sup>15</sup>

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Yuliandini, dkk dengan judul **“Pengembangan Soal Tes Berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) Taksonomi Bloom Revisi di Sekolah Dasar ”**, tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) Membuat soal tes yang dapat menilai

---

<sup>15</sup> Nuthfah Fajjah, Nuryadi, and Nafida Hetty Marhaeni, ‘Efektivitas Penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras’, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (2022), hlm. 117–23.

kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan taksonomi Bloom yang telah direvisi, yang telah diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah dasar pada tahun 2013; dan 2) Memvalidasi soal tes melalui validasi eksternal dan internal oleh para ahli. Rumus *Alpha Cronbach* digunakan untuk menentukan reliabilitas, sedangkan rumus korelasi *product moment* digunakan untuk validasi eksternal. Metodologi *Design Based Research* diterapkan dalam penelitian ini.<sup>16</sup> Dari penelitian ini menghasilkan 7 soal pilihan ganda dan 6 soal essay dengan tingkat berpikir kemampuan tinggi. Adapun validasi yang diperoleh dari para ahli bahwa soal tes yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan di sekolah dasar, dinyatakan valid berdasarkan uji validasi eksternal dan nilai reabilitas 0,763 yang masuk pada kategori reliable. Berdasarkan data-data tersebut penelitian pengembangan soal tes ini telah dinyatakan valid dan realibel.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Farida Nur Kumala dkk, yang judul **“HOTS-Based E-evaluation *QuizWhizzer* in Science Learning in Elementary Schools”**. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-evaluation* yang berbasis HOTS dengan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa 28 sebagai sampel. Dari hasil penelitiannya diperoleh bahwa 90% ahli materi, 96% ahli bahasa, dan 92% ahli media memberikan penilaian kelayakan

---

<sup>16</sup> Yuliandini, Hamdu, and Respati, 'Pengembangan Soal Tes Berbasis Higher Order Thinking Skill ( Hots ) Taksonomi Bloom Revisi Di Sekolah Dasar'.

terhadap *E-Evaluasi*. Kemampuan HOTS siswa telah meningkat, yang dibuktikan dengan tingkat keberhasilan sebesar 92% dan skor kepraktisan instruktur sebesar 95%.<sup>17</sup> Kemampuan HOTS siswa dalam pembelajaran sains dapat ditingkatkan dengan *QuizWhizzer*, sebuah aplikasi yang menawarkan evaluasi elektronik berbasis HOTS.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Suhaliah dkk, yang berjudul **“Pengembangan *Game* Edukasi *QuizWhizzer* yang Berorientasi Pada Motivasi dan Kognitif Siswa Tema Tanah dan Kehidupan”**. Media pembelajaran berupa *game* edukatif *QuizWhizzer* yang berorientasi pada motivasi belajar dan keterampilan kognitif siswa penting untuk dikembangkan karena rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa menjadi masalah dalam pembelajaran IPA di tingkat SMP. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan *game* edukasi *QuizWhizzer*.<sup>18</sup> Hasil pada penelitian ini diketahui berdasarkan validasi dari para ahli dan respon siswa bahwa *game* edukasi *QuizWhizzer* yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan efisien sehingga dapat digunakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu sebagai referensi yang telah dijelaskan diatas, dapat diketahui bahwasannya pengembangan soal evaluasi dengan memanfaatkan teknologi digital seperti *platform Quizizz* maupun *QuizWhizzer* dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan

---

<sup>17</sup> Farida Nur Kumala and others, ‘HOTS-Based e-Evaluation *QuizWhizzer* in Science Learning in Elementary Schools Farida’, *JURNAL UPI: Inovasi Kurikulum*, 21.3 (2024), hlm. 1345–58.

<sup>18</sup> Siti Suhlmiah, Liska Berlian, and R. Ahmad Zaky El Islami, ‘Pengembangan *Game* Edukasi *QuizWhizzer* Yang Berorientasi Pada Motivasi Dan Kognitif Siswa Tema Tanah Dan Kehidupan’, *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6.2006 (2024), hlm. 1176–85.

pemahaman konseptual siswa, dan praktis untuk guru dalam memudahkan pelaksanaan proses evaluasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *platform QuizWhizzer* untuk mengembangkan produknya. Mata pelajaran yang diambil ialah mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa dengan materi semester ganjil, untuk siswa kelas IV di SDN Semen I. Perbedaan lainnya adalah terdapat pada tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

Untuk memudahkan pemahaman pembaca mengenai persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti kembangkan, maka peneliti menyajikan tabel berikut ini:

**Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinil Penelitian**

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinil Penelitian
1	Jurnal Ninda Ayu Narasati dkk, Universitas Negeri Jakarta tahun 2021, “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh”	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&amp;D)</li> <li>2. Menggunakan <i>platform</i> yang sejenis</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada Ninda Ayu menggunakan <i>platform Quizizz</i></li> <li>2. Dilakukan pada tingkat satuan SMK</li> <li>3. Pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh</li> </ol>	Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi mata pelajaran Bahasa Jawa dengan mengembangkan soal-soal evaluasi menggunakan <i>platform QuizWhizzer</i> pada siswa kelas IV SDN Semen 1
2	Jurnal Ahwatul Annisa dkk, Universitas Jember tahun 2023, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan <i>QuizWhizzer</i> Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Gerak dan Gaya”	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keduanya menggunakan <i>platform QuizWhizzer</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian dilakukan pada tingkat satuan SMP</li> <li>2. Fokus pada materi Gerak dan Gaya</li> </ol>	Kecamatan Semen, Kabupaten Kediri, dengan berdasarkan sumber rujukan pada penelitian sebelumnya.
3	Jurnal Herkina Puspita, SDN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan <i>platform</i> yang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada Herkina Puspita</li> </ol>	

	Guntur Kota Cirebon tahun 2020, “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon”	<ol style="list-style-type: none"> <li>sejenis</li> <li>Keduanya melakukan penelitian pada tingkat SD</li> </ol>	<p>menggunakan platform Quizizz</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kelas yang diteliti adalah kelas VI</li> <li>Fokus penelitian pada motivasi dan hasil belajar</li> </ol>	
4	Jurnal Nuthfah Faijah dkk, Universitas Mercu Buana Yogyakarta tahun 2020, “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi QuizWhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras”	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sama-sama menggunakan platform QuizWhizzer sebagai media evaluasi</li> <li>Fokus penelitian untuk meningkatkan pemahaman konsep</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penelitian dilakukan pada tingkat SMP</li> <li>Penelitian berfokus pada materi teorema pythagoras</li> </ol>	
5	Jurnal Nurul Yuliandini dkk, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya tahun 2019, “Pengembangan Soal Tes Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Taksonomi Bloom Revisi di Sekolah Dasar”	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sama-sama mengembangkan soal berbasis HOTS</li> <li>Keduanya mengembangkan soal dengan mengacu pada taksonomi bloom revisi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan platform QuizWhizzer dalam melaksanakan evaluasi</li> </ol>	
6	Jurnal Farida Nur Kumala dkk, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang tahun 2024, “HOTS-Based E-evaluation QuizWhizzer in Science Learning in Elementary Schools”	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sama-sama mengembangkan soal berbasis HOTS</li> <li>Menggunakan langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE</li> <li>Keduanya menggunakan platform QuizWhizzer</li> <li>Kelas yang diteliti adalah kelas IV</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penelitian berfokus pada pembelajaran IPA</li> </ol>	
7	Jurnal Siti Suhaliyah dkk, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Banten tahun 2024,	<ol style="list-style-type: none"> <li>Keduanya menggunakan platform QuizWhizzer</li> <li>Menggunakan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Fokus penelitian pada motivasi dan hasil belajar</li> <li>Penelitian</li> </ol>	

	“Pengembangan Game Edukasi <i>QuizWhizzer</i> yang Berorientasi Pada Motivasi dan Kognitif Siswa Tema Tanah dan Kehidupan”	langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE	dilakukan pada tingkat SMP 3. Penelitian berfokus pada mata pelajaran IPA	
--	--	---	--	--

## H. Definisi Operasional

Untuk mengantisipasi kesalahan pemaknaan yang kurang tepat oleh pembaca, maka penting untuk memaparkan makna dari istilah yang terdapat pada judul penelitian dan pengembangan ini, sebagai berikut:

### 1. Soal Evaluasi

Evaluasi pembelajaran adalah proses penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk meninjau kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain berfungsi untuk mengukur pencapaian siswa, proses ini juga bertujuan untuk memberikan umpan balik bagi guru dan sekolah agar dapat memperbaiki metode pengajaran dan pemrograman pembelajaran di masa mendatang. Sedangkan soal evaluasi merupakan suatu alat evaluasi yang instrumennya berbentuk tes, untuk mengukur kemampuan kognitif siswa.

### 2. Platform

*Platform* didefinisikan sebagai wadah digital yang sering digunakan oleh orang-orang untuk berbagai tujuan. *Platform* didefinisikan sebagai wadah yang digunakan untuk menjalankan sebuah sistem sesuai dengan rencana program yang telah

ditetapkan.<sup>19</sup> Sebagai contoh, *platform* berbasis digital digunakan untuk kegiatan pembelajaran online. Di sisi lain, *platform* digital adalah kumpulan program/ *software* yang membentuk suatu sistem.<sup>20</sup> Aplikasi ini dapat dibuka di Android atau PC. Sebuah aplikasi dapat digunakan sebagai *platform* digital jika aplikasi tersebut ada di perangkat Android.

### 3. *QuizWhizzer*

*QuizWhizzer* adalah aplikasi yang dirancang untuk membuat soal latihan dalam bentuk games, dalam aplikasi tersebut terdapat berbagai pilihan dalam membuat soal.<sup>21</sup> *QuizWhizzer* merupakan *platform* berbasis aplikasi yang didalamnya telah tersedai berbagai media permainan interaktif untuk meningkatkan proses belajar siswa. *Platform* ini dapat diaplikasikan sebagai media dalam menyampaikan materi, konten, kemampuan, dan kemauan siswa dalam belajar.

### 4. Pemahaman Konsep

Kata “paham” adalah kata dasar dari kata “pemahaman”. Paham adalah keadaan memiliki pengetahuan yang mendalam tentang sesuatu, sementara pemahaman adalah proses memahami

---

<sup>19</sup> Angga Eka Yuda Wibawa, ‘Implementasi *Platform* Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19’, *Berajah Journal*, 0 (2021), hlm. 76–84.

<sup>20</sup> Wibawa, ‘Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19’.

<sup>21</sup> Sofyan Iskandar and others, ‘Pengembangan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar’, *Journal on Education*, 5.2 (2023), hlm. 3339–45.



suatu situasi/ permasalahan.<sup>22</sup> Sedangkan “konsep” menurut Churchill dalam Radiusman, konsep adalah suatu unit dasar kognisi dan diciptakan oleh skema pengetahuan, yang merupakan pola koneksi yang mengklasifikasikan objek.<sup>23</sup> Dapat diartikan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan untuk memahami, menerapkan, dan menginterpretasikan sesuatu yang dikenal sebagai pemahaman konsep. Pemahaman konsep sangat penting dalam pembelajaran karena dapat memajukan kemahiran siswa di semua bidang studi.

---

<sup>22</sup> Radiusman Radiusman, ‘Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika’, *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6.1 (2020), hlm. 1

<sup>23</sup> Radiusman, ‘Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika’.