

**PENGEMBANGAN SOAL ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM
BERBASIS *GAME QUIZIZZ* PADA SISWA KELAS V MI NUZULUL
ULUM WAJAK MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
SHOFI RAHAYU
NIM. 17140065**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024



**PENGEMBANGAN SOAL ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM
BERBASIS *GAME QUIZIZZ* PADA SISWA KELAS V MI NUZULUL
ULUM WAJAK MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)**

**Oleh
Shofi Rahayu
NIM. 17140065**

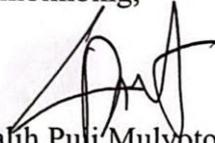


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

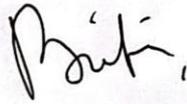
Skripsi dengan judul **“Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis *Game Quizizz* Pada Siswa Kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang”** oleh **Shofi Rahayu** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 29 Februari 2024.

Pembimbing,



Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 19880322201802011146

Mengetahui
Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 1917604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis *Game Quizizz* Pada Siswa Kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang**” oleh **Shofi Rahayu** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 27 Mei 2024.

Dewan Penguji

Penguji Utama

Dwi Masdi Widada, M.Pd
NIP. 198205142015031003

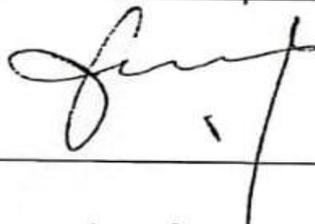
Tanda Tangan



: _____

Ketua Sidang

Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP. 199404292019031007



: _____

Sekretaris Sidang

Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 19880322201802011146



: _____

Pembimbing

Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 19880322201802011146



: _____

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,



Prof. Dr. H. M. Ali, M. Pd
NIP. 196304031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Shofi Rahayu

Malang, 27 Mei 2024

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Shofi Rahayu

Nim : 17140065

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Game Quizizz Pada Siswa Kelas V Mi Nuzulul Ulum Wajak Malang

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing,



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP.19880322201802022246

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shofi Rahayu

NIM : 17140065

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis *Game Quizizz* Pada Siswa Kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 27 Mei 2024

Hormat Saya,



Shofi Rahayu
NIM. 17140065

LEMBAR MOTTO

Keterlambatan bukan berarti kegagalan

Yang terpenting adalah tidak berhenti untuk berjalan dan berjuang

Karena kegagalan yang sesungguhnya adalah ketika memilih untuk berhenti
berjuang meskipun perlahan, yang terpenting tetap berkembang

“Slow Progress Is Still Progress”

APDC

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah penulis lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Rasa syukur dan bahagia yang penulis rasakan akan dipersembahkan kepada kedua orang tua tercinta Bapak Yasur dan Ibu Siti Munawaroh yang selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi, dan do'a yang selalu beliau berikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah penulis lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini. karena berkat rahmat dan izin Allah peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Game Quizizz Pada Siswa Kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang”** dengan baik.

Rasa syukur dan bahagia yang penulis rasakan akan dipersembahkan kepada orang-orang tersayang yang sangat berarti bagi kehidupan penulis:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro, M.Kes. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Galih Puji Mulyoto, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi.
5. Muhammad Islahul Mukmin, M.Pd., M.Si. selaku dosen ahli materi.
6. Nuril Nuzulia, M.Pd. selaku dosen ahli media serta dosen wali.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah meluangkan banyak waktu dalam memberikan bantuan moral, spiritual, dan material sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
8. Segenap keluarga besar MI Nuzulul Ulum Wajak Malang yang telah memberikan bantuan selama penelitian.
9. Orang tua tercinta Ayahanda Yasur dan Ibunda Siti Munawaroh. Sebagai tanda bakti dan rasa hormat terimakasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya, Bapak dan Ibu. Beliau berdua menjadi alasan termahal dalam penyelesaian skripsi ini. Mereka memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai dibangku perkuliahan, tapi semangat, dukungan, motivasi, dan do'a yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

10. Cinta kasih tunggal saya, Kinayah, S.Pd., Gr. Terimakasih atas segala bentuk kasih sayang dan motivasinya disaat masa sulit mengerjakan skripsi. Beliau yang sangat mensupport baik riil maupun materiil penulis dan tak hentinya mengingatkan penulis untuk selalu bisa menyelesaikan studinya.
11. Untuk Keponakanku Maulidatul Ula dan M. Khoirul Anam. Terimakasih sudah menjadi mood booster ketika penulis pulang dari kampus setelah beberapa perjalanan yang cukup jauh demi menyelesaikan pengerjaan skripsi.
12. Untuk anak-anakku siswa-siswi MI Nuzulul Ulum. Terimakasih sudah menjadi pendongkrak semangat bagi penulis untuk menyelesaikan studi.

Terimakasih banyak peneliti sampaikan, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi pengetahuan bagi peneliti maupun pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 27 Mei 2024

Peneliti

Shofi Rahayu

Nim. 17140065

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	i
LEMBAR LOGO	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ivi
LEMBAR MOTTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
مستخلص البحث.....	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1

B.	Rumusan Masalah	6
C.	Tujuan Pengembangan	7
D.	Manfaat Pengembangan	7
E.	Asumsi Pengembangan	9
F.	Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	9
F.	Orisinalitas Pengembangan	10
G.	Definisi Istilah	12
H.	Sistematika Kepenulisan	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		15
A.	Kajian Teori	15
1.	Soal Asesmen Kompetensi Minimum	15
2.	Game quizizz	19
3.	Literasi Numerasi	23
B.	Perspektif Teori Dalam Islam	27
C.	Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN		30
A.	Model Pengembangan.....	30
B.	Prosedur Pengembangan	31
C.	Uji Produk	34
D.	Jenis Data	35
E.	Instrumen Pengumpulan Data	35
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	36
G.	Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....		40
A.	Proses Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum	40
B.	Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	58
BAB V PEMBAHASAN		67
A.	Proses Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum	67
B.	Analisis Data Uji Validasi Soal Asesmen Kompetensi Minimum	69

C. Analisis Data Uji Respon Siswa	71
BAB VI PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	73
DAFTAR RUJUKAN	75
LAMPIRAN.....	78
RIWAYAT HIDUP	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 2.1 Komponen-komponen Soal Asesmen Kompetensi Minimum	16
Tabel 2.2 Ciri-ciri Soal <i>Higher Order Thinking Skills</i> (HOTS).....	17
Tabel 2.3 Komponen Literasi dan Lingkup Matematika dalam Kurikulum 2013	24
Tabel 2.4 Cakupan Materi Matematika kelas 5 SD	25
Tabel 3.1 Tabel Kevalidan	38
Tabel 3.2 Klasifikasi Respon Siswa.....	39
Tabel 4.1 Kisi-kisi Soal Asesmen Kompetensi Minimum	43
Tabel 4.2 Kritik Dan Saran Validator serta Hasil Revisi Produk Soal Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis <i>Game Quizizz</i>	57
Tabel 4.3 Validasi Materi.....	59
Tabel 4.4 Validasi Media	61
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validator	62
Tabel 4.6 Angket Respon Siswa	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian R&D Dengan Model Pengembangan ADDIE Menurut Branch (2009).....	30
Gambar 4.1 Butir Soal Pilihan Ganda.....	50
Gambar 4.2 Butir Soal Pilihan Ganda Kompleks	50
Gambar 4.3 Butir Soal Benar Salah	51
Gambar 4.4 Butir Soal Menjodohkan	51
Gambar 4.5 Butir Soal Isian Singkat	52
Gambar 4.6 Butir Soal Pilihan Ganda Dalam Aplikasi <i>Game Quiziizz</i>	53
Gambar 4.7 Butir Soal Pilihan Ganda Kompleks Dalam Aplikasi <i>Game Quiziizz</i>	54
Gambar 4.8 Butir Soal Benar-Salah Dalam Aplikasi <i>Game Quiziizz</i>	54
Gambar 4.9 Butir Soal Menjodohkan Dalam Aplikasi <i>Game Quiziizz</i>	55
Gambar 4.10 Butir Soal Isian Singkat Dalam Aplikasi <i>Game Quiziizz</i>	55
Gambar 4.11 Soal Dalam Aplikasi <i>Game Quiziizz</i> Pada Tampilan <i>Handphone</i> ...	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Survey	79
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian	80
Lampiran 3: Permohonan Ahli Materi	81
Lampiran 4: Permohonan Validator Ahli Media	82
Lampiran 5: Bukti Konsultasi	83
Lampiran 6: Lembar Validasi ahli materi	85
Lampiran 8: Lembar Validasi Ahli Media	88
Lampiran 9: Lembar Angket Respon Siswa	91
Lampiran 10: Perhitungan Analisis Respon Siswa	93

ABSTRAK

Rahayu, Shofi. 2024. Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis *Game quizizz* Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nuzulul Ulum Wajak Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

Kata Kunci: soal asesmen kompetensi minimum, *game quizizz*

Abad 21 adalah era digitalisasi. Di era ini perlu adanya pengembangan pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan salah satunya mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Penelitian ini mengkaji soal-soal asesmen kompetensi minimum yang dilatarbelakangi dengan hasil pra-penelitian yang menunjukkan beberapa faktor, diantaranya belum terbiasanya madrasah dengan soal asesmen kompetensi minimum dikarenakan minimnya soal asesmen kompetensi minimum yang tersedia di internet, pemberian soal selama ini yang hanya didasarkan pada buku paket matematika, media yang digunakan dalam mengemas soal-soal latihan untuk siswa kurang bervariasi, serta pendidik jarang sekali memberikan latihan soal yang mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi. Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam penelitian ini dikembangkan soal Asesmen Kompetensi berbasis *game quizizz* materi numerasi.

Metodologi dalam penelitian pengembangan ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Subjek penelitian pengembangan ini adalah 10 siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nuzulul Ulum Wajak Malang. Adapun instrumen penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah instrumen tes dan non tes, seperti observasi, wawancara, dan angket. Selain itu, pengumpulan datanya menggunakan tes dan validasi. Data penelitian ini berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai validasi para ahli dan angket respon siswa. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta kritik dan saran para ahli validasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* yang valid. Hasil validasi dari penelitian pengembangan ini memenuhi kriteria sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan nilai validasi ahli materi sebesar 95% dan validasi ahli media sebesar 82,8%. Selain itu, nilai respon siswa terhadap soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* yang telah diujicobakan menunjukkan respon positif dengan nilai sebesar 91,1%.

ABSTRACT

Rahayu, Shofi. 2024. Development of Minimum Competency Assessment Questions Based on Quizizz Games for Class V Students of MI Nuzulul Ulum Wajak Malang. Thesis, Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

Keywords: minimum competency assessment questions, quizizz games

The 21st century is the era of digitalization. In this era, it is necessary to develop learning to facilitate the learning process in accordance with educational objectives, one of which is developing higher-order thinking skills. This study examines the minimum competency assessment questions based on pre-research results that show several factors, including ignorance of madrasah with minimum competency assessment questions due to the lack of minimum competency assessment questions available on the internet, the provision of questions so far which are only based on mathematics textbooks, the media used in packaging practice questions for students is less varied, And educators rarely give practice questions that hone higher-order thinking skills. Based on this background, this study developed a minimum competency assessment question based on a quiz game for numeracy material.

The methodology in this development research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, design, development, implementation, evaluation). The subjects of this development research were 10 grade V students of MI Nuzulul Ulum Wajak Malang. Research instruments in this development research are test and non-test instruments, such as observation, interviews, and questionnaires. In addition, its data collection uses tests and validation. The data of this study are qualitative and quantitative. Quantitative data were obtained from expert validation scores and student response questionnaires. Qualitative data are obtained from observations, interviews, as well as criticism and advice from validation experts.

This study aims to describe the process of preparing valid quizizz game-based minimum competency assessment questions. The validation results of this development research meet the criteria of being very valid. This is evidenced by the value of material expert validation of 95% and media expert validation of 82.8%. In addition, the students' response scores to the quiz game-based minimum competency assessment questions that have been tested showed a positive response with a score of 91.1%.

مستخلص البحث

راهيو ، صافي .2024. تطوير الحد الأدنى من أسئلة تقييم الكفاءة بناء على ألعاب الاختبار لطلاب الصف الخامس في المدرسة الإرشادية في نزول العلوم واجاك مالانج .أطروحة، قسم تعليم المعلمين المدرسة الإبداعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف على الأطروحة :جاليه بوجي مولوتو، دكتوراه في الطب.

الكلمات الدالة: الحد الأدنى من أسئلة تقييم الكفاءة ، لعبة الاختبار

القرن 21st هو عصر الرقمنة. في هذا العصر ، من الضروري تطوير التعلم لتسهيل عملية التعلم وفقا للأهداف التعليمية ، أحدها تطوير مهارات التفكير العليا. تبحث هذه الدراسة في أسئلة الحد الأدنى لتقييم الكفاءة التي تحفزها نتائج ما قبل البحث التي تظهر عدة عوامل ، بما في ذلك عدم إلمام المدرسة بأسئلة الحد الأدنى من تقييم الكفاءة بسبب عدم وجود أسئلة تقييم الحد الأدنى من الكفاءة المتاحة على الإنترنت ، وتوفير الأسئلة حتى الآن والتي تستند فقط إلى كتب الرياضيات المدرسية ، والوسائط المستخدمة في تغليف أسئلة الممارسة للطلاب أقل تنوعا ، ونادرا ما يقدم المعلمون أسئلة تدريبية تصقل مهارات التفكير العليا. بناء على هذه الخلفية ، طورت هذه الدراسة سؤال تقييم الحد الأدنى من الكفاءة بناء على لعبة اختبار لمواد الحساب.

المنهجية في هذا البحث التنموي هي البحث والتطوير (R &D) باستخدام نموذج تطوير ADDIE التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. (كان موضوع هذا البحث التنموي 10 طلاب من الصف الخامس في المدرسة الابتدائية نزل العلوم واجاك مالانج .أدوات البحث في هذا البحث التنموي هي أدوات اختبار وغير اختبارية ، مثل الملاحظة والمقابلات والاستبيانات. بالإضافة إلى ذلك ، يستخدم جمع البيانات الاختبارات والتحقق من الصحة. هذه البيانات البحثية نوعية وكمية. تم الحصول على البيانات الكمية من درجات التحقق من صحة الخبراء واستبيانات استجابة الطلاب. يتم الحصول على البيانات النوعية من الملاحظات والمقابلات والانتقادات واقتراحات خبراء التحقق من الصحة.

تهدف هذه الدراسة إلى وصف عملية تطوير أسئلة تقييم الحد الأدنى من الكفاءة الصالحة القائمة على لعبة الاختبار. تفي نتائج التحقق من صحة هذا البحث التنموي بمعايير كونها صالحة للغاية. يتضح هذا من خلال قيمة التحقق من صحة الخبراء الماديين بنسبة 95٪ والتحقق من صحة الخبراء الإعلاميين بنسبة 82.8٪. بالإضافة إلى ذلك ، أظهرت درجات استجابة الطلاب لأسئلة تقييم الحد الأدنى من الكفاءة القائمة على لعبة الاختبار والتي تم اختبارها استجابة إيجابية بدرجة 91.1٪.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Proposal Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = q
ب = B	س = S	ك = k
ت = T	ش = Sy	ل = l
ث = T s	ص = Sh	م = m
ج = J	ض = Dl	ن = n
ح = H	ط = Th	و = w
خ = K h	ظ = Zh	ه = h
د = D	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = Gh	ي = y
ر = r	ف = F	

B. Vokal Panjang

C. Vokal Diftong

أو = Aw
أي = Ay
أُ = Ū
إِي = Î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad 21 dikenal sebagai era digitalisasi. Manusia yang lahir di era ini adalah mereka yang tergolong sebagai generasi digital asli, yakni mereka yang mampu menikmati era digital.¹ Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era ini membuat dunia berubah dengan sangat cepat. Salah satu bidang ilmu yang paling dipengaruhi oleh abad 21 adalah pendidikan.² Kemajuan teknologi ini berdampak pada kemajuan pendidikan Indonesia.³ Berdasarkan uraian tersebut, didapatkan bahwa perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mengharuskan pendidik untuk mau belajar dan selalu mengikuti perkembangan zaman guna meningkatkan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Salah satu dampak abad 21 yang paling terasa dalam dunia pendidikan ini adalah pada masa covid-19. Dampaknya yakni ditetapkannya Asesmen Nasional (AN) sebagai pengganti Ujian Nasional (UN) oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan. Hal ini tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1 Tahun 2021 tentang “Peniadaan Ujian Nasional (UN) dan

¹ Yusnaini and Slamet, “Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Pendidikan,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang 2* (2019): 1073–85, <https://jurnal.univpgrri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2668>.

² Samuel Benny Dito and Heni Pujiastuti, “Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah,” *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains 4*, no. 2 (2021): 59–65, <https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65>.

³ Ibid.

Ujian Kesetaraan serta Pelaksanaan Ujian Sekolah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19”.⁴

Ujian Nasional (UN) dihapus dikarenakan beberapa alasan, di antaranya: 1.) Materi Ujian Nasional (UN) yang terlalu banyak sehingga siswa cenderung diuji pada penguasaan materi daripada kompetensi nalar, 2.) Ujian Nasional (UN) membebani siswa dengan keberhasilan pribadi dari pada menunjukkan standar sistem mutu pendidikan nasional⁵. Ujian Asesmen Nasional (AN) dibagi menjadi tiga, yaitu: asesmen kompetensi minimum, survei karakter, dan survei belajar.⁶ Pada hakikatnya asesmen kompetensi minimum adalah proses pengambilan data yang menunjukkan kemajuan dan hasil belajar siswa terhadap kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) dengan standar rendah untuk menyelesaikan berbagai masalah.

Menurut Deviana dan Aini dalam jurnalnya, Asesmen Nasional (AN) sebagai pengganti Ujian Nasional (UN) sebelumnya memiliki beberapa karakteristik yang hanya menilai aspek kognitif yaitu hanya berbentuk soal pilihan ganda, sedangkan asesmen kompetensi minimum memiliki beberapa karakteristik yang menilai aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan seperti:

⁴ Halim Devina, “Mendikbud Nadiem Terbitkan SE Peniadaan UN Dan Ujian Kesetaraan 2021,” *Kompas.Com*, February 2021, <https://www.kompas.com/edu/read/2021/02/04/123259871/mendikbud-terbitkan-se-peniadaan-ujian-nasional-ini-8-poin-utama?page=all>.

⁵ Yulia Indahri, “Asesmen Nasional Sebagai Pilihan Evaluasi Sistem Pendidikan Nasional,” *Jurnal Masalah-Masalah Sosial* / 12, no. 2 (2021): 2614–5863, <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v12i2.2364>.

⁶ Sani Abdullah Ridwan, *Pembelajaran Berorientasi AKM Asesmen Kompetensi Minimum*, ed. Rumra Rizal Muhammad (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2021).

soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, isian singkat, dan uraian.⁷

Salah satu komponen dalam asesmen kompetensi minimum adalah numerasi. Menurut Pusat Asesmen dan Pembelajaran Kemendikbud tahun 2020, Numerasi adalah keterampilan berpikir yang sesuai dengan fakta untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi dapat diamati ketika siswa dapat mengelola situasi atau memecahkan masalah di dunia nyata yang melibatkan informasi tentang konsep matematika yang direpresentasikan dengan berbagai cara.⁸

Steen mengemukakan hal yang senada bahwa numerasi bersifat konkret dan kontekstual, menawarkan solusi kontingen untuk masalah situasi nyata. Siswa akan berpikir secara mendalam dan menggunakan semua pengetahuan, pengalaman, dan keterampilannya saat menghadapi suatu masalah. Hal ini akan membantu mereka dalam membuat keputusan menyelesaikan masalah, dan menghasilkan pendapat.⁹

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MI Nuzulul Ulum Wajak Malang yang didukung dengan hasil observasi dan wawancara dengan Bapak Suhadi selaku pendidik mata pelajaran matematika kelas V pada 1 Maret 2022 bahwa perubahan Ujian Nasional (UN) dari kelas VI menjadi Asesmen Nasional (AN) pada kelas V memberikan berbagai kejutan bagi

⁷ Tyas Deviana and Dian Fitri Nur Aini, "Learning Progression Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Konten Soal Asesmen Kompetensi Minimum (AKM)," *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 1285–96, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2095>.

⁸ Agus Prasetyo Kurniawan, Mega Teguh Budiarto, and Rooselyna Ekawati, "Pengembangan Soal Numerasi Berbasis Konteks Nilai Budaya Primbon Jawa," *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)* 7, no. 1 (2022): 20–34, <https://doi.org/10.15642/jrpm.2022.7.1.20-34>.

⁹ Wolff-Michael Roth, "Where IS the Context in Contextual Word Problem?: Mathematical Practices and Products in Grade 8 Students' Answers to Story Problems," 2009, Pages 487-527, https://doi.org/10.1207/s1532690xci1404_3.

madrrasah. Ini karena Ujian Nasional (UN) sebelumnya dikerjakan dalam lembar jawaban pada Asesmen Nasional (AN) sekarang dikerjakan berbasis komputer.

Selain itu, adanya Asesmen Nasional (AN) mengharuskan pendidik terutama guru kelas V, berkerja sama dengan operator madrasah. Untuk mengakses soal-soal asesmen kompetensi minimum yang tersedia di internet masih minim dikarenakan terbatasnya orang yang mengembangkan soal asesmen kompetensi minimum di internet.¹⁰ Supaya siswa mampu mengerjakan dan melakukan asesmen kompetensi minimum dengan baik dan maksimal, maka evaluasi dari pelaksanaan simulasi asesmen kompetensi minimum harus dilakukan terus menerus. karena pemberian soal Asesmen kompetensi minimum selama ini hanya didasarkan pada buku paket matematika kelas V.

Bentuk soal Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) ini berdasarkan soal simulasi asesmen kompetensi minimum dan sebelumnya juga telah disediakan kumpulan soal latihan yang diberikan oleh guru. Sehingga dalam hal ini perlu pengembangan soal yang mampu menjadikan siswa lebih santai dan nyaman dalam mengerjakan soal asesmen kompetensi minimum . dalam hal ini, siswa tidak harus mengingat dan memahami suatu konsep, tetapi mereka juga memiliki kemampuan untuk menganalisis, memecahkan, mengevaluasi, dan mengembangkan ide-ide yang telah mereka pahami. Penilaian konvensional memiliki beberapa kelemahan pada waktu pengkoreksian yang lebih lama, kesalahan pengkoreksian yang lebih besar, dan biaya untuk menggandakan soal di kertas.

¹⁰ Z Rahmi, "Pengembangan Soal AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) Numerasi Untuk Siswa SMP," 2022.

Salah satu aplikasi edukatif yang dikembangkan pada abad 21 dan dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan penerapan soal adalah *game quizizz*. *Game quizizz* adalah *game* yang digabungkan dengan materi dan soal-soal evaluasi untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.¹¹ *Game quizizz* dapat di akses di laptop ataupun *smartphone*. *Quizizz* memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan untuk menginput soal dan dapat menampilkan data statistik yang berkaitan dengan kinerja siswa. selain itu, guru dapat melihat hasil jawaban siswa secara langsung pada aplikasi dan mengunduh hasil jawaban siswa dalam bentuk Ms. Excel.¹²

Soal yang telah dikembangkan melalui aplikasi edukatif *quizizz* dapat dievaluasi berdasarkan validasi para ahli dan respon siswa. Penerimaan, tanggapan, dan kegiatan yang dilakukan siswa sebagai bentuk umpan balik siswa dari pembelajaran yang terbimbing disebut sebagai respon siswa.¹³ Selain itu, respon siswa juga dapat digunakan sebagai alat untuk membantu guru memperbaiki proses pembelajaran.

Penelitian yang mendukung dilakukan oleh Ratih, dkk menjelaskan bahwa soal literasi numerasi yang dikembangkan menunjukkan nilai 83% pada butir soal pilihan ganda dengan kategori sesuai, 77% pada butir soal pilihan ganda kompleks dengan kategori sesuai, dan 100% pada butir soal menjodohkan, isian, dan uraian

¹¹ Agung Setiawan, Sri Wigati, and Dwi Sulistyarningsih, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020," *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN*, 2019, 167–73, <http://prosiding.unimus.ac.id>.

¹² Miske Hayunia Hamidah and Siti Sri Wulandari, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi 'Quizizz,'" *Efisiensi : Kajian Ilmu Administrasi* 18, no. 1 (2021): 105–24, <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.36997>.

¹³ Aisyah, R. G. P. Panjaitan, and Reni Marlina, "Respon Siswa Terhadap Mediae-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 5, no. 3 (2016): 1–10, <https://www.neliti.com/publications/217195/respon-siswa-terhadap-media-e-comic-bilingual-sub-materi-bagian-bagian-darah#>.

dengan kategori sesuai, sehingga mendapatkan kesimpulan bahwa butir soal asesmen kompetensi minimum yang dikembangkan sudah valid dan sesuai dengan framework Asesmen kompetensi minimum literasi numerasi.¹⁴ Hasil penelitian yang lain ditunjukkan oleh Agus Prasetyo Kurniawan, dkk yang memperoleh kesimpulan bahwa dalam penelitiannya menghasilkan 3 soal numerasi berbasis konteks nilai budaya primbon jawa yang valid. Soal dinyatakan valid karena mendapatkan nilai rata-rata 0,82 dari para validator yang didapat dari aspek petunjuk, materi, konstruksi, dan bahasa. Serta soal dinyatakan layak digunakan karena mendapatkan saran perbaikan dari validator dan dihasilkan prototipe II.¹⁵

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas peneliti akan melakukan penelitian, dengan judul **“Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis *Game Quizizz* Pada Siswa Kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang”** sebagai salah satu solusi dan dasar untuk referensi penelitian yang sejenis kedepannya.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan soal asesmen kompetensi minimum ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* pada siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang?

¹⁴ Ratih Purnamasari, Nurlinda Safitri, and Dadang Kurnia, “Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Literasi Numerasi Kelas 5 Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 787–97, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4591>.

¹⁵ Kurniawan, Budiarto, and Ekawati, “Pengembangan Soal Numerasi Berbasis Konteks Nilai Budaya Primbon Jawa.”

2. Bagaimana validitas soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* pada siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *game quizizz*?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan soal asesmen kompetensi minimum ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* pada siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang.
2. Untuk menguji validitas soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* pada siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *game quizizz*.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* ini dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui uji validitas dan respon siswa terhadap *game quizizz* pada siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang. Pentingnya penelitian pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menjadi sebuah landasan sebagai penyusunan dan pembuatan soal berbasis *game* edukatif di abad 21.

- b. Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman dan kemudahan dalam proses evaluasi berbasis media.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Banyak hal yang didapatkan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan ini di antaranya: mampu memperoleh ilmu mengenai penggunaan media evaluasi yang sesuai sehingga mempermudah perhitungan *point*, mampu memperoleh ilmu mengenai cara menjadi pendidik yang mampu menggunakan fasilitas madrasah dengan baik dan mampu menemukan media pembelajaran yang cocok dan menarik untuk digunakan pada kegiatan evaluasi sehingga siswa tidak mudah bosan.

b. Bagi pendidik

Penelitian pengembangan ini mampu menambah pengetahuan pendidik lebih luas terhadap media aplikasi web pada abad 21 ini. Penggunaan media yang tepat akan mempermudah pendidik dalam memantau pengerjaan siswa serta mampu melihat jumlah skor pencapaian siswa dalam mengerjakan soal.

c. Bagi siswa

Adanya penelitian ini, diharapkan mampu menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam pengerjaan Asesmen kompetensi minimum numerasi karena dilakukan pada media *game* yang edukatif yaitu *quizizz* sehingga siswa tidak mudah jenuh.

d. Bagi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Hasil penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat digunakan sebagai arsip dan kajian pustaka pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah (PGMI). Selain itu, hasil penelitian ini akan menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa.

E. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan dari penelitian pengembangan soal Asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* ini adalah:

1. Pengembangan soal Asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* ini dapat dilakukan sebagai proses kegiatan evaluasi.
2. *Game quizizz* ini adalah salah satu *game* edukatif yang mempunyai tampilan menarik yang berisikan kuis atau soal-soal latihan sehingga mampu mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam mengerjakan soal Asesmen kompetensi minimum .

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan peneliti pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media yang digunakan memanfaatkan aplikasi *game quizizz*.
2. Soal yang diterapkan pada materi literasi numerasi.
3. Kategori butir soal didasarkan pada soal HOTS (*High Order Thinking Skill*).
4. Soal dalam aplikasi *game quizizz* berbentuk pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, benar-salah, menjodohkan, dan uraian singkat.
5. Waktu pengerjaan dari tiap butir soal adalah 2-3 menit.
6. Penilaian didapatkan dari banyaknya jawaban benar dan banyaknya skor yang diperoleh siswa.

7. Soal diakses menggunakan *handphone* masing-masing siswa.
8. Pengerjaan soal melalui aplikasi *google* dan membutuhkan paket data internet.
9. Pengerjaan soal dilakukan di kelas dengan bantuan *live live assignment*.

G. Orisinalitas Pengembangan

Untuk membuktikan keorisinalitasan penelitian ini, maka peneliti melakukan kajian terhadap beberapa penelitian sebelumnya bertujuan untuk memahami letak persamaan dan perbedaan, serta untuk menjadi sumber referensi yang dapat membantu jalannya penelitian ini. Hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti terdapat kemiripan dan perbedaan, terdapat pada tabel 1.1:

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Herma Sari Fitri, Dkk, <i>Pengembangan Alat Evaluasi Berbentuk Tes Online Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia Kelas IV SD Fadilah Tangerang</i> , Jurnal Seminar Nasional Pendidikan, STKIP Kusuma Negara, 2020.	Menggunakan metode penelitian <i>research and development</i> (R&D). Menggunakan media aplikasi <i>quizizz</i> .	Materi yang dikembangkan pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (Pkn). Diterapkan pada siswa kelas 4 SD. Lokasi penelitian di SD Fadilah Tangerang.	Mengembangkan soal Asesmen kompetensi minimum Model pengembangan ADDIE Materi numerasi Lokasi penelitian di MI Nuzulul Ulum Wajak Malang

No.	Nama Peneliti, Judul, Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
2.	Anindita SHM Kusuma, Dkk, <i>Pengembangan Soal-Soal Literasi Dan Numerisasi Berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) Untuk Siswa Sekolah Dasar (SD)</i> Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Universitas Mataram, 2023	Menggunakan metode penelitian <i>research and development</i> (R&D). Menggunakan model pengembangan ADDIE. Materi yang dikembangkan berupa soal literasi dan numerasi	Materi yang dikembangkan berbasis <i>high order thinking skills</i> (HOTS).	Mengembangkan soal Asesmen kompetensi minimum . Model pengembangan ADDIE. Materi numerasi. Lokasi penelitian di MI Nuzulul Ulum Wajak Malang
3.	Bagas Prima Kristanto, Dkk, <i>Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz Dengan Soal PISA Konten Quantity,</i> Jurnal Pendidikan Matematika, Universitas Sristen Satya Wacana, 2021.	Menggunakan metode penelitian <i>research and development</i> (R&D). Menggunakan media aplikasi quizizz.	Materi yang dikembangkan berupa soal PISA. Diterapkan pada siswa kelas IX SMP.	Mengembangkan soal Asesmen kompetensi minimum . Model pengembangan ADDIE. Materi numerasi. Lokasi penelitian di MI Nuzulul Ulum Wajak Malang
4.	Nur Alaviyah Alhikma, <i>Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis REACT Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII SMP Islam Sabilurrosyad Gasek Kota Malang,</i> Skripsi: UIN Malang, 2021	Menggunakan metode penelitian <i>research and development</i> (R&D). Menggunakan model pengembangan ADDIE	Materi yang dikembangkan berupa bangun ruang sisi datar. Diterapkan pada siswa kelas VII SMP. Lokasi penelitian di SMP Islam sabilurrosyad gasek kota malang.	Mengembangkan soal ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM . Model pengembangan ADDIE. Materi numerasi. Lokasi penelitian di MI Nuzulul Ulum Wajak Malang
5.	Ninda Efrillina Arum, Dkk, <i>Pengembangan Instrumen Soal HOTS (Higher Oerder Thinking Skill) Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran IPA Daring Tema Hipertensi Untuk SMP Kelas VIII,</i> Jurnal	Menggunakan metode penelitian <i>research and development</i> (R&D). Menggunakan media aplikasi quizizz.	Materi yang dikembangkan pembelajaran IPA daring tema hipertensi. Diterapkan pada siswa kelas VIII SMP.	Mengembangkan soal ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM . Model pengembangan ADDIE. Materi numerasi. Lokasi penelitian di

No.	Nama Peneliti, Judul, Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
	EKSAKTA, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2022			MI Nuzulul Ulum Wajak Malang

H. Definisi Istilah

Adapun definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Soal

Soal merupakan patokan bagi pendidik yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

2. Asesmen kompetensi minimum

Asesmen kompetensi minimum merupakan bagian dari Asesmen Nasional (AN) yang termasuk dalam program evaluasi literasi, numerasi, dan sains yang dilakukan di kelas tengah jenjang (kelas 5, 8, 11) guna meningkatkan mutu pendidikan.

3. Media

Media merupakan sarana bantu untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

4. *Game Quizizz*

Game quizizz merupakan permainan dalam sebuah aplikasi edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

5. Numerasi

Numerasi merupakan kemampuan berpikir yang sesuai dengan fakta untuk menyelesaikan perkara-perkara dalam kehidupan sehari-hari.

I. Sistematika Kepenulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, dan sistematika kepenulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini memuat secara rinci kajian teori mengenai apa saja karakteristik asesmen kompetensi minimum numerasi, apa saja kelebihan dan kekurangan asesmen kompetensi minimum, apa saja kelebihan dan kekurangan *game quizizz*, dan bagaimana langkah-langkah penggunaan *game quizizz*.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini memuat secara rinci metodologi penelitian yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini, termasuk model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk dari validasi ahli, uji coba produk kepada siswa, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV Hasil Pengembangan

Bab ini memuat uraian dan penjelasan mengenai hasil penelitian terhadap pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* pada siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang yang disesuaikan dengan rumusan masalah dan prosedur pengembangan.

BAB V Pembahasan

Bab ini memuat secara rinci penjelasan mengenai jawaban dari hasil pengembangan yang disesuaikan dengan rumusan masalah pada penelitian

pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* pada siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang.

BAB VI Penutup

Bab ini adalah bab terakhir yang memuat kesimpulan dan saran dari hasil penelitian pengembangan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Soal Asesmen Kompetensi Minimum

a. Pengertian Asesmen Kompetensi Minimum

Asesmen kompetensi minimum merupakan program penilaian yang dilakukan pada kelas tengah jenjang pada penilaian literasi, numerasi, karakter, dan kualitas pengajaran yang mendukung proses pembelajaran. Hasil belajar asesmen kompetensi minimum siswa digunakan untuk mengukur tercapainya proses pembelajaran dan kualitas satuan pendidikan.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Asesmen kompetensi minimum adalah ujian yang tidak bersifat menilai dan menggambarkan sistem pendidikan mencakup proses, input, dan hasil. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Asesmen kompetensi minimum adalah program evaluasi literasi, numerasi, dan karakter yang dilakukan pada kelas tengah jenjang guna untuk meningkatkan mutu pendidikan.

b. Karakteristik Soal Asesmen Kompetensi Minimum

1.) Bentuk soal asesmen kompetensi minimum

Asesmen kompetensi minimum adalah program evaluasi nasional berbasis komputer yang memiliki bentuk soal yang berbeda dengan soal Ujian Nasional (UN). Adapun bentuk soal-soal umum Asesmen kompetensi minimum di antaranya:

- a.) Soal pilihan ganda, caranya dengan memilih satu jawaban benar di antara jawaban yang tersedia.
- b.) Pilihan ganda kompleks, caranya dengan memilih lebih dari satu jawaban benar di antara pilihan jawaban yang tersedia.
- c.) Menjodohkan, caranya dengan menarik garis dari satu titik ke titik lainnya yang merupakan pasangan dari jawaban yang dianggap benar.
- d.) benar-salah, caranya dengan memilih jawaban benar atau jawaban salah di antara pilihan jawaban yang tersedia.
- e.) isian singkat, caranya dengan menjawab pertanyaan secara singkat, misal menyebutkan tanggal, bulan, atau hal lainnya yang tanpa penjelasan.
- f.) Uraian, caranya dengan memberikan penjelasan menggunakan kalimat.

Bentuk soal-soal tersebut dipilih dalam evaluasi berbasis komputer supaya pengolahan hasilnya bisa dievaluasi dengan mudah. Adapun komponen-komponen soal asesmen kompetensi minimum yang telah diuji cobakan pemerintah terdapat pada tabel tabel 2.1:¹⁶

Tabel 2. 1 Komponen-Komponen Soal Asesmen Kompetensi Minimum

Literasi Membaca		Literasi Numerasi	
Konten	Teks informasi Teks sastra	Konten	Bilangan Pengukuran dan geometri Data dan ketidakpastian Aljabar
Proses kognitif	Menemukan informasi Interpretasi dan integrasi Evaluasi dan refleksi	Proses kognitif	Pemahaman Aplikasi Penalaran

¹⁶ Ridwan, *Pembelajaran Berorientasi AKM Asesmen Kompetensi Minimum*.

Literasi Membaca		Literasi Numerasi	
Konteks	Personal Saintifik Sosial budaya	Konteks	Personal Saintifik Sosial budaya

2.) Soal HOTS (*High Order Thinking Skill*) untuk asesmen kompetensi minimum

Keterampilan literasi membaca dan keretampilan literasi numerasi merupakan keterampilan kompetensi minimum yang harus dimiliki oleh siswa, karena kemampuan memahami, menerapkan, dan menemukan informasi saja kurang mencukupi jika diterapkan di abad 21 saat ini. Keterampilan berpikir tingkat tinggi dibutuhkan dalam membuat soal asesmen kompetensi minimum, sehingga dalam soal asesmen kompetensi minimum harus terdapat soal HOTS (*High Order Thinking Skills*) karena dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan refleksi siswa.

Berikut ciri-ciri dalam membuat soal *High Order Thinking Skills* (HOTS) terdapat pada tabel 2.2 di bawah ini:¹⁷

Tabel 2.2 Ciri-ciri Soal *High Order Thinking Skills* (HOTS)

Kontekstual	Mencangkup Aspek Berpikir Kritis	Menyajikan Stimulus
Bukan soal rutin Penerapan pengetahuan Konteks sehari-hari	Inferensi Interperensi Argumen analisis Evaluasi	Digunakan sebagai: Hubungan antardata Transfer konsep Evaluasi informasi Problem solving

¹⁷ Ridwan.

Berdasarkan keterangan dan ciri-ciri soal *High Order Thinking Skills* (HOTS) di atas, perlu diketahui bahwa soal *High Order Thinking Skills* (HOTS) adalah soal sederhana yang membutuhkan suatu penalaran (berpikir kritis), sehingga pembuatan soal *High Order Thinking Skills* (HOTS) tidak harus soal yang sulit. Jika ada di antara siswa menemukan soal yang sulit, maka belum tentu soal itu adalah soal *High Order Thinking Skills* (HOTS).

c. Kelebihan Asesmen Kompetensi Minimum

Adapun kelebihan dari asesmen kompetensi minimum adalah:

- 1.) Asesmen kompetensi minimum mengukur semua mata pelajaran, sehingga semua bidang mata pelajaran mendapatkan porsi yang sama. Adapun soal-soal yang diuji dalam asesmen kompetensi minimum adalah soal-soal literasi, numerasi, dan penjabaran yang mencakup beragam tema dan mata pelajaran.
- 2.) Asesmen kompetensi minimum tidak menjadi syarat seleksi ke jenjang berikutnya, namun asesmen kompetensi minimum adalah penilaian nasional yang memiliki fungsi sebagai perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran. asesmen kompetensi minimum digunakan untuk menilai mutu pembelajaran dan pemetaan suasana pembelajaran di setiap satuan pendidikan. Karena asesmen kompetensi minimum dilakukan pada kelas tengah jenjang, maka asesmen kompetensi minimum merupakan salah satu bentuk dari assesmen formatif.
- 3.) Asesmen kompetensi minimum digunakan untuk menilai karakter dan kemampuan kognitif.

- 4.) Asesmen kompetensi minimum memiliki fungsi sebagai tolak ukur bagi sekolah dalam proses pembelajaran.¹⁸

2. *Game quizizz*

a. *Pengertian Game Quizizz*

Dalam dalam kamus bahasa inggris “*Game*” berarti permainan. Menurut Jasson dalam jurnal seminar nasional *game* adalah permainan dalam aplikasi yang dimainkan oleh satu orang pemain atau lebih untuk menyelesaikan sebuah misi dan akan mendapatkan skor atau point yang diinginkan.¹⁹ *Game* adalah salah satu permainan edukatif untuk menyalurkan sebuah informasi pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *game* adalah suatu permainan santai untuk dimainkan dan diselesaikan oleh pemain sesuai aturan untuk mendapatkan point yang diharapkan.

Quizizz adalah teknologi baru dalam sebuah pembelajaran. *Quizizz* adalah aplikasi edukatif berbasis *game* yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan lebih menyenangkan.²⁰ Menurut Leony dalam jurnalnya menyatakan bahwa *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang diberikan oleh pendidik untuk melatih siswa dalam mengerjakan latihan soal.²¹ *Quizizz* dapat dimainkan pada perangkat elektronik. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan

¹⁸ Panca Dewi Purwati et al., “Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas Jenjang Sekolah Dasar Sarana Pemacu Peningkatan Literasi Peserta Didik,” *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 19, no. 1 (2021): 13–24.

¹⁹ Setiawan, Wigati, and Sulistyarningsih, “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020.”

²⁰ Ibid.

²¹ Leony Sanga Lamsari Purba, “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I,” *Dinamika Pendidikan*, 2020.

bahwa *game quizizz* adalah aplikasi pembelajaran edukatif yang interaktif dan menyenangkan.

b. Langkah-Langkah Menggunakan *Game Quizizz*

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *game quizizz* yaitu:²²

1.) Cara masuk aplikasi *quizizz*

- a.) Ketik <https://quizizz.com/> lalu tekan enter.
- b.) Jika belum memiliki akun silahkan klik “*sign up*”, jika sudah memiliki akun silahkan klik “*login*”.
- c.) Jika masuk menggunakan email maka klik “*sign up with email*”, jika masuk menggunakan google maka klik “*sign up with google*”.
- d.) Pilih profesi sesuai dengan profesinya (*teacher, student, or parent*).
- e.) Masukkan negara, kode pos, dan nama sekolah.
- f.) Klik “*Organizer*” dan “*Continue*”.

2.) Cara membuat soal di *quizizz*

- a.) Pilih “*open quiz creator*” pada pojok kiri atas lalu klik.
- b.) Kemudian masukkan nama kuis yang akan dibuat lalu klik “*next*”.
- c.) Jika hendak membuat soal klik “*creat new question*”.
- d.) Kemudian masukkan soal yang akan di buat.
- e.) Jika ingin mengatur jawaban betul satu maka klik “*single answer*”, jika ingin mengatur jawaban betul lebih dari satu maka klik “*multy select*”.
- f.) Setelah memilih kunci jawaban lalu klik tanda ceklis yang bersebelahan dengan jawaban benar hingga jawabannya berubah menjadi warna hijau.

²² Unik Hanifah Salsabila et al., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ* 4, no. 2 (2020): 163–73, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

- g.) Untuk mengatur waktu pengerjaan klik tanda waktu yang ada pada pojok kiri bawah lalu atur sesuai waktu yang diinginkan lalu klik “*save*” atau “*cancel*”.
- h.) Jika kuis ingin dilakukan secara langsung maka klik “*live game*”, namun jika kuis dilakukan dengan pengerjaan rumah atau memberi batas waktu pengerjaan maka klik “*homework game*”
- i.) Jika soal yang dibuat dirasa cukup dan sesuai maka klik “*proceed*”.
- j.) Setelah itu, klik bagikan *link* atau salin *link* untuk dishare kepada pemain (siswa).
- k.) Bagikan kode yang didapatkan kepada pemain (siswa) agar dapat melakukan permainan yang telah dibuat.
- l.) Jangan lupa untuk meminta pemain (siswa) menuliskan namanya.
- m.) Jika permainan dilakukan secara *live game*, maka pemain harus bergabung terlebih dahulu agar bisa melakukan permainan.
- n.) Untuk memulai permainan klik “*start*”.

c. Kelebihan *Game Quizizz*

- 1) *Quizizz* dapat dikerjakan didalam kelas dan luar kelas.
- 2) *Quizizz* memiliki tampilan fitur yang sangat banyak, di antaranya:
 - a) Mampu menampilkan skor tertinggi yang didapatkan pemain.
 - b) Mampu menampilkan hasil pengerjaan siswa dalam bentuk *excel*.
 - c) Mampu menampilkan data dan statistik pengerjaan siswa.
- 3) Pendidik mampu mendesain sendiri materi yang akan disampaikan.
- 4) Soal-soal dalam *quizizz* bisa berbentuk soal pilihan ganda, soal *essay*, soal *checkbox*, dan sebagainya.

- 5) Pendidik mampu menyesuaikan waktu batas pengerjaan soal yang telah disajikan sesuai dengan tingkat kesulitan.
- 6) Jawaban benar dalam soal *quizizz* ditampilkan dengan warna dan gambar.
- 7) Segala aktivitas yang dilakukan oleh pemain (siswa) ketika permainan berlangsung terlihat pada komputer pendidik.
- 8) Konten-konten pengajuan dalam *quizizz* dapat digunakan sebagai hiburan pada kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- 9) Dalam *quizizz* terdapat bank soal untuk mempermudah pendidik dalam membuat soal atau menggunakan soal yang sudah tersedia dalam aplikasi tersebut yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- 10) Penggunaan kode menjadikan *quizizz* menjadi tampilan yang jelas dan menarik.
- 11) Sesama akun *quizizz* dapat saling bertukar soal.²³

d. Kekurangan *Game Quizizz*

Disamping memiliki kelebihan, *quizizz* juga memiliki kekurangan yaitu²⁴:

- 1) Dikerjakan melalui aplikasi *google*, sehingga membutuhkan paket data internet.
- 2) Soal-soal dalam *quizizz* diberikan secara acak, sehingga soal yang didapatkan harus dikerjakan secara urut.
- 3) Jika pembelajaran menggunakan mode *live*, maka kondisi listrik juga harus tersedia.

²³ Health Sciences, "濟無No Title No Title No Title" 4, no. 1 (2016): 1–23.

²⁴ Marwan Sovandi, "Tentang Quizizz," 2019, <https://prezi.com/tentang-quizizz/>.

- 4) Terdapat iklan jika pemain (siswa) memainkannya menggunakan kategori klasik. Cara untuk menonaktifkan iklan ada pada pengaturan *quizizz* sebelum mulai mengerjakan soal .

3. Literasi Numerasi

a. Pengertian Literasi Numerasi

Menurut bahasa literasi numerasi berarti wawasan dan keterampilan untuk mengambil suatu keputusan. Berdasarkan analisis dari EU Skills Panorama, keterampilan literasi numerasi erat kaitannya dengan keterampilan dasar, prinsip, dan kegiatan numerasi dalam kehidupan sehari-hari.²⁵ Literasi numerasi merupakan keterampilan dalam menggunakan beragam jenis angka dan simbol dalam matematika dasar guna untuk menyelesaikan suatu perkara. Selain itu, literasi juga berguna untuk membuktikan keorisinalitas penelitian ini, peneliti menyelidiki penelitian sebelumnya. literasi juga membantu menelaah informasi yang disampaikan dalam bentuk grafik, tabel, bagan, dan lain sebagainya. Bentuk informasi yang disampaikan berfungsi sebagai penjelas untuk mengetahui hasil evaluasi belajar siswa.²⁶

Menurut Pusat Asesmen dan Pembelajaran Kemendikbud tahun 2020, literasi numerasi adalah keterampilan berpikir yang sesuai dengan fakta untuk menyelesaikan perkara-perkara yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Literasi

²⁵ Simon M. Panjaitan, Novita Dwi Yanti Gulo, and Adi Suarman Situmorang, "Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Menurut Teori Bruner Pada Materi Berbasis High Order Thinking Skill (Hots) Kelas VII SMP Swasta Gajah Mada," *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Menurut Teori Bruner Pada Materi Himpunan Berbasis High Order Thinking Skill (Hots) Kelas VII SMP Swasta Gajah Mada* 3 No 2 (2023): 8465–77.

²⁶ Nurina Ayuningtyas and Dewi Sukriyah, "Analisis Pengetahuan Numerasi Mahasiswa Matematika Calon Guru," *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2020): 237–47.

numerasi dan matematika adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, keduanya berguna dalam menyelesaikan permasalahan hidup manusia. Berdasarkan uraian di atas, didapatkan bahwa literasi numerasi adalah salah satu literasi yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

b. Komponen Literasi Numerasi

Pada tabel 2.3 terdapat komponen literasi numerasi dan lingkup matematika dalam kurikulum 2013, yaitu:²⁷

Tabel 2.3 Komponen Literasi dan Lingkup Matematika dalam Kurikulum 2013

Komponen Literasi Numerasi	Lingkup Matematika Kurikulum 2013
Mampu Menghitung Bilangan Bulat	Bilangan
Mampu Membedakan Pecahan Dan Perbandingan	
Mampu Memahami Dan Menggunakan Pola Dan Relasi	Bilangan Dan Aljabar
Mampu Memahami Penalaran Spasial	Bentuk Geometri & Pengukuran
Mampu Memahami Pengukuran	
Menginterpretasikan Informasi Statistik	Pengolahan Data

Kompetensi minimum literasi numerasi kelas 5 SD telah ditetapkan. Hal ini dapat membantu guru merencanakan pembelajaran dan membuat soal evaluasi.

Tabel 2.4 berikut adalah cakupannya (Kemendikbud,2021):

²⁷ Fitrianing Tyas Puji Pangesti, "Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Dengan Soal Hots," *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education* 5, no. 9 (2018): 566–75, <http://idealmathedu.p4tkmatematika.org>.

Tabel 2. 4 Cakupan Materi Matematika kelas 5 SD

Domain	Subdomain	Kompetensi
Bilangan	Representasi	Memahami bilangan cacah (maksimal enam angka). Memahami pecahan dan pecahan campuran positif dengan penyebut bilangan satu atau dua angka. Mengenal garis bilangan dan mengetahui posisi bilangan cacah dan pecahan pada garis bilangan.
	Sifat urutan	Membandingkan dua bilangan cacah (maks tiga angka). Membandingkan dua pecahan termasuk membandingkan bilangan cacah dengan pecahan
	Operasi	Menghitung hasil penjumlahan/ pengurangan/ perkalian/ pembagian dua bilangan cacah (maks enam angka) termasuk menghitung kuadrat dari suatu bilangan cacah (maks tiga angka). Menentukan beberapa (maks 5) kelipatan suatu bilangan cacah n dengan $n \leq 10$ (setara dengan skip counting). Menentukan KPK, faktor suatu bilangan cacah dan FPB
Geometri dan pengukuran	Geometri	Mengenal segitiga, segiempat, segibanyak, dan lingkaran. Menghitung luas persegi panjang bila diketahui lebar dan panjangnya dan menghitung panjang dan lebar bila diketahui luas dan salahsatu sisinya. Mengenal beberapa bangun ruang seperti balok, kubus, prisma dan tabung

Domain	Subdomain	Kompetensi
	Pengukuran	Mengenal dan menggunakan satuan baku untuk panjang (cm, m), berat (gr, kg), volume (liter, ml), waktu (detik, menit, jam). Mengenal dan menggunakan satuan luas (cm ² , m ²) dan volume (cm ³ , m ³)
Aljabar	Persamaan dan pertidaksamaan	Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan/atau pembagian (dalam bentuk yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan proses berpikir pada kelas tersebut
	Relasi dan fungsi (termasuk pola bilangan) Rasio dan proporsi	Mengenali pola gambar atau objek. Mengenali pola bilangan sederhana dan melanjutkan pola tersebut Tidak ada
Data dan ketidakpastian	Data dan representasinya	Memahami cara penyajian data sederhana (menggunakan turus dan diagram gambar)
	Ketidakpastian dan peluang	Menentukan kejadian yang lebih mungkin di antara beberapa kejadian

c. Prinsip Literasi Numerasi

Terdapat 3 prinsip dasar literasi numerasi, yaitu (Tim GLN, 2017):

- 1) Bersifat nyata
- 2) Sesuai lingkup matematika dalam kurikulum 2013
- 3) Antara literasi numerasi dan literasi yang lain itu berkesinambungan.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Asesmen kompetensi minimum merupakan program penilaian yang dilakukan pada kelas tengah jenjang. Hasilnya digunakan sebagai alat untuk mengukur seberapa baik proses pembelajaran dilakukan dan kualitas satuan pendidikan. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa perlunya evaluasi selama proses pembelajaran. Sebagaimana firman Allah dalam surah Al-Baqarah ayat 284, yaitu:

لِلَّهِ مَا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْاَرْضِؕ وَاِنْ تُبْدُوْا مَا فِيْ اَنْفُسِكُمْ اَوْ تُخْفُوْهُ يُحٰسِبْكُمۡ بِهٖ اللّٰهُ فَيَعۡزُبُ لِمَنۡ يَّشَآءُ وَيُعَذِّبُ مَنۡ يَّشَآءُ وَاللّٰهُ عَلٰى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيْرٌ

Artinya: “kepunyaan Allah-lah segala apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi, dan jika kamu melahirkan apa yang aka nada di dalam hatimu atau kamu menyembunyikan, niscaya Allah akan membuat perhitungan dengan kamu tentang perbuatanmu itu, Maka Allah mengampunimu siapa yang dikehendaki-Nya dan menyiksa siapa yang dikehendaki-Nya dan Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu”.

Ayat ini menekankan bahwa evaluasi penting untuk proses pembelajaran yang efektif. Dalam hal ini, evaluasi dirancang dan dibuat oleh guru dalam bentuk soal-soal dengan tujuan untuk membantu siswa memahami jawaban dari soal-soal yang tersedia.

Asesmen kompetensi minimum merupakan penilaian yang melibatkan soal-soal kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berpikir tingkat tinggi sering disebut dengan *High Order Thinking Skills* (HOTS). Kemampuan ini

diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surah Az-Zumar ayat 9, yaitu:

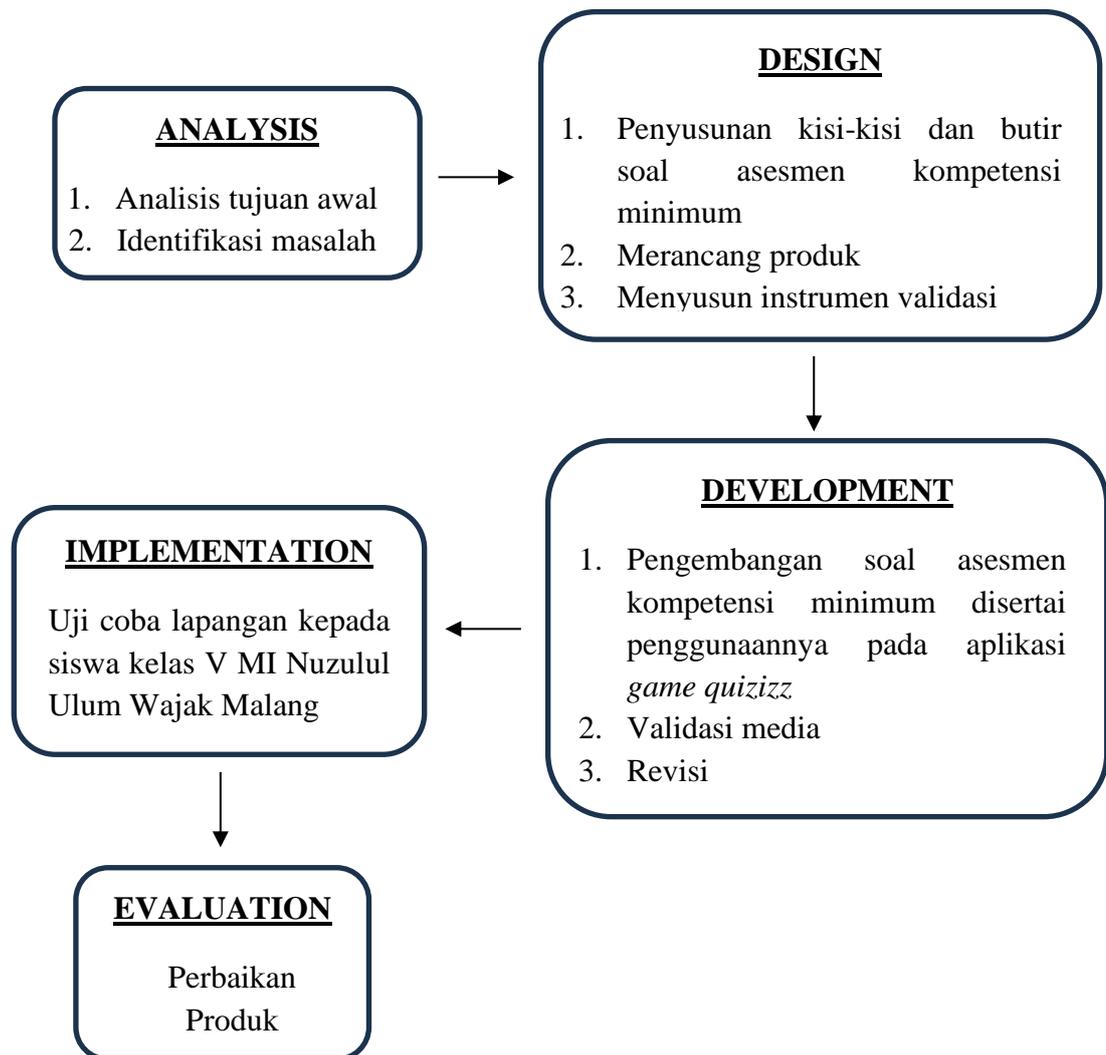
أَمْ مَنْ هُوَ قَانِتٌ آتَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا

يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: Apakah kamu orang musyrik yang lebih beruntung ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dengan sujud dan berdiri, karena takut kepada azab akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah, “Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran.

Ayat ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir bukan hanya membutuhkan pengetahuan saja, melainkan juga membutuhkan akal sehat dan penalaran yang sehat. Berdasarkan kedua firman Allah di atas, kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat penting, seiring dengan semakin kompleksnya masalah dan munculnya persaingan untuk menemukan hal-hal baru yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada terutama pada abad 21

C. Kerangka Berpikir



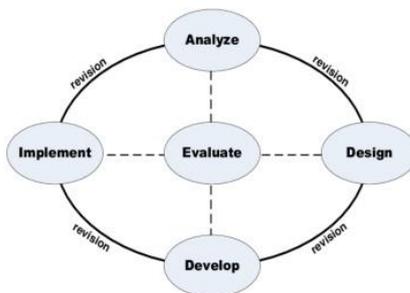
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk²⁸. Dengan demikian, Pemilihan metode ini dirasa sangat cocok karena termasuk penelitian pengembangan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Branch yaitu ADDIE. Pemilihan model pengembangan ini selain modelnya sederhana, tahapan-tahapannya juga mudah dipelajari. Menurut Branch, dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) terdapat 5 langkah yang dikenal dengan pendekatan ADDIE. Berikut adalah gambar tahapan langkah penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE:



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian R&D dengan Model Pengembangan ADDIE Menurut Branch (2010)

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2016).

B. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menganalisis permasalahan-permasalahan yang ada di MI Nuzulul Ulum Wajak Malang untuk diselesaikan dengan solusi yang tepat berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti. Adapun analisis yang dilakukan di antaranya: analisis tujuan awal, identifikasi masalah, dan analisis materi.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap kedua yaitu *design*. *Design* dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan referensi-referensi terkait soal literasi numerasi dan menyusun kisi-kisi soal dan butir soal asesmen kompetensi minimum. Rancangan kisi-kisi soal dan butir soal asesmen kompetensi minimum yang telah dibuat harus mempertimbangkan kemampuan siswa sebagai subjek dalam penelitian. Kisi-kisi soal dan butir soal yang telah disusun kemudian dikonsultasikan kepada dosen validasi ahli materi. Jika terdapat sebuah revisi, maka peneliti harus memperbaiki soal yang telah disusun hingga mendapatkan validasi dari dosen validasi ahli materi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu *development*. Langkah selanjutnya setelah melakukan revisi kisi-kisi soal dan soal asesmen kompetensi minimum yang sudah tervalidasi, kemudian memasukkan soal ke aplikasi *game quizizz*. Setelah itu, dapat dikonsultasikan kepada dosen validasi ahli media mengenai soal yang telah dikembangkan yang penggunaannya sudah dapat dilakukan pada aplikasi *game*

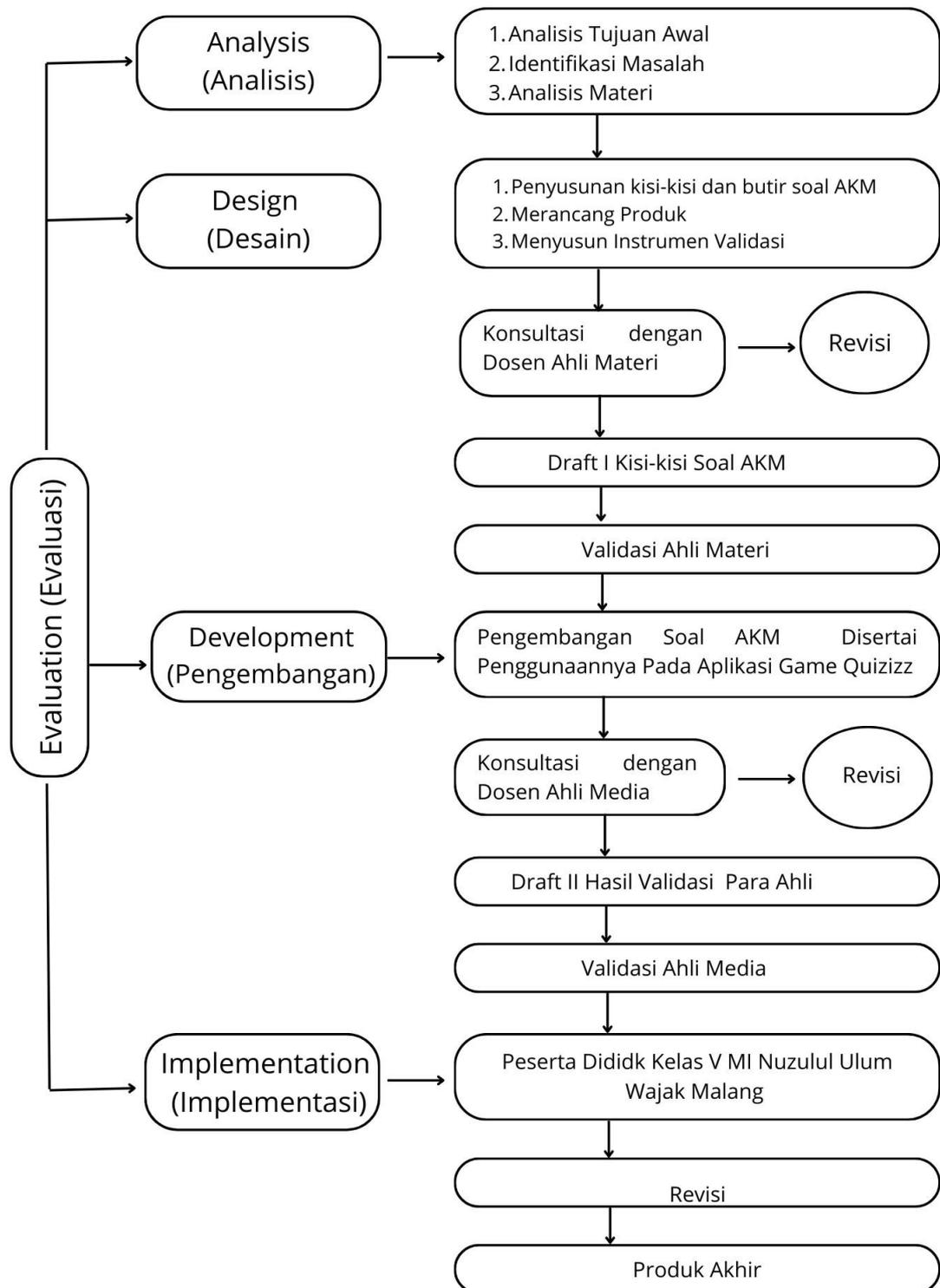
quizizz. Jika dosen validasi ahli media memberikan saran, maka peneliti harus melakukan sebuah revisi. Jika sudah melakukan revisi dan mendapatkan nilai yang baik, dapat langsung menerapkan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* kepada siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap *implementation* dilakukan dengan mengujikan soal Asesmen kompetensi minimum yang dibuat melalui *game quizizz* kepada siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang. Tujuan dari penerapan soal ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap soal asesmen kompetensi minimum yang digabungkan dengan *game quizizz*.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah tahap *evaluation*. Pada tahap ini, setiap tahapan dievaluasi untuk mengurangi kesalahan dalam pengembangan soal sehingga menghasilkan produk akhir yang berkualitas. Berikut prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quziizz* yang terdapat di bawah ini:



C. Uji Produk

1. Desain Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di MI Nuzulul Ulum Desa Kidangbang Kecamatan Wajak Kabupaten Malang, Jawa Timur. Pada penelitian ini objek yang digunakan adalah soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* di kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang.

Penelitian pengembangan ini diuji oleh para ahli yang berkompeten. Para ahli terdiri dari ahli materi dan ahli media dari dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba dalam penelitian pengembangan soal Asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* ini adalah:

- a. Para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi dari dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- b. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 10 siswa di MI Nuzulul Ulum Wajak Malang. Alasan peneliti memilih madrasah ini karena MI Nuzulul Ulum merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah yang ada di desa Kidangbang Kecamatan Wajak. Untuk memenuhi kebutuhan madrasah, media pembelajaran yang baik sangat diperlukan karena MI Nuzulul Ulum merupakan madrasah yang masih dalam tahap berkembang dan memiliki jumlah media yang terbatas. Selain pemilihan madrasah dan media pembelajaran, alasan peneliti memilih subjek penelitian ini pada kelas V adalah karena relevan dengan asesmen kompetensi minimum yang dilakukan pada kelas tengah jenjang.

D. Jenis Data

Jenis data yang didapatkan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti serta saran dari para ahli. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari penilaian hasil validasi para ahli (ahli media dan ahli materi), serta angket respon siswa.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Tes

Instrumen data dalam penelitian pengembangan ini salah satunya menggunakan tes. Soal yang dikembangkan sebanyak 30 soal berbentuk soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, benar-salah, menjodohkan, dan isian singkat.

2. Non tes

a. Observasi

Salah satu instrumen awal dari penelitian ini adalah observasi langsung ke madrasah. Kegiatan observasi ini berguna untuk mengetahui segala kegiatan yang ada pada madrasah sehingga dari hasil observasi tersebut peneliti dapat menemukan masalah yang akan dijadikan sebagai sebuah penelitian.

b. Wawancara

Wawancara adalah salah satu bentuk instrumen pengumpulan data setelah dilakukannya observasi. Wawancara ini dilakukan oleh peneliti dengan pendidik mata pelajaran matematika kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang yang berguna untuk mengetahui informasi terkait proses Asesmen Nasional (AN) di

madrrasah tersebut serta masalah apa yang terjadi pada siswa dalam menghadapi Asesmen Nasional (AN).

c. Angket

Angket dapat berupa pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk mengetahui keadaan sikap dan saran dari seseorang. Oleh karena itu, angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan pilihan jawaban telah disediakan oleh peneliti. Pemilihan instrumen pengumpulan data ini adalah untuk mengetahui validasi para ahli terhadap pengembangan soal berbasis *game quizizz* serta respon siswa terhadap pemanfaatan pengerjaan soal berbasis *game quizizz*.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes yang digunakan adalah 30 butir soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* pada literasi numerasi *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Subjek tes adalah 10 siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang. Tes berbentuk soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, benar-salah, dan isian singkat.

2. Angket

a.) Validasi

Validitas soal dan media didapatkan dari penilaian validator ahli materi dan validator ahli media pada angket lembar validasi. Penilaian terdiri dari beberapa pernyataan yang memiliki 5 skala penilaian. Validator diminta untuk memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan nilai yang akan diberikan pada setiap aspek pernyataan yang diberikan. Selain memberikan nilai dengan memberikan tanda

centang, validator diminta untuk memberikan kritik dan saran atas materi atau media yang telah dikembangkan untuk dapat digunakan sebagai perbaikan dan peningkatan kualitas soal yang telah dikembangkan.

b.) Respon siswa

Angket ini penting untuk melihat respon siswa terhadap penerapan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz*. Penilaian terdiri dari beberapa pernyataan yang memiliki 4 skala penilaian. Siswa diminta untuk memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan nilai yang akan diberikan pada setiap aspek pernyataan yang diberikan.

G. Analisis Data

1. Analisis Validasi

Data kevalidan didapatkan dengan cara memberikan angket penilaian pada ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz*. Setiap validator diminta untuk mengisi lembar angket terhadap soal asesmen kompetensi minimum yang telah dikembangkan dengan bantuan media *game quizizz*. Adapun aspek-aspek dalam lembar angket penilaian tersebut terdiri dari beberapa butir pernyataan yang diukur dalam skala likert dengan interval 1-5.

Adapun rumus uji validitas ditunjukkan dengan persamaan:

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

Keterangan:

P = Presentase Kevalidan

Σx = Total Jumlah Skor Jawaban Validator (nilai nyata)

Σx_i = Jumlah Total Jawaban Tertinggi (nilai harapan)

Tabel 3.1 Tabel Kevalidan

Presentase %	Kriteria
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak valid

Sumber: ²⁹

Kritik dan saran dari para validator digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi.

2. Analisis respon siswa

Pada tahap akhir kegiatan pengerjaan soal, siswa diberi angket yang berisi pernyataan respon siswa saat melakukan pengerjaan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz*. Analisis respon siswa dilakukan dengan rumus Khabibah:³⁰

$$Interval (I) = \frac{\text{skor item pernyataan}}{\text{skor tertinggi item pernyataan}} \times 100\%$$

²⁹ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung: ALFABETA, 2013).

³⁰ Yuni Yamasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Berkualitas," 2010, 1–8.

Menurut Aisyah angket respon siswa diklasifikasikan sesuai pada tabel 3.2:³¹

Tabel 3. 2 Klasifikasi Respon Siswa

Presentase respon (%)	Klasifikasi
80 – 100	Sangat Positif
60 – 80	Positif
40 – 60	Kurang Positif
20 – 40	Tidak Positif
0 – 20	Sangat tidak Positif

³¹ Aisyah, Panjaitan, and Marlina, "Respon Siswa Terhadap Mediae-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah."

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum

Asesmen kompetensi minimum adalah program evaluasi literasi, numerasi, dan karakter yang dilakukan pada kelas tengah jenjang guna untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pada tahap ini, peneliti melakukan sebuah pengembangan soal yang diambil dari materi numerasi asesmen kompetensi minimum kelas V yang beracuan dari Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Sehingga dalam penulisan ini, peneliti mengembangkan atau menghasilkan soal asesmen kompetensi minimum numerasi dengan bantuan aplikasi *game quizizz*. Penggunaan *game quizizz* dalam penelitian ini, karena *game quizizz* merupakan salah satu aplikasi edukatif yang mampu menarik minat siswa untuk menyelesaikan soal. Adapun soal-soal asesmen kompetensi minimum numerasi yang telah dikembangkan didapatkan dari kajian-kajian teori materi numerasi serta mencari referensi soal-soal asesmen kompetensi minimum SD/MI kelas V melalui buku-buku latihan soal Asesmen Nasional (AN) SD/MI, dan soal simulasi asesmen kompetensi minimum. Rujukan-rujukan materi tersebut yang dijadikan oleh penulis sebagai langkah awal dalam membuat kisi-kisi soal dan butir-butir soal asesmen kompetensi minimum.

Pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, sehingga terdapat 5 tahapan yang dilakukan oleh peneliti, di antaranya:

1. Analysis

Terdapat 2 hal yang dilakukan pada awal penelitian yakni menganalisis tujuan awal dan analisis identifikasi masalah.

a.) Tujuan awal

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki kualitas soal asesmen kompetensi minimum yang sudah ada, sehingga pendidik dapat dan menggunakannya sebagai contoh dalam membuat soal asesmen kompetensi minimum untuk meningkatkan minat siswa untuk melakukan asesmen kompetensi minimum dengan soal yang lebih mudah dipahami.

b.) Identifikasi masalah

Pada saat pra-lapangan, didapatkan hasil wawancara bersama Bapak Suhadi, S.Pd.I selaku guru matematika kelas V sebagai suatu identifikasi masalah. Berikut ini adalah identifikasi masalah yang ditemukan, di antaranya:

- 1.) Madrasah membutuhkan dukungan untuk proses pembelajaran.
- 2.) Kurangnya fasilitas untuk teknologi pembelajaran.
- 3.) Media pembelajaran modern yang mampu mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
- 4.) Kemampuan siswa yang beragam, sehingga membuat tingkat pemahaman yang mereka dapatkan juga beragam.
- 5.) Metode pembelajaran, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang baru sangat dibutuhkan untuk membuat siswa lebih senang belajar matematika.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penyelesaian masalah yang bisa digunakan adalah dengan mengembangkan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz*.

2. Design

Tahap kedua setelah melakukan analisis yakni mendesain produk atau melakukan sebuah rancangan untuk membuat produk. Berikut hal-hal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap desain, yaitu:

a.) Pembuatan kisi-kisi dan pemilihan materi soal

Kajian teori adalah langkah awal dalam pembuatan soal sebelum melakukan pembuatan kisi-kisi. Untuk melakukan peneliti melakukan penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan soal simulasi Asesmen kompetensi minimum , soal latihan Asesmen kompetensi minimum , dan soal Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) untuk mencari referensi soal. Materi dalam penelitian pengembangan ini menggunakan numerasi. langkah selanjutnya setelah melakukan kajian teori yakni mengembangkan kisi-kisi soal dimulai dengan menyusun kompetensi soal dan kemudian mengembangkannya menjadi indikator. Adapun kisi-kisi soal yang dibuat oleh peneliti terdapat pada tabel 4.1:

Tabel 4.1 Kisi-kisi Soal

DOMAIN	SUBDOMAIN	KOMPETENSI	LEVEL	BENTUK SOAL	INDIKATOR	NOMOR SOAL
Bilangan	Operasi	Menentukan keputusan berdasarkan kondisi yang telah disediakan pada suatu kejadian	<i>Applying</i>	PG Kompleks	Siswa mampu menentukan keputusan berdasarkan informasi yang telah disediakan	1
				PG	Siswa mampu menentukan benar salah suatu kejadian berdasarkan kondisi yang telah disediakan	2
		Meyelesaiakn soal sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan	<i>Applying</i>	PG	Siswa mampu menghitung hasil penjumlahan berdasarkan hasil survei dengan tepat	6
		Menyelesaikan soal cerita sehari-hari berkaitan dengan pengurangan	<i>Applying</i>	PG	Siswa mampu menghitung hasil pengurangan berdasarkan cerita kejadian yang telah disediakan	7
		Menentukan pernyataan cara baca nilai bilangan dengan benar berdasarkan kondisi yang telah disediakan pada suatu kejadian	<i>Applying</i>	PG Kompleks	Siswa mampu menentukan pernyataan cara baca nilai bilangan dengan benar	9

DOMAIN	SUBDOMAIN	KOMPETENSI	LEVEL	BENTUK SOAL	INDIKATOR	NOMOR SOAL
		Menjodohkan soal cerita berkaitan dengan penjumlahan dengan jawaban yang tepat	<i>Applying</i>	Menjodohkan	Siswa mampu menjodohkan soal cerita dengan jawaban yang tepat	10
		Menentukan keputusan berdasarkan pernyataan informasi cerita yang telah disediakan	<i>Applying</i>	PG Kompleks	Siswa mampu menentukan pernyataan cara baca nilai bilangan dengan tepat	18
				PG	Siswa mampu menentukan benar salah suatu pernyataan berdasarkan cerita yang telah disediakan	19
		Menentukan tempat bilangan berdasarkan nilai bilangan pada informasi cerita yang telah disediakan	<i>Applying</i>	PG	Siswa mampu menentukan tempat bilangan sesuai nilai bilangan pada informasi cerita dengan benar	20
		Menentukan pernyataan benar salah pada soal cerita sehari-hari berkaitan dengan pengurangan	<i>Applying</i>	PG	Siswa mammpu mennetukan jawaban benar salah pada hasil pengurangan berdasarkan soal cerita sehari-hari	21 22

DOMAIN	SUBDOMAIN	KOMPETENSI	LEVEL	BENTUK SOAL	INDIKATOR	NOMOR SOAL
		Menentukan pernyataan pecahan sederhana dengan benar berdasarkan cerita yang telah disediakan	<i>Applying</i>	PG	Siswa mampu menentukan pernyataan pecahan sederhana dengan tepat dan benar	23
					Siswa mampu menyelesaikan pecahan sederhana berdasarkan cerita yang telah disediakan dengan jawaban yang tepat	24
Aljabar	Perkalian	Menjodohkan soal berkaitan dengan perkalian pada informasi cerita yang telah disediakan dengan jawaban yang tepat	<i>Applying</i>	Menjodohkan	Siswa mampu menjodohkan soal cerita dengan jawaban dengan tepat	12
				Isian Singkat	Siswa mampu menghitung hasil perkalian berdasarkan informasi cerita yang telah disediakan	13
Data dan Ketidakpastian	Peluang	Menentukan pola gambar berdasarkan cerita yang telah di sediakan	<i>Applying</i>	PG	Siswa mampu menentukan peluang gambar yang mungkin akan muncul	3

DOMAIN	SUBDOMAIN	KOMPETENSI	LEVEL	BENTUK SOAL	INDIKATOR	NOMOR SOAL
			<i>Applying</i>	Menjodohkan	Siswa mampu menentukan pasangan pola gambar sesuai dengan urutannya	4
		Menentukan peluang kejadian yang mungkin dilakukan secara bersamaan berdasarkan kondisi yang telah disediakan pada suatu kejadian	<i>Applying</i>	Uraian	Siswa mampu menentukan peluang yang mungkin keluar dilakukan secara bersamaan berdasarkan kondisi yang telah disediakan	8
	Data dan Ketidakpastian	Menjodohkan soal cerita berdasarkan dengan hasil survei dengan jawaban yang tepat	<i>Applying</i>	Menjodohkan	Siswa mampu menjodohkan soal cerita dengan tepat	5
Geometri dan Pengukuran	Pengukuran	Menentukan waktu kejadian berdasarkan soal kejadian yang telah disediakan	<i>Applying</i>	PG	Siswa mampu menentukan kejadian yang terjadi berdasarkan cerita yang telah disediakan	14
		Menentukan lama waktu kejadian berdasarkan soal cerita yang telah disediakan	<i>Applying</i>	Uraian	Siswa mampu menentukan lama waktu kejadian berdasarkan cerita yang telah disediakan	16

DOMAIN	SUBDOMAIN	KOMPETENSI	LEVEL	BENTUK SOAL	INDIKATOR	NOMOR SOAL
		Menentukan jawaban yang sesuai pada satuan berat baku pada soal cerita yang tersedia	<i>Applying</i>	PG	Siswa mampu menentukan jawaban yang tepat berdasarkan pernyataan yang ada pada soal cerita yang tersedia	29
			<i>Applying</i>	Isian Singkat		30
	Geometri	Mecocokkan nama dan nomor bangunan pada denah dengan tepat berdasarkan suatu kejadian	<i>Applying</i>	Menjodohkan	Siswa mampu mencocokkan nama dan nomor bangunan dengan jawaban yang tepat	27
		Menentukan jawaban yang sesuai pada denah berdasarkan suatu kejadian	<i>Applying</i>	Isian Singkat	Siswa mampu menentukan jawaban yang tepat berdasarkan pernyataan yang ada pada suatu kejadian	28
		Menentukan keputusan berdasarkan soal cerita yang telah disediakan	<i>Applying</i>	PG	Siswa mampu menentukan benar salah suatu kejadian berdasarkan cerita yang telah disediakan	25

DOMAIN	SUBDOMAIN	KOMPETENSI	LEVEL	BENTUK SOAL	INDIKATOR	NOMOR SOAL
		Menentukan model bangun ruang berdasarkan soal cerita yang telah disajikan	<i>Applying</i>	Isian Singkat	Siswa mampu menentukan model bentuk dari sebuah bangun ruang berdasarkan cerita yang telah disajikan	26

Setelah membuat kisi-kisi soal, peneliti menyiapkan soal-soal tentang operasi bilangan cacah dan pecahan, perkalian, peluang, geometri, dan pengukuran. Soal-soal yang dibuat harus sesuai dengan domain dan subdomain yang ditetapkan oleh Kemendikbud kemudian model *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) akan digunakan sebagai pedoman untuk pembuatan butir soal.

b.) Merancang produk

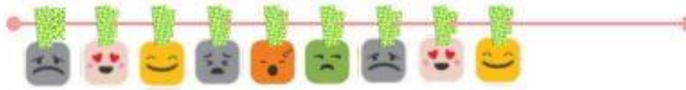
Instrumen soal asesmen kompetensi minimum dalam penelitian ini terdiri atas 30 butir soal dengan bentuk soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, dan isian singkat. Setelah membuat rancangan soal, peneliti menggunakan aplikasi untuk membantu membuat media seperti: *canva* dan *quizzizz.com*. selain menggunakan aplikasi, peneliti juga menyiapkan dan membuat gambar pendukung, *font*, ukuran *font*, serta warna untuk digunakan dalam media.

Berikut contoh rancangan soal asesmen kompetensi minimum dalam *canva* sebelum dimasukkan dalam aplikasi *game quizzizz* terdapat pada gambar. Adapun butir soal secara lengkap terdapat dalam lampiran.

Rangkaian Emoji

Vellin mendapatkan tugas membuat rangkaian bebas. Vellin membuat rangkaian dari 17 emoji. Emoji tersebut disusun membentuk sebuah pola.

Lihatlah rangkaian emoji yang disusun oleh Vellin.



Rangkaian buah yang dibuat oleh Vellin baru terpasang 9 emoji. ia akan menyelesaikan rangkaian emoji-nya sampai terbentuk rangkaian sesuai dengan rencananya.

a. Jumlah semua emoji yang  digunakan Vellin dalam rangkaian-nya adalah

2
 3

4
 5

Gambar 4. 1 Butir Soal Pilihan Ganda

Pasar Malam

Usia dibawah 10 Tahun Wajib ditemani keluarga



Ayah, ibu, Zidan, dan Lathifa sedang bermain ke Taman Bermain (Pasar Malam). Mereka ingin naik berbagai wahana.

a. Wahana apa saja yang mungkin akan mereka naiki?

Centang pada setiap jawaban yang benar! Jawaban benar lebih dari satu.

- Ayah naik ombak banyu bersama Zidan
 Ibu naik kereta api mini bersama Lathifa
 Zidan naik komedi putar sendirian

Gambar 4. 2 Butir Soal Pihan Ganda Kompleks



Ayah, ibu, Zidan, dan Lathifa sedang bermain ke Taman Bermain (Pasar Malam). Mereka ingin naik berbagai wahana.

b. Lathifa hanya dapat naik wahana kereta api mini saja

Benar

Salah

Activate W

Gambar 4. 3 Butir Soal Benar Salah

PESANAN KUE

Bu Sari menerima pesanan 5 macam kue yaitu: kue kucur, kue donat, kue pastel, risol mayo, dan kue lumpur. Masing-masing kue di pesan sebanyak 10 biji. Jika Bu Sari membuat setiap kue dengan satu resep, maka kue yang dibuat Bu Sari lebih dari pesanan.

Berikut sisa kue pesanan:

a. Tentukan pasangan jenis kue dengan jumlah kue pesanan dan kelebihan yang dibuat oleh Bu Sari!

Kue Cucur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	14
Kue Pastel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	17
Kue Pukis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	12
Kue Lumpur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	13
Kue Lumpur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	15

Gambar 4. 4 Butir Soal Menjodohkan

Kegiatan Menabung

Ibu selalu membiasakan ketiga anaknya untuk gemar menabung. Ketiga anak ibu memiliki jadwal menabung yang berbeda-beda.

- Syafa menabung setiap 6 hari sekali sebesar RP10.000,00
- Nadia menabung setiap 5 hari sekali sebesar Rp7.500,00
- Yazid menabung setiap 3 hari sekali sebesar Rp5.000,00

Berikut urutan menabung Syafa, Nadia, dan Yazid!

The calendar shows the following saving days for each child in September 2023:

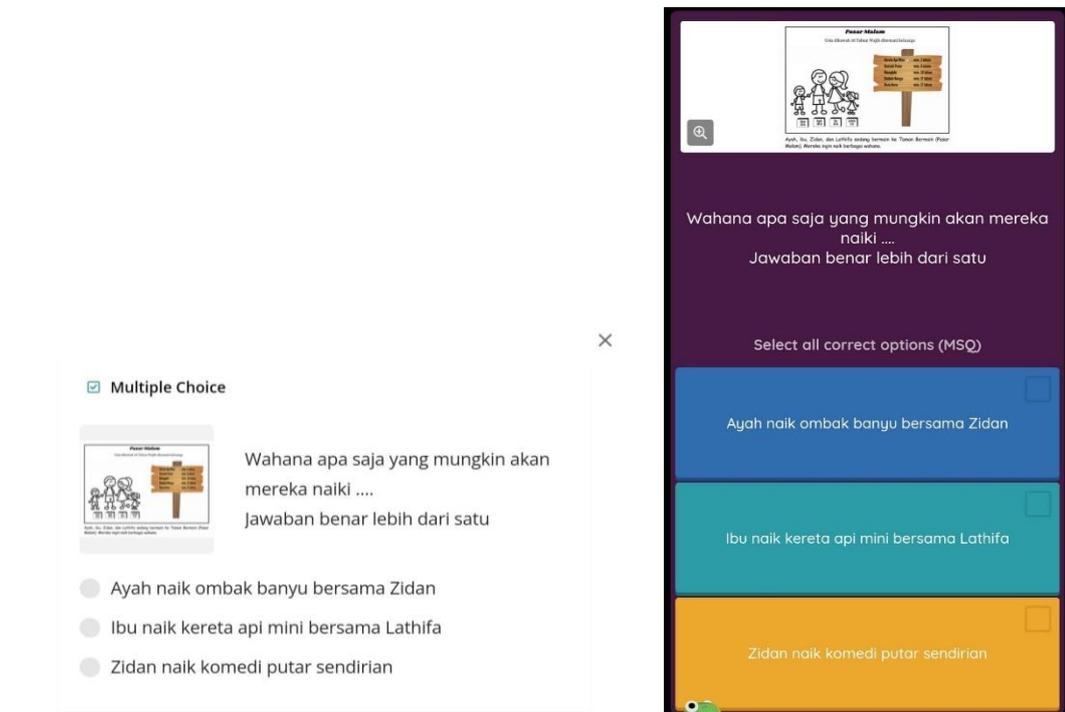
Day	Yazid (Triangle)	Syafa (Circle)	Nadia (Square)
1			
2			
3	Yazid		
4			
5			
6		Syafa	
7			
8		Syafa	
9			
10			
11	Yazid		
12			Nadia
13			
14			
15		Syafa	
16			
17			
18	Yazid		
19			
20			
21		Syafa	
22			
23			
24			
25	Yazid		
26			
27			
28		Syafa	
29			
30			

b. Pada tanggal berapa dalam satu hari tertentu Syafa dan Nadia menabung bersamaan?

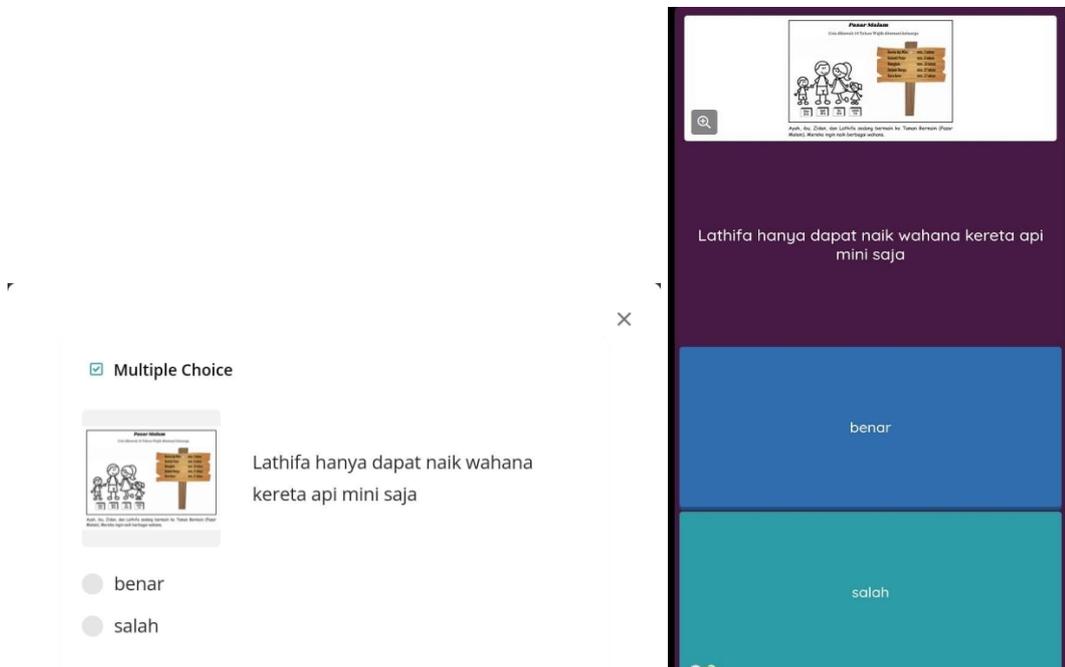
Gambar 4. 5 Butir Soal Isian Singkat

c.) Penyusunan instrumen validasi

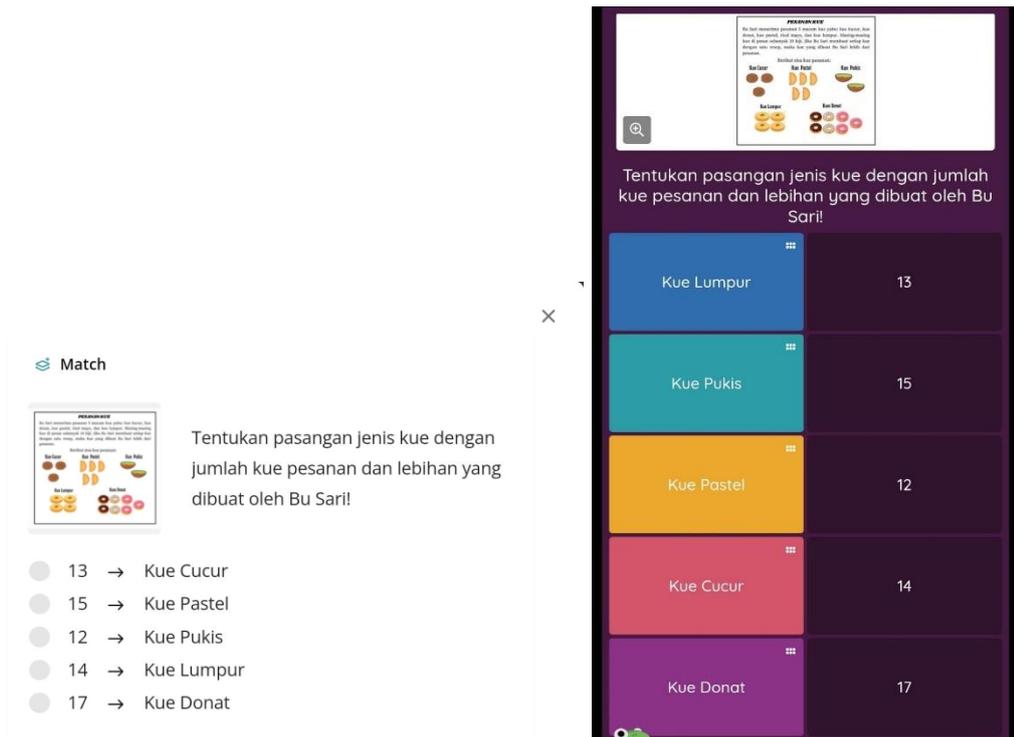
Penyusunan instrumen validasi ditunjukkan kepada 2 dosen ahli yakni ahli materi dan ahli media. Dosen ahli materi untuk menilai kesesuaian antara kisi-kisi soal dengan butir soal yang telah dibuat. Sedangkan dosen ahli media untuk menilai kesesuaian soal yang dikembangkan dalam *game quizz* dengan butir soal yang telah dibuat. Bentuk instrumen dari angket validasi ini berbentuk angket centang yang terdiri dari beberapa pernyataan dengan 5 skala penilaian, serta kolom kritik dan saran untuk peneliti gunakan sebagai evaluasi dan revisi untuk tahap selanjutnya. Bapak Muhammad Islahul Mukmin, M.Pd., M.Si. Adalah validator materi dalam penelitian ini, dan Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd adalah validator media dalam penelitian ini.



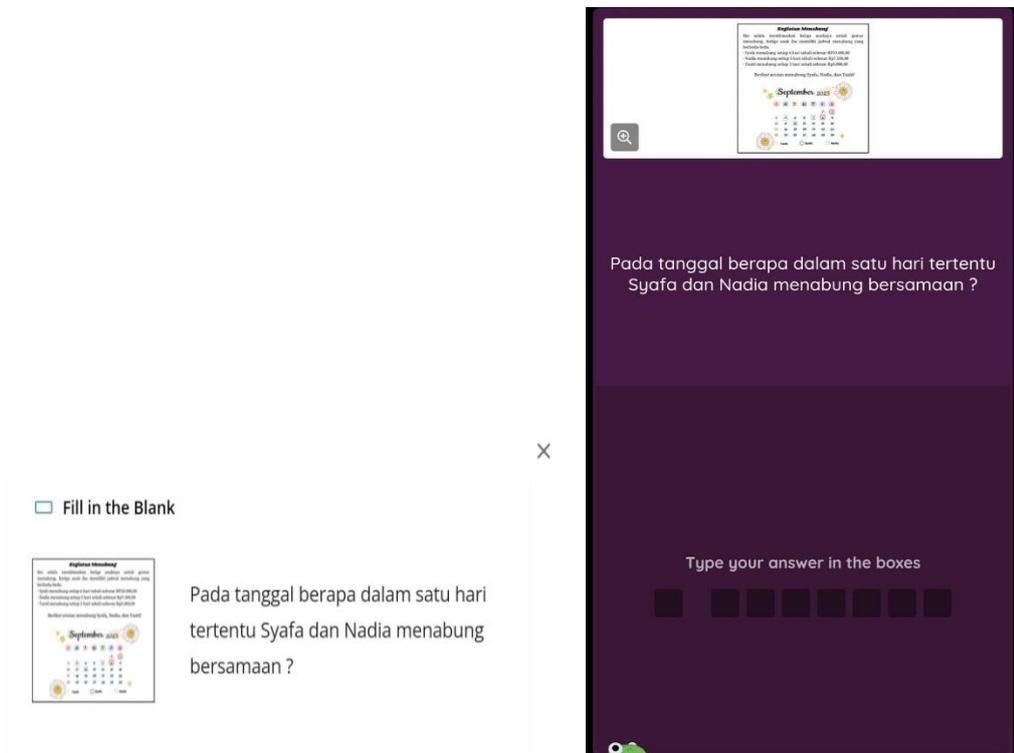
Gambar 4.7 Butir Soal Pilihan Ganda Kompleks dalam Aplikasi *Game Quizizz*



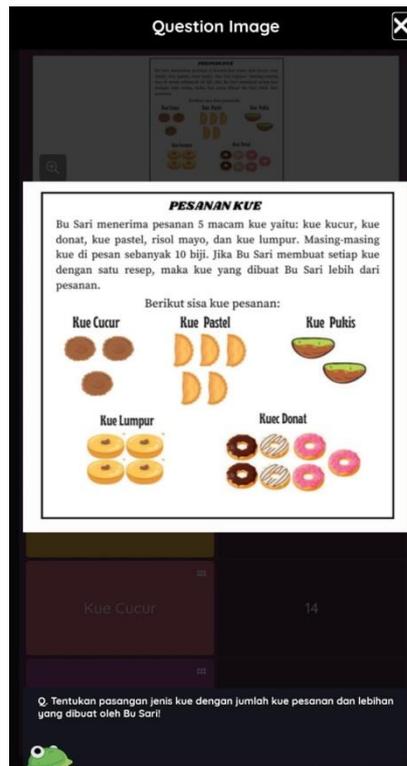
Gambar 4.8 Butir Soal Benar-Salah Dalam Aplikasi *Game Quizizz*



Gambar 4.9 Butir Soal Menjodohkan dalam Aplikasi *Game Quizizz*



Gambar 4. 10 Butir Soal Isian Singkat dalam Aplikasi *Game Quizizz*



Gambar 4.11 Soal Dalam Aplikasi *Game Quizizz* pada Tampilan *Handphone*

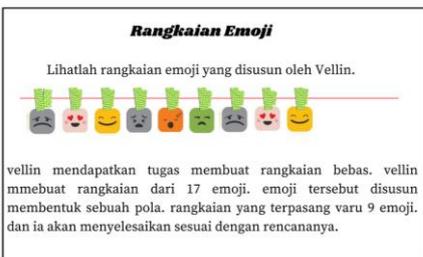
b.) Validasi soal asesmen kompetensi minimum

Untuk mendapatkan sebuah validasi atas media yang telah dibuat dan dikembangkan, peneliti harus terlebih dahulu berkonsultasi dengan para dosen validator dengan menunjukkan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* dan instrumen validasi yang telah dibuat. Hasil validasi para dosen ahli terdiri dari data kuantitatif dari skala penilaian instrumen validasi, serta data kualitatif dari kolom kritik dan saran para dosen validator.

c.) Revisi soal asesmen kompetensi minimum

Kritik dan saran dosen validator digunakan untuk melakukan revisi terhadap beberapa butir soal asesmen kompetensi minimum dalam penelitian pengembangan ini. Selain itu, kritik dan saran juga digunakan dijadikan sebagai data kualitatif. Adapun kritik dan saran validator terdapat pada tabel 4.2:

Tabel 4.2 Kritik Dan Saran Validator serta Hasil Revisi Produk Soal Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis *Game Quizizz*

No.	Kritik Dan Saran Perbaikan	Revisi Yang Dilakukan
1.	Gambar soal kurang besar dan kurang jelas.	Memperbesar dan memperjelas gambar soal.
2.	Soal harus menggunakan kisi-kisi dengan kompetensi yang sesuai dengan butir soal.	Memperbaiki soal agar sesuai dengan kisi-kisi dan kompetensinya.
3.	<i>Font</i> dan gambar dalam butir soal harus sesuai dengan <i>font</i> yang menarik untuk siswa SD/MI.	Memperbaiki font dan gambar yang menarik untuk siswa SD/MI dengan menggunakan <i>font comic</i> .
4.	Keterangan gambar pada soal turus (olahraga favorit) lebih baik dihapus dan diganti dengan gambar turus yang jelas tanpa menggunakan keterangan.	Menghapus keterangan pada gambar soal dan menambah gambar pada turus sesuai dengan soal yang telah dibuat.
		
5.	Gambar pada soal (emoji) sebaiknya diberikan tanda awal rangkaian dan diberikan arah panah untuk mengetahui arah rangkaiannya.	Menambahkan tanda awal rangkaian dan arah panah rangkaian.
		
6.	Pada soal “pesanan kue” pada kata “tiap” diganti menjadi “setiap”.	Menggantinya menjadi setiap
7.	Penulisan huruf besar serta penulisan kata benda	Memperbaiki penulisan terhadap huruf awal mahtan menjadi Mahdan, serta di pesan menjadi dipesan.

No.	Kritik Dan Saran Perbaikan	Revisi Yang Dilakukan
8.	Soal perlu ditambah, minimal 20 soal.	Menambah dan membuat soal menjadi 30 butir soal.

4. *Impletentation*

Pada tahap implementasi, produk yang telah dibuat dan dinyatakan baik oleh validator diuji cobakan kepada siswa. Tahap uji coba lapangan dilakukan kepada 10 siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang. Setelah uji coba produk selesai, siswa diminta untuk mengisi angket yang dibuat oleh peneliti dan menghasilkan nilai dengan kategori “sangat positif”. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa, maka hasil soal asesmen kompetensi minimum berbasis quizizz yang telah dikerjakan dapat dikerjakan dan dipahami dengan sangat baik.

5. *Evaluation*

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini adalah evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi dan memperbaiki produk dari semua tahapan yang telah dibuat berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli dan akan digunakan untuk menentukan kebutuhan perbaikan sebelum produk diterapkan.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Penyajian data

a.) Uji hasil validasi

Soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* dikatakan valid jika sudah mendapatkan penilaian dari dua dosen validator atas produk yang sudah dikembangkan. Selain hasil angket dua dosen validator, hasil angket respon

siswa juga sangat berpengaruh terhadap kevalidan produk yang telah dikembangkan. Adapun kevalidan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* ini didapatkan dari hasil nilai 2 data, yaitu: data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dalam hal ini berupa angket terhadap dosen ahli materi, dosen ahli media, dan angket respon siswa. sedangkan data kualitatif dalam hal ini berupa kritik dan saran yang diperoleh dari kolom kritik dan saran yang diberikan oleh para dosen ahli.

b.) Validasi ahli materi

1.) Data kuantitatif ahli materi

Validasi materi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh Bapak Muhammad Islahul Mukmin, M.Pd., M.Si. Pada tahap ini validator ahli materi diminta untuk memberikan centang pada angket penilaian yang terdiri dari beberapa pernyataan dan memiliki 5 skala penilaian. Data hasil penilaian validasi ahli materi disajikan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	Nilai (%)	Kriteria
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	5	100%	Sangat Valid
2.	Kesesuaian butir soal dengan kisi-kisi soal	5	100%	Sangat Valid
3.	Kesesuaian soal dengan opsi jawaban	5	100%	Sangat Valid
4.	Kesesuaian bahasa dalam butir soal dengan tingkat berpikir siswa	4	80%	Valid
5.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas butir soal	4	80%	Valid
6.	Kesesuaian warna untuk memperjelas dan memperindah soal	5	100%	Sangat Valid

No.	Aspek Penilaian	Skor	Nilai (%)	Kriteria
7.	Font yang digunakan dalam gambar soal jelas untuk mempermudah siswa membaca cerita soal	5	100%	Sangat Valid
8.	Butir soal memenuhi standar kriteria soal assmen kompetensi minimum	5	100%	Sangat Valid
Nilai P (Nilai Akhir)		38	95%	Sangat Valid

2.) Data kualitatif ahli materi

Angket penilaian dari validator ahli materi menghasilkan kritik dan saran perbaikan, di antaranya:

- a. Soal harus menggunakan kisi-kisi dengan kompetensi yang sesuai dengan butir soal.
- b. *Font* dan gambar dalam butir soal harus sesuai dengan *font* yang menarik untuk siswa tingkat SD/MI.
- c. Perbaiki penulisan di depan kata benda.

Angket penilaian ahli materi yang telah terisi terdapat dalam lampiran.

c.) Validasi ahli media

1.) Data kualitatif ahli media

Validasi media dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd. Pada tahap ini validator ahli media diminta untuk memberikan centang pada angket penilaian yang terdiri dari beberapa pernyataan dan memiliki 5 skala penilaian. Data hasil penilaian validasi ahli media disajikan pada tabel 4.4:

Tabel 4.4 Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Skor	Nilai (%)	Kriteria
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	80%	Valid
2.	Kesesuaian bahasa dalam butir soal dengan tingkat berpikir siswa	4	80%	Valid
3.	Kesesuaian butir soal dengan kisi-kisi soal	5	100%	Sangat Valid
4.	Font yang digunakan dalam gambar soal jelas untuk mempermudah siswa membaca cerita soal	4	80%	Valid
5.	Font dalam butir soal media mudah dibaca oleh siswa	4	80%	Valid
6.	Kesesuaian gambar dengan butir soal dalam media	4	80%	Valid
7.	Penyajian media dapat melibatkan interaksi dengan siswa	4	80%	Valid
8.	Pemilihan warna pada butir soal dalam media	4	80%	Valid
9.	Media mudah dioperasikan	5	100%	Sangat Valid
10.	Media memenuhi standar kriteria media pembelajaran	4	80%	Valid
11.	Penggunaan media memiliki fungsi praktis	4	80%	Valid
12.	Kemenarikan tampilan media	4	80%	Valid
13.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar	4	80%	Valid
14.	Kemampuan siswa untuk meningkatkan hasil belajar	4	80%	Valid
Nilai P (Nilai Akhir)		58	82,8%	Sangat Valid

Angket penilaian ahli media yang telah terisi terdapat dalam lampiran.

3.) Data kuantitatif ahli media

Angket penilaian dari validator ahli materi menghasilkan kritik dan saran perbaikan, diantaranya:

- a. Soal perlu ditambah dengan minimal 20 butir soal.

Berikut hasil penilaian para ahli disajikan pada table 4.5:

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validator

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	95%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	82,8%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian validator pada tabel di atas diperoleh kesimpulan bahwa soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* memperoleh nilai dengan kriteria “sangat valid”. Dengan demikian, didapatkan bahwa hasil dari para ahli terhadap validasi soal yang telah dikembangkan dinyatakan valid atau layak.

- d.) Uji angket respon siswa

Angket ini dilakukan oleh siswa. Mereka diminta untuk memberikan centang pada angket yang terdiri dari beberapa pernyataan dan memiliki 4 skala penilaian. Data hasil penilaian angket respon siswa 10 siswa MI Nuzulul Ulum Wajak Malang disajikan pada tabel 4.6:

Tabel 4. 6 Angket Respon Siswa

No.	Nama	Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori	% Rata-rata
1.	ANS	34	36	94,4	Sangat Positif	
2.	AF	32	36	88,8	Sangat Positif	
3.	IIA	31	36	86,1	Sangat Positif	
4.	KAZ	32	36	88,8	Sangat Positif	
5.	MHF	35	36	97,2	Sangat Positif	
6.	MR	32	36	88,8	Sangat Positif	91,1
7.	MRK	30	36	83,3	Sangat Positif	
8.	MRA	33	36	91,6	Sangat Positif	
9.	OAM	34	36	94,4	Sangat Positif	
10.	RYA	35	36	97,2	Sangat Positif	
Nilai Akhir		328	360	91,1	Sangat Positif	

Angket penilaian respon siswa yang telah terisi terdapat dalam lampiran.

Berdasarkan hasil penilaian angket respon siswa pada tabel di atas diperoleh kesimpulan bahwa soal asesmen Kompetensi Minimum berbasis *game quizizz* yang telah di uji cobakan memperoleh nilai dengan kriteria “Sangat Positif”. Dengan demikian, didapatkan bahwa hasil dari respon siswa terhadap soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* yang telah di uji cobakan dinyatakan mendapatkan respon yang positif.

2. Analisa Data Uji Produk

a.) Analisis hasil pengembangan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* dengan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan-tahapan dalam model pengembangan

ADDIE di antaranya: *analysis, design, development, implementasion, dan evaluation.*

Analysis menjadi tahap awal dalam penelitian pengembangan ini. Adapun yang dilakukan pada tahap awal yaitu menganalisis tempat sekolah, hal-hal yang ada di sekolah, dan hasil wawancara dengan Bapak Suhadi. Setelah melakukan *analysis*, maka tahap selanjutnya yaitu *design* dengan mendesain hal-hal yang akan dikembangkan pada tahap *development*. Sehingga pada tahap *development* peneliti akan mengembangkan produk yang telah dibuat dan dirancang pada tahap *design*. Selain mengembangkan produk, pada tahap pengembangan produk yang telah dikembangkan juga divalidasi para ahli. Setelah mendapatkan validasi dari para ahli, maka tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba kepada subjek penelitian. Jika sudah melakukan uji coba, maka evaluasi adalah tahap terakhir dalam penelitian pengembangan ini. Evaluasi ini berguna untuk mempermudah peneliti dalam memperbaiki produk yang telah dikembangkan.

Terdapat dua aplikasi yang digunakan dalam pengembangan soal asesmen kompetensi minimum . Aplikasi pertama adalah canva yang digunakan untuk mendesain soal cerita untuk dimasukkan ke dalam aplikasi kedua yaitu *game quizizz*. Aplikasi kedua adalah *quizizz* yang terdapat pada web *quizizz.com* digunakan untuk menerapkan soal yang telah dibuat penerapan soal pada peneliti melalui canva. Sehingga penelitian pengembangan dalam hal ini menghasilkan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* pada materi numerasi kelas V.

b.) Analisis hasil data uji produk

1.) Validasi materi

Nilai dari validasi materi terlihat pada tabel 4.3 mendapatkan nilai Σx sebanyak 38 dan nilai Σx_i sebanyak 40. Berdasarkan nilai yang didapat, maka jika dimasukkan ke dalam rumus

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\% \text{ menghasilkan:}$$

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Dari hasil presentase nilai akhir validasi materi di atas, maka nilai 95% masuk dalam kategori “Sangat Valid” yang berarti materi soal sudah valid dan dapat diaplikasikan ke media *game quizzz*.

2.) Validasi media

Nilai dari validasi media terlihat pada tabel 4.4 mendapatkan nilai Σx sebanyak 58 dan nilai Σx_i sebanyak 70. Berdasarkan nilai yang didapat, maka jika dimasukkan ke dalam rumus

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\% \text{ menghasilkan:}$$

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{70} \times 100\%$$

$$P = 82,8\%$$

Dari hasil presentase nilai akhir validasi media di atas, maka nilai 82,8% masuk kategori “Sangat Valid” yang berarti media *game quizzz* yang berisi

soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* materi numerasi dinyatakan valid dan dapat di uji cobakan kepada siswa.

3.) Respon siswa

Nilai dari angket respon siswa terlihat pada tabel 4.6 mendapatkan nilai *skor item pernyataan* sebanyak 328 dan nilai *skor tertinggi item pernyataan* sebanyak 360 Berdasarkan nilai yang didapat, maka jika dimasukkan ke dalam rumus

$$Interval (I) = \frac{skor\ item\ pernyataan}{skor\ tertinggi\ item\ pernyataan} \times 100\%$$

menghasilkan:

$$Interval (I) = \frac{skor\ item\ pernyataan}{skor\ tertinggi\ item\ pernyataan} \times 100\%$$

$$Interval (I) = \frac{328}{360} \times 100\%$$

$$Interval (I) = 91,1\%$$

Dari hasil presentase nilai akhir respon siswa, maka soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* mendapatkan respon “Sangat Positif” dengan rata-rata 91,1%.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi

Penelitian pengembangan dalam hal ini menghasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* pada materi numerasi untuk siswa kelas V. Pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikembangkan melalui serangkaian tahapan, di antaranya: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.³²

Pada tahap *analysis* peneliti melakukan identifikasi masalah yang didapatkan dari *survey* pada saat pra-penelitian. Adapun hal-hal yang didapatkan dari kegiatan pra-penelitian yaitu: perlunya metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan menyenangkan serta tingkat pemahaman dan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Dua hal tersebut merupakan hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan Bapak Suhadi S.Pd.I selaku guru mata pelajaran matematika kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang.

Pada tahap *design* peneliti melakukan sebuah rancangan dengan rancangan awal mencari kajian teori numerasi melalui soal simulasi asesmen kompetensi minimum, soal-soal latihan asesmen kompetensi minimum, dan soal Asesmen

³² R Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: NY: Springer, 2009).

Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Soal-soal asesmen kompetensi minimum diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa. Tujuan utama asesmen kompetensi minimum adalah untuk meningkatkan siswa dalam membaca dan berhitung.³³ Dari kajian teori yang telah dilakukan, peneliti mengambil materi operasi bilangan, perkalian, peluang, data ketidakpastian, dan pengukuran. Setelah melakukan kajian teori, peneliti membuat kisi-kisi soal dari materi yang telah diambil dengan menyusun kompetensi soal yang kemudian dikembangkan dalam indikator. Langkah terakhir dari *design* ini adalah membuat soal dari kisi-kisi yang telah disusun. Terdapat 30 butir soal yang telah dikembangkan terdiri dari: pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, benar-salah, menjodohkan, dan isian singkat.

Pada tahap *development* peneliti melakukan sebuah pengembangan butir soal Asesmen kompetensi minimum yang telah dibuat ke aplikasi *game quizizz*. Soal dalam aplikasi *game quizizz* yang dikembangkan dibuat dengan tampilan yang berwarna dan terdapat gambar-gambar sebagai pendukung soal. Menurut Arsyad salah satu cara untuk menarik perhatian dalam media visual adalah dengan menggunakan warna³⁴. Setelah melakukan konsultasi terhadap para validator materi dan media, maka untuk mendapatkan validasi peneliti memberikan instrumen validasi kepada validator ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi para validator ahli materi dan media didapatkan data kuantitatif yang didapatkan

³³ Dhina Cahya Rohim, "Konsep Asesmen Kompetensi Minimum Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal VARIDIKA* 33, no. 1 (2021): 54–62, <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>.

³⁴ Rita Yuningsih, Yusna Wati, and Ayu i Desran, "Implementasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Komik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh," *PAKAR Pendidikan* 20, no. 2 (2022): 1–12, <https://doi.org/10.24036/pakar.v20i2.258>.

dari skala penilaian instrumen validasi dan data kualitatif yang diperoleh dari kolom kritik dan saran.

Pada tahap *implementation* peneliti melakukan sebuah penerapan produk yang dikembangkan untuk diuji cobakan kepada 10 siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang. Kesepuluh siswa tersebut adalah Ahmad Falentino, Ahmad Nazhirul Asrofi, Iqbal Izzul Arobi, Kalila Annisa Zahra, Muhammad Rezky Kellen, Muhammad Ridwan Arrosyid, Muhammad Rohmad, Oktafia Anggita Maharani, dan Raisha Yuvi Azzahra. Penelitian pengembangan ini terdiri dari 30 soal berbentuk pilihan ganda, pilihan ganda campuran, menjodohkan, isian singkat, dan benar salah. Hasil dari kritik dan saran menunjukkan bahwa soal tersebut merupakan soal yang cukup mudah dipahami siswa dilihat dari bahasa soal yang digunakan, validasi soal yang menunjukkan “95%”, dan hasil angket respon siswa yang menunjukkan “91,1%”.

Pada tahap *evaluation* produk yang telah dikembangkan diperbaiki pada setiap tahap dengan tujuan untuk memudahkan peneliti dalam memperbaiki dan meningkatkannya agar menjadi lebih baik.

B. Analisis Data Uji Validasi Soal Asesmen Kompetensi Minimum

Instrumen validasi merupakan instrumen yang berguna untuk mengetahui hasil dari produk yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, validasi dari para validator ahli materi dan ahli media sangat membantu dalam penelitian pengembangan ini untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak. Menurut Fatimah soal yang baik tidak harus terlalu sulit atau mudah

untuk dikerjakan oleh siswa.³⁵ Sedangkan menurut Inayatul dalam jurnalnya menyatakan bahwa alat evaluasi dapat dinyatakan layak dan baik berdasarkan materi dan konstruksi.³⁶

Adapun hasil dari produk yang dikembangkan mendapatkan nilai 95% dari validasi materi dan 82,8% dari validasi media. Dengan demikian dari kedua nilai yang diperoleh mendapatkan hasil dengan kategori “Sangat Valid”. Uji coba lapangan pada penelitian pengembangan ini mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 91,1% dengan kategori “Sangat Positif”.

Berdasarkan nilai instrumen validasi, maka soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* terbukti valid dan dapat terbaca dengan sangat baik. *Game quizizz* adalah *game* yang dikombinasikan dengan materi dan soal-soal evaluasi, menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Leonny dalam jurnalnya Purba menyatakan bahwa *game quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang digunakan oleh pendidik untuk membantu siswa mengerjakan latihan soal.³⁷

Asesmen kompetensi minimum tingkat SD/MI dilakukan pada kelas tengah jenjang yakni kelas V. Siswa kelas V SD/MI merupakan anak didik kelas atas yang masuk pada tahap *concrete operational* (berkisar 7-11 tahun). Pada usia ini,

³⁵ L. and A. K Fatimah, “Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor,” *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 8 (2019): 37–64.

³⁶ Inayatul Ainiyah, Lina Arifah Fitriyah, and Nur Kuswanti, “Pengembangan Alat Evaluasi Bentuk Pilihan Ganda Menggunakan Aplikasi Quizizz Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas Viii Smp,” *Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan* 7, no. 1 (2022): 1–6, <https://doi.org/10.33752/discovery.v7i1.2412>.

³⁷ Purba, “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I.”

anak-anak memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang sesuai fakta dan mampu berpikir logis.³⁸

Selain itu, dengan penggunaan *game quizizz* juga membantu pendidik dalam latihan Asesmen Kompetensi (AKM) dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Salah satu keuntungan dari penggunaan soal Asesmen Kompetensi Minimum berbasis *game quizizz* ini adalah bahwa soal dapat dikerjakan pada *handphone* atau laptop, sehingga memudahkan siswa untuk dapat mengerjakan soal kapan saja dan dimana saja.

Sedangkan kekurangan dari soal Asesmen Kompetensi Minimum berbasis *game quizizz* ini adalah pengerjaannya harus menggunakan *handphone* atau laptop, maka harus terhubung ke internet.

C. Analisis Data Uji Respon Siswa

Dalam penelitian ini respon siswa digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi penggunaan aplikasi game edukatif *game quizizz* untuk soal yang telah dibuat. Respon siswa merupakan penerimaan, tanggapan, dan kegiatan yang dilakukan siswa sebagai bentuk umpan balik selama pembelajaran melalui penerapan terbimbing.³⁹ Respon siswa juga digunakan sebagai perbaikan pendidikan untuk membuat proses pembelajaran lebih baik. Penilaian respon siswa mendapatkan nilai sebesar 91.1% dengan kategori “Sangat Positif”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat merespon positif soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz*.

³⁸ Dian Andesta Bujuri, “Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar,” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9, no. 1 (2018): 37, [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).

³⁹ Aisyah, Panjaitan, and Marlina, “Respon Siswa Terhadap Mediae-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah.”

Uji angket respon siswa ini sejalan dengan penelitian respon siswa yang dilakukan oleh Hamidah (2021)⁴⁰, Aisyah (2016)⁴¹, dan Dewi (2020)⁴² yang menyatakan bahwa *quizizz* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa merespon positif. Berdasarkan respon yang didapat, diharapkan *game quziizz* mampu menjadi solusi bagi pendidik untuk menggunakan tes soal dengan baik di abad 21 ini. dengan demikian, program pembelajaran digital diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

⁴⁰ Hamidah and Wulandari, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi 'Quizizz.'"

⁴¹ Aisyah, Panjaitan, and Marlina, "Respon Siswa Terhadap Mediae-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah."

⁴² K S Dewi et al., "Quizizz Effect on Students' Grammar Mastery in Higher Efl Classroom Based Mobile Assisted Language Learning (Mall)," *Language and Education Journal Undiksha* 3, no. 1 (2020): 15–23.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* pada siswa kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan melalui 4 tahapan, meliputi: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.
2. Uji validitas soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz* dengan menggunakan model ADDIE mendapatkan nilai 95% dari validasi materi dan 82,8% dari validasi media. Dengan demikian, kedua nilai validasi didapatkan dengan kategori “sangat valid”. Soal terbukti valid dan dapat terbaca dengan baik.
3. Berdasarkan angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa merespon positif soal-soal asesmen kompetensi minimum berbasis *game quizizz*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket respon siswa yang mendapatkan nilai 91,1%.

B. Saran

Disarankan agar siswa lebih sering menerima latihan soal-soal asesmen kompetensi minimum yang melibatkan kemampuan berpikir kritis, terutama yang

berkaitan dengan numerasi. variasi dan jumlah soal yang diberikan kepada siswa dapat membantu mencapai tujuan dari asesmen kompetensi minimum ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, R. G. P. Panjaitan, and Reni Marlina. "Respon Siswa Terhadap Mediae-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 5, no. 3 (2016): 1–10. <https://www.neliti.com/publications/217195/respon-siswa-terhadap-media-e-comic-bilingual-sub-materi-bagian-bagian-darah#>.
- Ayuningtyas, Nurina, and Dewi Sukriyah. "Analisis Pengetahuan Numerasi Mahasiswa Matematika Calon Guru." *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2020): 237–47.
- Branch, R. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: NY: Springer, 2009.
- Bujuri, Dian Andesta. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9, no. 1 (2018): 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).
- Deviana, Tyas, and Dian Fitri Nur Aini. "Learning Progression Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Konten Soal Asesmen Kompetensi Minimum (ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM)." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 1285–96. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2095>.
- Devina, Halim. "Mendikbud Nadiem Terbitkan SE Peniadaan UN Dan Ujian Kesetaraan 2021." *Kompas.Com*. February 2021. <https://www.kompas.com/edu/read/2021/02/04/123259871/mendikbud-terbitkan-se-peniadaan-ujian-nasional-ini-8-poin-utama?page=all>.
- Dewi, K S, I P N W Myartawan, N K T A Swari, and N Sugihartini. "Quizizz Effect on Students' Grammar Mastery in Higher Efl Classroom Based Mobile Assisted Language Learning (Mall)." *Language and Education Journal Undiksha* 3, no. 1 (2020): 15–23.
- Dito, Samuel Benny, and Heni Pujiastuti. "Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah." *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains* 4, no. 2 (2021): 59–65. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65>.
- Fatimah, L. and A. K. "Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor." *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 8 (2019): 37–64.
- Hamidah, Miske Hayunia, and Siti Sri Wulandari. "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi 'Quizizz.'" *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi* 18, no. 1 (2021): 105–24. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.36997>.

- Inayatul Ainiyah, Lina Arifah Fitriyah, and Nur Kuswanti. "Pengembangan Alat Evaluasi Bentuk Pilihan Ganda Menggunakan Aplikasi Quizizz Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas Viii Smp." *Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan* 7, no. 1 (2022): 1–6. <https://doi.org/10.33752/discovery.v7i1.2412>.
- Indahri, Yulia. "Asesmen Nasional Sebagai Pilihan Evaluasi Sistem Pendidikan Nasional." *Jurnal Masalah-Masalah Sosial* / 12, no. 2 (2021): 2614–5863. <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v12i2.2364>.
- Kurniawan, Agus Prasetyo, Mega Teguh Budiarto, and Rooselyna Ekawati. "Pengembangan Soal Numerasi Berbasis Konteks Nilai Budaya Primbon Jawa." *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)* 7, no. 1 (2022): 20–34. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2022.7.1.20-34>.
- Pangesti, Fitraning Tyas Puji. "Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Dengan Soal Hots." *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education* 5, no. 9 (2018): 566–75. <http://idealmathedu.p4tkmatematika.org>.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *Dinamika Pendidikan*, 2020.
- Purnamasari, Ratih, Nurlinda Safitri, and Dadang Kurnia. "Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum (ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM) Literasi Numerasi Kelas 5 Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 787–97. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4591>.
- Purwati, Panca Dewi, Aiman Faiz, Arif Widiyatmoko, and Siti Maryatul. "Asesmen Kompetensi Minimum (ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM) Kelas Jenjang Sekolah Dasar Sarana Pemacu Peningkatan Literasi Peserta Didik." *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 19, no. 1 (2021): 13–24.
- Rahmi, Z. "Pengembangan Soal ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM (Asesmen Kompetensi Minimum) Numerasi Untuk Siswa SMP," 2022.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA, 2013.
- Ridwan, Sani Abdullah. *Pembelajaran Berorientasi ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM Asesmen Kompetensi Minimum*. Edited by Rumra Rizal Muhammad. Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2021.
- Rohim, Dhina Cahya. "Konsep Asesmen Kompetensi Minimum Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal VARIDIKA* 33, no. 1 (2021): 54–62. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>.
- Roth, Wolff-Michael. "Where IS the Context in Contextual Word Problem?:"

Mathematical Practices and Products in Grade 8 Students' Answers to Story Problems," 2009, Pages 487-527. https://doi.org/10.1207/s1532690xci1404_3.

Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ/* 4, no. 2 (2020): 163-73. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

Sciences, Health. "濟無No Title No Title No Title" 4, no. 1 (2016): 1-23.

Setiawan, Agung, Sri Wigati, and Dwi Sulistyaningsih. "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020." *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN*, 2019, 167-73. <http://prosiding.unimus.ac.id>.

Simon M. Panjaitan, Novita Dwi Yanti Gulo, and Adi Suarman Situmorang. "Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Menurut Teori Bruner Pada Materi Berbasis High Order Thinking Skill (Hots)Kelas VII SMP Swasta Gajah Mada." *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Menurut Teori Bruner Pada Materi Himpunan Berbasis High Order Thinking Skill (Hots) Kelas VII SMP Swasta Gajah Mada* 3 No 2 (2023): 8465-77.

Sovandi, Marwan. "Tentang Quizizz," 2019. <https://prezi.com/tentang-quizizz/>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2016.

Yamasari, Yuni. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Berkualitas," 1-8, 2010.

Yuningsih, Rita, Yusna Wati, and Ayu i Desran. "Implementasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Komik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *PAKAR Pendidikan* 20, no. 2 (2022): 1-12. <https://doi.org/10.24036/pakar.v20i2.258>.

Yusnaini, and Slamet. "Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Pendidikan." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang* 2 (2019): 1073-85. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2668>.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Survey

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA	
	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	
	FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN	
	Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 1598/Un.03.1/TL.00.1/06/2022	6 Juni 2022
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
Kepada		
Yth. Kepala MI Nuzulul Ulum Wajak Malang		
Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Shofi Rahayu	
NIM	: 17140065	
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2021/2022	
Judul Proposal	: Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Game Quizizz pada Siswa Kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang	
diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		An. Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik
		 Dr. Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002
		
Tembusan :		
1. Ketua Program Studi PGMI		
2. Arsip		

Lampiran 2: Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin_malang.ac.id	
Nomor	: 3142/Un.03.1/TL.00.1/12/2023	11 Desember 2023
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala MI Nuzulul Ulum di Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	:	Shofi Rahayu
NIM	:	17140065
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	:	Ganjil - 2023/2024
Judul Skripsi	:	Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Game Quizizz pada Siswa Kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang
Lama Penelitian	:	Desember 2023 sampai dengan Februari 2024 (3 bulan)
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu. Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		An Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik  Dr. Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002
Tembusan : 1. Yth. Ketua Program Studi PGMI 2. Arsip		

Lampiran 3: Permohonan Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-7604Un.03/FITK/PP.00.9/10/2023 12 Oktober 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Dr. Muhammad Islahul Mukmin, M. Pd, M. Si
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Shofi Rahayu
NIM : 17140065
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum
Berbasis Game Quizizz Pada Siswa Kelas V MI
Nuzulul Ulum Wajak Malang
Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M. Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308282000031002

Lampiran 4: Permohonan Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-7605/Un.03/FITK/PP.00.9/10/2023 12 Oktober 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Dr. Nuril Nuzulia, M. Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Shofi Rahayu
NIM : 17140065
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Game Quizizz Pada Siswa Kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang
Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M. Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 5: Bukti Konsultasi

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Shofi Rahayu

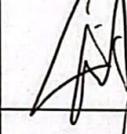
NIM : 17140065

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

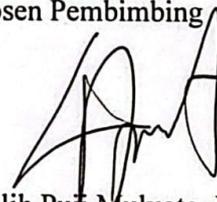
Judul : Pengembangan Soal AKM Berbasis *Game Quizizz* Pada Siswa Kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang

Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Tanggal	Materi konsultasi	Saran/Rekomendasi Catatan	Paraf
17 Maret 2022	BAB I	<ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki judul skripsi • Latar belakang harus dikuatkan dengan teori atau pendapat-pendapat terdahulu • Apa urgensi dari pemilihan judul tersebut 	
21 Maret 2022	BAB I	<ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki judul skripsi • Fokus penelitian yang akan dikembangkan • Penghilangan kata selain, setelah, adanya, dll pada awal paragraf 	
4 April 2022	BAB I – III	<ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki judul skripsi • Penambahan kebijakan asesmen yang baru dikeluarkan oleh pemerintah pada latar belakang • Cari keterbaruan dari penelitian yang akan dikembangkan • Pada bab II dan III harus diikuti dengan dasar aturan atau sumber rujukan 	
20 April 2022	BAB I – III	<ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki kepenulisan mengikuti pedoman penulisan ilmiah edisi revisi • Pada pemilihan subjek harus disertai dengan alasan 	

27 April 2022	ACC Proposal Skripsi	Daftar seminar proposal	
27 Februari 2024	BAB IV-V	<ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki BAB V Pembahasan harus sesuai dengan teori. • Dilengkapi dengan penutup dan lampirannya 	
29 Februari 2024	BAB IV-IV	Perbaiki halaman	
29 Februari 2024	ACC Skripsi	Daftar Sidang Skripsi	

Malang, 29 Februari 2024
Dosen Pembimbing



Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 14705251074

Lampiran 6: Lembar Validasi ahli materi

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

Nama : Muhammad Islahul Mukmin, M. Pd, M. Si

Jabatan : Dosen Tadris Matematika

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan validasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas soal asesmen kompetensi minimum kelas V yang telah dikembangkan.
2. Mohon untuk memberikan tanda centang berdasarkan pedoman penilaian terhadap soal yang telah dikembangkan.
3. Mohon untuk memberikan kritik dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi karena akan sangat bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan kualitas soal yang telah dikembangkan.
4. Pedoman penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan Petunjuk Pengerjaan	✓				
2.	Kesesuaian butir soal dengan kisi-kisi Soal	✓				

3.	Kesesuaian butir soal dengan opsi Jawaban	✓				
4.	Kesesuaian bahasa dalam butir soal dengan tingkat berpikir siswa		✓			
5.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas butir soal		✓			
6.	Kesesuaian warna untuk memperjelas dan memperindah soal	✓				
7.	Font yang digunakan dalam gambar soal jelas untuk mempermudah siswa membaca cerita soal	✓				
8.	Butir soal memenuhi standar kriteria soal asesmen kompetensi minimum	✓				

C. Kritik Dan Saran

1. Soal harus menggunakan kisi-kisi dengan kompetensi yang sesuai dengan butir soal
2. Font dan gambar dalam butir soal harus sesuai dengan font yang menarik untuk siswa tingkat SD/MI
3. Pebaikan penulisan di depan kata benda

Malang, 14 Oktober 2023

Validator Ahli Materi



Muhammad Islahul Mukmin, M. Pd, M. Si

Lampiran 8: Lembar Validasi Ahli Media

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

Nama : Nuril Nuzulia, M. Pd
Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pegisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan validasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media.
2. Mohon untuk memberikan tanda centang berdasarkan pedoman penilaian terhadap media pada soal yang telah dikembangkan.
3. Mohon untuk memberikan kritik dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media karena akan sangat bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan kualitas soal yang telah dikembangkan.
4. Pedoman penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Lembar Validasi Produk Untuk Ahli

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
2.	Kesesuaian bahasa dalam butir soal dengan tingkat berpikir siswa		✓			
3.	Kesesuaian butir soal dengan kisi-kisi soal	✓				
4.	Font yang digunakan dalam gambar soal jelas untuk mempermudah siswa membaca cerita soal		✓			
5.	Font dalam butir soal media mudah dibaca oleh siswa		✓			
6.	Kesesuaian gambar dengan butir soal dalam media		✓			
7.	Penyajian media dapat melibatkan interaksi dengan siswa		✓			
8.	Pemilihan warna pada butir soal dalam media		✓			
9.	Media mudah dioperasikan	✓				
10.	Media memenuhi standar kriteria media pembelajaran		✓			
11.	Penggunaan media memiliki fungsi praktis		✓			
12.	Kemenarikan tampilan media		✓			
13.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar		✓			
14.	Kemampuan siswa untuk meningkatkan hasil belajar		✓			

C. Lembar Kritik dan Saran

Soal perlu ditambah, minimal 20 soal

Malang, 20 Oktober 2023

Validator Ahli Media



Nuril Nuzulia, M.Pd

Lampiran 9: Lembar Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP SOAL ASESMEN KOMPETENSI
MINIMUM BERBASIS GAME QUIZIZZ**

Nama Madrasah : MI Nuzulul Ulum

Materi : Literasi Numerisasi AKM

Nama Siswa : Raisla Nur Azzahra

Kelas : V (lima)

A. Petunjuk

- Berilah tanda centang pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu sendiri tanpa dipengaruhi oleh siapapun.
- Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai literasi numerisasi sehingga kamu tidak perlu takut mengungkapkan pendapatmu yang sebenarnya.
- Pedoman penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

B. Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Saya senang dengan pengerjaan soal menggunakan game quizizz	✓			
2.	Saya sudah mengetahui game quizizz sebelumnya	✓			
3.	Saya sudah pernah menggunakan game quizizz sebelumnya		✓		
4.	Media game quizizz mudah digunakan	✓			
5.	Soal yang ditampilkan mudah dipahami	✓			

6.	Teks yang ditampilkan mudah dibaca dengan jelas	✓			
7.	Warna yang digunakan pada soal quizizz nyaman dan menyenangkan untuk dilihat	✓			
8.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓			
9.	Pertanyaan-pertanyaan dalam soal quizizz jelas dan dapat dipahami	✓			

Malang, 10 November 2023

Siswa Kelas V

Raisha Yuni A

Real

Lampiran 10: Perhitungan Analisis Respon Siswa

RESPONDEN	Pernyataan									Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori	% Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
1/AN	4	3	3	4	4	4	4	4	4	34	36	94,44444	Sangat Positif	91,11111
2/AF	4	3	3	4	3	4	4	4	3	32	36	88,88889	Sangat Positif	
3/IA	4	3	3	3	3	3	4	4	4	31	36	86,11111	Sangat Positif	
4/KA	4	2	2	4	4	4	4	4	4	32	36	88,88889	Sangat Positif	
5/MH	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	36	97,22222	Sangat Positif	
6/MR	4	4	4	3	3	3	4	3	4	32	36	88,88889	Sangat Positif	
7/MK	4	3	4	3	4	3	4	3	2	30	36	83,33333	Sangat Positif	
8/MA	4	3	3	4	4	3	4	4	4	33	36	91,66667	Sangat Positif	
9/OA	4	3	3	4	4	4	4	4	4	34	36	94,44444	Sangat Positif	
10/RY	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	36	97,22222	Sangat Positif	
Jumlah Skor	40	32	31	37	37	36	40	38	37	328				
Skor Maks	40	40	40	40	40	40	40	40	40					
%	100	80	78	93	93	90	100	95	93					
% Rata-rata	91,11111111													

Name

Class

Date

Lampiran 11:

Soal Asesmen Kompetensi Minimum



Ayah, ibu, Zidan, dan Lathifa sedang bermain ke Taman Bermain (Pasar Malam). Mereka ingin naik berbagai wahana.

1.

Wahana apa saja yang mungkin akan mereka naiki

Jawaban benar lebih dari satu

- a) Ayah naik ombak banyu bersama Zidan
- b) Ibu naik kereta api mini bersama Lathifa
- c) Zidan naik komedi putar sendirian



Ayah, ibu, Zidan, dan Lathifa sedang bermain ke Taman Bermain (Pasar Malam). Mereka ingin naik berbagai wahana.

2.

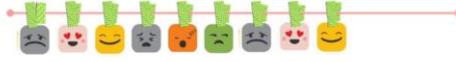
Lathifa hanya dapat naik wahana kereta api mini saja

- a) salah
- b) benar

Rangkaian Emoji

Vellin mendapatkan tugas membuat rangkaian bebas. Vellin membuat rangkaian dari 17 emoji. Emoji tersebut disusun membentuk sebuah pola.

Lihatlah rangkaian emoji yang disusun oleh Vellin.



Rangkaian buah yang dibuat oleh Vellin baru terpasang 9 emoji. ia akan menyelesaikan rangkaian emoji-nya sampai terbentuk rangkaian sesuai dengan rencananya.

3.

Jumlah semua emoji senyum warna kuning yang digunakan Vellin dalam rangkaiannya adalah ...

a) 3

b) 4

c) 2

d) 5

Rangkaian Emoji

Vellin mendapatkan tugas membuat rangkaian bebas. Vellin membuat rangkaian dari 17 emoji. Emoji tersebut disusun membentuk sebuah pola.

Lihatlah rangkaian emoji yang disusun oleh Vellin.



Rangkaian buah yang dibuat oleh Vellin baru terpasang 9 emoji. ia akan menyelesaikan rangkaian emoji-nya sampai terbentuk rangkaian sesuai dengan rencananya.

4.

Pasangkanlah emoji dengan urutan pola yang tepat !



○

○ 16



○

○ 8



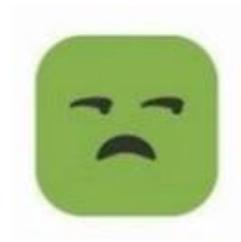
○

○ 13



○

○ 5



○

○ 12

Olahraga Favorit

Guru kelas 5 MI Madrosatuna akan menyurvei siswanya mengenai olahraga favorit mereka. Ada 4 jenis olahraga yang menjadi favorit siswa yaitu bulutangkis, sepakbola, voli, dan tolak peluru.

Berikut daftar olahraga favorit siswa MI Madrosatuna:

**DAFTAR OLAHRAGA FAVORIT SISWA
MI MADROSATUNA**

Olahraga	Banyak Siswa
Bulu Tangkis	
Sepak Bola	
Voli	
Tolak Peluru	

5.

Pasangkanlah jenis olahraga dibawah dengan banyak siswa yang menyukai olahraga tersebut dengan tepat !

- Sepak Bola 6
- Tolak Peluru 8
- Bulu Tangkis 7
- Voli 4

Olahraga Favorit

Guru kelas 5 MI Madrosatuna akan menyurvei siswanya mengenai olahraga favorit mereka. Ada 4 jenis olahraga yang menjadi favorit siswa yaitu bulutangkis, sepakbola, voli, dan tolak peluru.

Berikut daftar olahraga favorit siswa MI Madrosatuna:

**DAFTAR OLAHRAGA FAVORIT SISWA
MI MADROSATUNA**

Olahraga	Banyak Siswa
Bulu Tangkis	
Sepak Bola	
Voli	
Tolak Peluru	

6.

Berapa jumlah siswa MI Madrosatuna seluruhnya ...

- a) 15
- b) 25
- c) 20
- d) 10

Kegiatan Menabung

Ibu selalu membiasakan ketiga anaknya untuk gemar menabung. Ketiga anak ibu memiliki jadwal menabung yang berbeda-beda.

- Syafa menabung setiap 6 hari sekali sebesar RP10.000,00
- Nadia menabung setiap 5 hari sekali sebesar Rp7.500,00
- Yazid menabung setiap 3 hari sekali sebesar Rp5.000,00

Berikut urutan menabung Syafa, Nadia, dan Yazid!

Yazid
 Syafa
 Nadia

7.

Pada tanggal 18 September Syafa mengambil uang tabungannya untuk membayar iuran Maulid Nabi sebesar Rp25.000,00. Maka sisa uang Syafa menjadi

- | | |
|----------------|---------------|
| a) Rp2.500,00 | b) Rp7.500,00 |
| c) Rp10.000,00 | d) Rp5.000,00 |

Kegiatan Menabung

Ibu selalu membiasakan ketiga anaknya untuk gemar menabung. Ketiga anak ibu memiliki jadwal menabung yang berbeda-beda.

- Syafa menabung setiap 6 hari sekali sebesar RP10.000,00
- Nadia menabung setiap 5 hari sekali sebesar Rp7.500,00
- Yazid menabung setiap 3 hari sekali sebesar Rp5.000,00

Berikut urutan menabung Syafa, Nadia, dan Yazid!

Yazid
 Syafa
 Nadia

8.

Pada tanggal berapa dalam satu hari tertentu Syafa dan Nadia menabung bersamaan ?

Ans. _____

Kegiatan Menabung

Ibu selalu membiasakan ketiga anaknya untuk gemar menabung. Ketiga anak ibu memiliki jadwal menabung yang berbeda-beda.

- Syafa menabung setiap 6 hari sekali sebesar Rp10.000,00
- Nadia menabung setiap 5 hari sekali sebesar Rp7.500,00
- Yazid menabung setiap 3 hari sekali sebesar Rp5.000,00

Berikut urutan menabung Syafa, Nadia, dan Yazid!

9.

Manakah pernyataan berikut yang benar?

Centang pada setiap jawaban yang benar! Jawaban benar lebih dari satu.

- a) Nadia menabung sebesar tujuh ribu lima ratus
- b) Syafa menabung sebesar sepuluh ribu
- c) Yazid menabung sebesar delapan ribu lima ratus

PESANAN KUE

Bu Sari menerima pesanan 5 macam kue yaitu: kue kukur, kue donat, kue pastel, risol mayo, dan kue lumpur. Masing-masing kue di pesan sebanyak 10 biji. Jika Bu Sari membuat setiap kue dengan satu resep, maka kue yang dibuat Bu Sari lebih dari pesanan.

Berikut sisa kue pesanan:

Kue Cucur

Kue Pastel

Kue Pukis

Kue Lumpur

Kuec Donat

10.

Tentukan pasangan jenis kue dengan jumlah kue pesanan dan kelebihan yang dibuat oleh Bu Sari!

- Kue Pukis 13
- Kue Lumpur 15
- Kue Pastel 12
- Kue Cucur 14
- Kue Donat 17

PESANAN KUE

Bu Sari menerima pesanan 5 macam kue yaitu: kue kukur, kue donat, kue pastel, risol mayo, dan kue lumpur. Masing-masing kue di pesan sebanyak 10 biji. Jika Bu Sari membuat setiap kue dengan satu resep, maka kue yang dibuat Bu Sari lebih dari pesanan.

Berikut sisa kue pesanan:



11.

Berdasarkan informasi pesanan kue tersebut, tentukan benar dan salah untuk setiap pertanyaan berikut!

Lebihan kue donut lebih banyak daripada kue pastel

a) Benar

b) Salah

12.

SUSU

Ibu Nila adalah seorang penjual susu. Bahan utama dalam pembuatannya adalah susu. Setiap harinya ibu nila menghabiskan berkarton-karton susu karena pesanan yang makin membludak.

Perhatikan gambar berikut!

1 karton susu = 2 cup



The diagram shows a single carton of milk on the left, followed by an equals sign, and two cups on the right.

Supaya pelanggan tidak menunggu pesanan terlalu lama, maka para pegawai saling bekerjasama dalam menyiapkan bahan.

Bantu pegawai untuk memasangkan banyak karton susu dan cup sehingga memiliki ukuran sama.



○

○ 4 cup



○

○ 6 cup



○

○ 8 cup

13.

SUSU

Ibu Nila adalah seorang penjual susu. Bahan utama dalam pembuatannya adalah susu. Setiap harinya ibu nila menghabiskan berkarton-karton susu karena pesanan yang makin membludak.

Perhatikan gambar berikut!

1 karton susu = 2 cup



The diagram shows a single carton of milk on the left, followed by an equals sign, and two cups on the right.

Berapa banyak cup yang diperlukan untuk menampung tiga setengah karton susu ...

Ans.

KERJA KELOMPOK

Mahdan dan Zidan belajar bersama dirumah Ibad untuk mengerjakan tugas matematika.



14.

Kegiatan apa yang dilakukan Mahdan dan Zidan pada pukul 15.45?

- a) Pulang
- b) Belajar
- c) Bermain Bersama
- d) Makan Sore

KERJA KELOMPOK

Mahdan dan Zidan belajar bersama dirumah Ibad untuk mengerjakan tugas matematika.



15.

Berdasarkan waktu kejadian di samping, Manakah pernyataan berikut yang benar?

- a) Mereka belajar bersama selama 90 menit
- b) Mereka bermain selama 15 menit
- c) Mahdan dan Zidan pulang pukul 16.00

KERJA KELOMPOK

Mahdan dan Zidan belajar bersama dirumah Ibad untuk mengerjakan tugas matematika.



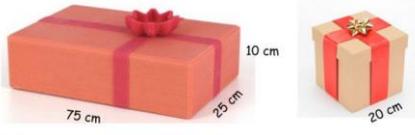
16.

Berapa lama Ibad, Mahdan, dan Zidan bermain bersama?

Ans. _____

Bungkus Kado

Ibu akan menghadiri pesta ulang tahun temannya. Ia akan memberikan 2 bingkisan kado yang berbeda.
Berikut gambar kado beserta ukurannya!



17.

Supaya kado yang dibeli lebih menarik, maka Ibu meminta kepada pegawai toko untuk membungkus kado dengan kertas kado yang sudah dipilih.

Perbedaan pemberian bungkus kado pada kardus berbentuk balok dan kubus adalah

....

- a) Panjang kertas kado untuk kardus berbentuk balok dan kubus sama
- b) Pada kardus berbentuk balok kebutuhan kertas kado untuk setiap sisi sama
- c) Panjang kardus berbentuk kubus kebutuhan kertas kado untuk setiap sisi sama

Membeli Sepatu

Afiq, Adul, dan Azka pergi ke toko sepatu. Mereka membeli sepatu dengan harga yang berbeda-beda



Berikut harga tas yang dibeli:

1. Afiq membeli sepatu seharga Rp145.200,00
2. Adul membeli sepatu seharga Rp105.500,00
3. Azka membeli sepatu seharga Rp111.400,00

18.

Manakah pernyataan berikut yang benar? Jawaban benar lebih dari satu.

- a) Sepatu Azka seharga seratus sebelas ribu empat ratus rupiah
- b) Sepatu Afiq seharga seratus empat puluh lima ribu dua ratus rupiah
- c) Sepatu Adul seharga seratus lima ribu rupiah

a) Benar

b) Salah

Menanam Sayur

Ayah akan menanam 3 jenis sayuran diladangnya. Ada 1000 bibit sayuran yang sudah ayah buat. bibit tersebut terdiri dari 300 sayur sawi, sedangkan sisanya adalah bibit cabai dan sayur kol.



22.

Bibit sayur yang sudah di tanam sebanyak 550.

Bibit cabai dan sayur kol yang sudah ditanam masing-masing 200. Berdasarkan informasi tersebut, tentukan benar dan salah untuk setiap pertanyaan berikut!

Terdapat 75 bibit cabai yang belum ditanam ...

a) Benar

b) Salah

Kue

Hanin membeli kue berbentuk lingkaran, kemudian dipotong menjadi 16 bagian sama besar.



23.

Jika Ayah, Ibu, dan Hanin memakan 8 potong kue, maka mereka sama saja menghabiskan setengah kue lingkaran besar

a) Benar

b) Salah

Kue

Hanin membeli kue berbentuk lingkaran, kemudian dipotong menjadi 16 bagian sama besar.



24.

Hanin akan membagikan satu lingkaran kue utuh kepada 8 orang sama banyak. Berapa bagian kue yang diterima setiap teman Hanin ...

a) $\frac{4}{16}$

b) $\frac{1}{16}$

c) $\frac{4}{16}$

d) $\frac{2}{16}$



25.

Kado warna hitam memiliki bentuk yang sama dengan kado warna merah

a) Benar

b) Salah



26.

Kado berpita warna merah memiliki bentuk menyerupai bentuk

Ans. _____



27.

Rumah Budi adalah rumah nomor satu, dan Posyandu adalah nomor sepuluh. pasangan nama dan nomor rumah dengan tepat!

- Rumah Rama ○ ○ 3
- Rumah Bayu ○ ○ 5
- Toko ○ ○ 9
- Ruma Siti ○ ○ 7
- Rumah Adi ○ ○ 2

28.



Budi akan bermain ke rumah Ayu, maka rumah siapa sajakah yang dilewati Budi

Ans.

29.

Buah Mangga

Ciki memiliki 12 kg mangga. Ia akan membagikan mangga tersebut kepada 3 temannya, yaitu Fifi, Rania, dan Zahida.



Berikut perolehan buah mangga yang diterima oleh teman Ciki

1. Fifi mendapatkan buah mangga sebanyak 3,5 kg
2. Rania mendapatkan buah mangga sebanyak 4 kg
3. Zahida mendapatkan buah mangga sebanyak sisa dari mangga Ciki yang telah dibagikan

Berdasarkan cerita teks, Jumlah mangga yang diterima Zahida

a) 3 kg

b) 1 kg

c) 4,5 kg

d) 2,5 kg

30.

Buah Mangga

Ciki memiliki 12 kg mangga. Ia akan membagikan mangga tersebut kepada 3 temannya, yaitu Fifi, Rania, dan Zahida.



Berikut perolehan buah mangga yang diterima oleh teman Ciki

1. Fifi mendapatkan buah mangga sebanyak 3,5 kg
2. Rania mendapatkan buah mangga sebanyak 4 kg
3. Zahida mendapatkan buah mangga sebanyak sisa dari mangga Ciki yang telah dibagikan

Siapakah penerima buah mangga yang paling banyak

RIWAYAT HIDUP

Nama : Shofi Rahayu
NIM : 17140065
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 03 Agustus 1999
Fakultas/Jurusan : FITK/ PGMI
Alamat Rumah : Kidangbang RT 012 RW 004 Wajak Malang
Alamat Email : shofirahayu0389@gmail.com
No.Handphone : 083845927733
Riwayat Pendidikan : 1. TK Dharma Wanita
2. MI Nuzulul Ulum
3. MTs Al Hidayah Wajak
4. MA Al Maarif Singosari