

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Syafrin et al., 2023). Proses pembelajaran dilaksanakan dengan adanya hubungan timbal balik dalam mendidik yang dilaksanakan dengan sistematis dan sesuai tujuan. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Pane & Dasopang, 2017). Dalam konteks ini, siswa berperan sebagai subjek yang aktif dalam menerima dan memproses informasi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang berfokus pada interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar, memungkinkan pertukaran informasi yang efektif. Kurikulum merdeka memberi kebebasan kepada guru untuk mengembangkan metode kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa, menjadikan siswa subjek aktif yang tidak hanya menerima, tetapi juga mengolah dan menerapkan informasi sesuai pemahaman mereka.

Pendidikan selalu berkaitan dengan kurikulum, Kurikulum adalah pedoman yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan Pendidikan (Zahra et al., 2023). Sebagai komponen esensial dalam sistem pendidikan, kurikulum mengarahkan proses pembelajaran dengan menetapkan tujuan, konten, dan metode yang harus diikuti. Kurikulum juga berperan dalam menstandarisasi pendidikan, sehingga kualitas pendidikan dapat terjaga dan siswa mendapatkan pengalaman belajar

yang konsisten dan terstruktur.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia nomor 12 tahun 2024 tentang kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada BAB 1 pasal 1 no. 2 pengertian kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah yang selanjutnya disebut kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memberi fleksibilitas dan berfokus pada materi esensial untuk mengembangkan kompetensi siswa sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila (Makarim, 2024). Kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan efektif. Kurikulum merdeka mendukung pentingnya pengembangan penilaian melalui penilaian kognitif yang menilai kemampuan siswa dalam konteks nyata dan relevan dengan kehidupan mereka. Penilaian kognitif memungkinkan siswa untuk menunjukkan pemahaman dan keterampilan mereka melalui aktivitas, tugas, dan tes yang dilakukan. Ini sejalan dengan prinsip kurikulum merdeka yang memberi kebebasan pada guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan adaptif, serta mendorong siswa menjadi subjek aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, asesmen kognitif tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga mendukung perkembangan kompetensi dan karakter siswa sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka.

Penilaian kognitif adalah proses pengumpulan berbagai data yang dapat memberikan gambaran perkembangan belajar siswa (Putri & Sukenti, 2024). Penilaian kognitif menekankan pada pengumpulan data yang komprehensif untuk menggambarkan perkembangan belajar siswa secara menyeluruh. Dibandingkan

dengan pendekatan tradisional, penilaian ini menawarkan pemahaman yang lebih dalam dengan menyajikan tugas dan situasi yang relevan dengan kehidupan nyata, memungkinkan pengukuran tidak hanya terhadap kemampuan mengingat, tetapi juga kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang relevan. Penilaian kognitif yaitu metode pengumpulan informasi yang memberikan wawasan tentang kemajuan siswa dalam belajar, termasuk pengembangan karakter (Andriani et al., 2023). Penilaian ini melibatkan pengumpulan informasi yang luas, mencakup berbagai aspek seperti keterampilan kognitif, sosial, dan emosional, termasuk pengembangan karakter. Penilaian kognitif tidak hanya memberikan gambaran tentang pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga kemampuan mereka dalam menjalani kehidupan sehari-hari dengan sikap, nilai, dan karakter yang kuat. Penilaian kognitif dengan melibatkan pengumpulan informasi luas termasuk keterampilan kognitif, sosial, dan emosional, serta pengembangan karakter, semakin efektif dengan penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran. *Quizizz* menyajikan tugas dan situasi relevan dengan kehidupan nyata, memungkinkan guru mengevaluasi kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata, sambil membangun sikap dan karakter yang kuat.

Aplikasi *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam kelas dan menjadikan praktik kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Hasrin, 2020). Bagi siswa kelas IV di SDN Jombatan III Jombang, *quizizz* mendukung penilaian kognitif dengan menyediakan tugas yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka secara praktis. *Quizizz* adalah aplikasi kuis yang mudah digunakan, kemudian dapat meningkatkan pemahaman

siswa sekolah dasar terkait materi yang dijadikan kuis dan dapat meningkatkan motivasi belajar serta nilai berkompetisi sehat dalam mendapatkan peringkat tertinggi didalam kelas (Asidiqi & Adiputra, 2024). Dalam konteks penilaian kognitif, *quizizz* memungkinkan guru untuk mengukur sejauh mana siswa dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi yang relevan dan kognitif. Penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran tidak hanya mampu mengubah persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran seperti matematika dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memberikan penilaian kognitif yang relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting mengingat hasil Program for International Student Assessment (PISA) 2022 yang menunjukkan penurunan signifikan dalam hasil belajar internasional akibat pandemi, menempatkan Indonesia pada peringkat ke-12 dari bawah dari 81 negara. Oleh karena itu, penilaian kognitif berbasis aplikasi seperti *quizizz* dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi secara teori tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks yang nyata.

Pada tahun 2022, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi merilis hasil *Program for International Student Assessment (PISA)* mengungkapkan penurunan signifikan dalam hasil belajar secara internasional sebagai dampak dari pandemi ini. PISA merupakan salah satu tolak ukur utama untuk mengevaluasi kualitas pendidikan di seluruh dunia dan Indonesia menempati urutan ke-12 dari bawah yang diikuti oleh 81 negara (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023). Menurut laporan tersebut, Indonesia terdampak cukup signifikan oleh penurunan hasil belajar internasional

akibat pandemi. Dalam konteks ini, hasil PISA 2022 menjadi panggilan bagi Indonesia untuk melakukan refleksi mendalam tentang tantangan dan peluang dalam sistem pendidikan pasca-pandemi. Matematika adalah ilmu yang kering, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus-rumus yang membingungkan, yang didasarkan atas pengalaman kurang menyenangkan ketika belajar matematika di sekolah, telah ikut membentuk persepsi negatif siswa terhadap matematika (Hikmah & Saputra, 2023). Dengan penerapan penilaian kognitif berbasis *quizizz*, persepsi tersebut dapat diubah. *Quizizz* menghadirkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, memungkinkan siswa untuk belajar matematika melalui kuis yang relevan dan praktis, serta memberikan penilaian yang komprehensif terhadap pemahaman mereka.

Berdasarkan hasil Wawancara dengan ibu Susilo Budiatie guru kelas 4 di SDN Jombatan III Jombang pada 03 Januari 2024 dengan mengungkapkan pengalaman mengajar, metode, serta tantangan yang dihadapi. Kedua guru telah mengajar selama empat tahun. Ibu Susilo Budiatie mengajar 28 siswa di kelas 4. Keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dinilai kurang. Ibu Susilo menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan saintifik, namun hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sehingga diperlukan remedi bagi yang belum mencapai tiga dari empat kriteria. Media pembelajaran yang digunakan yaitu PPT karena membuat PPT termasuk hal yang sering dilakukan oleh guru-guru tersebut. Kedua guru tersebut telah mengetahui tentang aplikasi *quizizz* tetapi belum menggunakannya karena kurangnya pemahaman, meskipun mereka yakin siswa akan antusias. Wawancara ini menunjukkan komitmen guru dalam mengatasi tantangan dan meningkatkan

kualitas pembelajaran, serta keterbukaan terhadap teknologi baru seperti *quizizz*.

Berdasarkan informasi yang didapat melalui observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru dan siswa kelas IV pada tanggal 03 Januari 2024 di SDN Jombatan III Jombang menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran di kelas 4A, terlihat bahwa terdapat tantangan yang perlu diatasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Terdapat beberapa tantangan yang dialami guru yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena kurangnya pemahaman siswa, kurangnya penyesuaian materi pembelajaran dengan konteks lingkungan siswa seperti penggunaan contoh yang lebih relevan dengan kehidupan perkotaan karena lingkungan sekolah yang berada di daerah perkotaan, dan keterbatasan dalam penggunaan teknologi yang merupakan minat siswa dalam pembelajaran. Meskipun tersedia perangkat teknologi seperti komputer dan laptop dengan spesifikasi yang memadai, potensi pembelajaran melalui teknologi belum sepenuhnya tergali. Rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran mencakup penyesuaian pembelajaran yang dilakukan, penyesuaian materi pembelajaran dengan konteks lingkungan siswa, dan peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi. Dengan demikian, pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa. Sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai seperti lab. Komputer dengan jumlah komputer sebanyak 22 komputer, 12 laptop berjenis *chromebook* dan 1 *wifi*. *Chromebook* digunakan sebagai pengganti komputer jika terdapat komputer yang sedang mengalami permasalahan dan *wifi* sebagai koneksi ke dalam internet.

Peneliti juga melakukan penelitian awal dengan menyebarkan angket di kelas IV SDN Jombatan III Jombang pada tanggal 03 Januari 2024, dengan

menggunakan angket kebutuhan siswa yang berisi pengalaman tentang pembelajaran matematika di kelas. Angket terdiri dari 12 butir pertanyaan yang disebarkan kepada 28 siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 58,4% siswa kelas IV menyukai matematika, sebanyak 54,4% siswa menyukai proses pembelajaran matematika, dan sebanyak 88% siswa suka belajar dengan melakukan kegiatan. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas IV, bahwa siswa merasa kesulitan dalam mempelajari matematika. Hasil angket menunjukkan bahwa minat yang tinggi terhadap matematika dan proses pembelajarannya, meskipun mayoritas siswa merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Hasil ini menunjukkan perlunya evaluasi terhadap metode pengajaran yang digunakan, dalam konteks ini aplikasi *quizizz* dapat menjadi solusi efektif dengan menyajikan pembelajaran matematika secara interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan minat siswa terhadap kegiatan aktif dan teknologi, serta dapat membantu siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan dari hasil wawancara, observasi, angket menunjukkan bahwa permasalahan yang sedang dialami oleh guru kelas 4 di SDN Jombatan III Jombang meliputi beberapa aspek utama dalam proses pembelajaran matematika. Pertama kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena pemahaman siswa yang rendah terhadap materi yang diajarkan, meskipun menggunakan model pembelajaran kooperatif dan kontekstual dengan pendekatan saintifik hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga banyak siswa yang memerlukan remedial. Kedua, terdapat kekurangan dalam penyesuaian materi pembelajaran dengan konteks lingkungan perkotaan di mana siswa tinggal, menyebabkan kurangnya minat dan relevansi bagi siswa.

Ketiga, keterbatasan dalam penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran menjadi hambatan, meskipun sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai seperti komputer, laptop, dan wifi. Guru-guru telah mengetahui tentang aplikasi Quizizz tetapi belum menggunakannya karena kurangnya pemahaman tentang cara penggunaannya, meskipun mereka yakin bahwa aplikasi ini akan meningkatkan antusiasme siswa. Observasi dan angket yang dilakukan juga menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki minat yang tinggi terhadap matematika dan pembelajaran aktif, mereka masih merasa kesulitan dalam mempelajari materi tersebut. Hal ini menekankan perlunya evaluasi dan peningkatan metode pengajaran melalui integrasi teknologi seperti *quizizz* untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan efektif.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru kelas 4A d di SDN Jombatan III Jombang, pengembangan perangkat penilaian kognitif berbasis *quizizz* dapat menjadi solusi yang efektif. Guru perlu diberikan pelatihan intensif mengenai penggunaan *quizizz* untuk membuat kuis yang interaktif dan relevan dengan kurikulum, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Integrasi *quizizz* dalam rencana pelajaran harian dan mingguan dapat mengubah metode pengajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kehidupan nyata siswa. Pengembangan konten kuis yang kontekstual dengan lingkungan perkotaan akan meningkatkan relevansi dan minat siswa. Pendekatan pembelajaran yang interaktif melalui fitur *multiplayer quizizz* dapat mendorong partisipasi aktif dan kompetisi sehat di antara siswa. Evaluasi berkelanjutan menggunakan hasil kuis akan memberikan umpan balik konstruktif, memungkinkan penyesuaian strategi pengajaran yang lebih efektif. Melibatkan

siswa dalam pembuatan kuis akan meningkatkan rasa tanggung jawab dan membuat pembelajaran lebih personal. Selain itu, memaksimalkan penggunaan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah, seperti laboratorium komputer dan laptop, akan mendukung pelaksanaan kuis berbasis *quizizz* dengan lancar. Dengan langkah-langkah ini, perangkat penilaian kognitif berbasis *quizizz* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, motivasi, dan pemahaman siswa di kelas IV SDN Jombatan III Jombang.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Salis et al., 2024) dengan judul “Analisis Efektivitas Asesmen Kognitif Berbasis HOTS Guna Meningkatkan Literasi Sains IPAS SD”. Tujuan dari jurnal ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penilaian kognitif berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) dalam meningkatkan literasi sains di kalangan siswa sekolah dasar. Penelitian ini berusaha untuk mengembangkan instrumen penilaian yang berfokus pada HOTS serta menilai kelayakan dan penerapannya dalam konteks pembelajaran sains. Dengan metode deskriptif kualitatif dan studi literatur dari berbagai sumber, penelitian ini menyoroti pentingnya penilaian yang tidak hanya mengukur pengetahuan tetapi juga kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah yang esensial bagi siswa di era modern. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan penilaian kognitif berbasis HOTS secara signifikan meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. Studi ini dilakukan dengan metode tinjauan literatur yang mencakup jurnal dan buku terkait dari tahun 2017-2024. Analisis data menunjukkan bahwa penilaian kognitif, yang mengintegrasikan kemampuan berpikir tingkat tinggi, efektif dalam membantu siswa memahami konsep sains secara mendalam dan menerapkan pengetahuan

tersebut dalam situasi nyata. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan penilaian kognitif berbasis HOTS juga meningkatkan kemampuan analitis dan kritis siswa, yang merupakan komponen penting dari literasi sains.

Penelitian lain mengenai penilaian kognitif adalah penelitian yang dilakukan oleh (R. H. Hasibuan, 2023) dengan judul penelitian “Pemanfaatan Penilaian Kognitif Berbasis Kemandirian Siswa dalam Pembelajaran Sejarah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penilaian kognitif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kemandirian siswa. Studi ini ingin mengidentifikasi bagaimana penilaian kognitif dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai kemampuan siswa dalam konteks yang beragam, serta memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa penilaian kognitif tidak hanya berfokus pada hasil akhir tetapi juga pada proses belajar, sehingga membantu guru memahami kekuatan dan kelemahan siswa secara lebih mendalam. Penelitian ini juga berupaya membuktikan bahwa penerapan penilaian kognitif dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan non-kognitif siswa, memberikan manfaat signifikan dalam pendidikan. Penilaian ini membantu siswa untuk lebih termotivasi dan belajar secara mandiri. Dalam studi tersebut, dijelaskan bagaimana penerapan penilaian kognitif dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam mengukur dan meningkatkan kompetensi siswa secara menyeluruh. Penilaian kognitif tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam situasi nyata. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian kognitif dapat menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan non-kognitif siswa,

serta membantu guru untuk memahami lebih dalam kekuatan dan kelemahan siswa.

Penelitian sebelumnya oleh Salis dkk. (2024) dan Hasibuan (2023) menunjukkan efektivitas penilaian kognitif dalam meningkatkan literasi dan kemandirian siswa. Studi ini membuktikan bahwa penilaian kognitif yang fokus pada kemampuan berpikir tingkat tinggi membantu siswa memahami dan menerapkan konsep secara mendalam. Berdasarkan temuan ini, untuk mengeksplorasi lebih lanjut manfaat penilaian kognitif berdasarkan *quizizz*. Peneliti berharap ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode penilaian yang interaktif dan menyenangkan, serta mengukur efektivitasnya dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Perangkat Penilaian Kognitif Berbasis *Quizizz* Pada Siswa Kelas IV SDN Jombatan III Jombang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti menggunakan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan perangkat penilaian berbasis *quizizz* pada siswa kelas IV SDN Jombatan III Jombang?
2. Bagaimanakah kemenarikan pengembangan perangkat penilaian berbasis *quizizz* pada siswa kelas IV SDN Jombatan III Jombang?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan perangkat penilaian berbasis *quizizz* pada siswa kelas IV SDN Jombatan III Jombang?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berikut ini adalah bagaimana peneliti dapat merumuskan tujuan penelitian berdasarkan konteks yang disebutkan.

1. Mengetahui kevalidan pengembangan perangkat penilaian berbasis *quizizz* pada siswa kelas IV SDN Jombatan III Jombang ditinjau dari hasil validasi Ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli instrumen.
2. Mengetahui kemenarikan pengembangan perangkat penilaian berbasis *quizizz* pada siswa kelas IV SDN Jombatan III Jombang ditinjau dari angket respon siswa.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan perangkat penilaian berbasis *quizizz* pada siswa kelas IV SDN Jombatan III Jombang ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan perangkat penilaian kognitif berbasis *quizizz* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif di kelas IV SDN Jombatan III Jombang. Berikut adalah uraian produk yang diharapkan.

1. Produk yang dikembangkan adalah perangkat penilaian kognitif berbasis *quizizz* yang berfokus pada pembelajaran matematika.
2. Produk perangkat penilaian kognitif meliputi materi yang terkandung dalam pembelajaran kelas IV elemen geometri materi bangun datar.

3. Produk perangkat penilaian kognitif ini merupakan salah satu penilaian yang dapat memotivasi siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif pada pembelajaran matematika.
4. Perangkat penilaian kognitif materi bangun datar ini dibuat melalui platform pembelajaran *quizizz*.
5. Produk perangkat penilaian kognitif dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian dalam Pengembangan perangkat penilaian kognitif berbasis *quizizz* pada siswa kelas IV SDN Jombatan III Jombang yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini akan difokuskan pada siswa kelas IV di SDN Jombatan III Jombang sebagai subjek penelitian.
2. Penelitian akan membatasi materi pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi bangun datar untuk kelas IV.
3. Topik-topik yang akan dieksplorasi terbatas pada geometri dasar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pada pengembangan perangkat penilaian kognitif berbasis *quizizz* diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar. Adapun pentingnya penelitian pengembangan yang diharapkan dari penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

- a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SDN Jombatan III Jombang melalui pengembangan perangkat penilaian kognitif berbasis Quizizz.
- b. Dapat mendorong keterlibatan guru dalam pengembangan dan penerapan teknologi pendidikan.

2. Bagi Guru

- a. Dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.
- b. Dapat menjadi referensi bagi guru dalam menyusun assesmen kognitif.
- c. Dapat memberikan nilai tambah bagi guru dengan memberikan umpan balik yang komprehensif dan membantu guru memahami kekuatan dan kelemahan siswa secara lebih baik.

3. Bagi Siswa

- a. Dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan interaktif, meningkatkan minat dan keterlibatan mereka.
- b. Dapat memotivasi siswa untuk belajar melalui penggunaan perangkat penilaian kognitif berbasis *quizizz*, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep matematika.
- c. Dapat memberikan keuntungan bagi siswa dengan menyediakan umpan balik yang komprehensif, membantu mereka memperbaiki pemahaman dan kinerja belajar mereka secara lebih efektif.

4. Bagi Pengembang

Dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan dan mendalami

keterampilan peneliti dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan memberikan kesempatan untuk berkontribusi dalam pengembangan pendidikan matematika melalui implementasi teknologi dan metode penilaian yang inovatif.

1.7 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian dengan judul “Pengembangan perangkat penilaian kognitif berbasis quizizz pada siswa kelas IV SDN Jombatan III Jombang”. Adapun beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Develpoment*)

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau yang sering disebut R&D. Metode penelitian dan pengembangan adalah salah satu proses/metode yang digunakan memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2019: 28). Penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan.

2. Penilaian Kognitif

Penilaian kognitif adalah proses pengumpulan berbagai data yang dapat memberikan gambaran perkembangan belajar siswa (Putri & Sukenti, 2024). Penilaian kognitif menekankan pada pengumpulan data yang komprehensif untuk menggambarkan perkembangan belajar siswa secara menyeluruh.

3. Quizizz

quizizz adalah platform pendidikan berbasis permainan, yang menghadirkan

aktivitas *multiplayer* ke dalam kelas dan menjadikan praktik kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Hasrin, 2020). Quizizz sebuah alat pendidikan berbasis *games* dalam pembelajaran dengan elemen permainan *multiplayer* dengan meningkatkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

4. Bangun Datar

Bangun datar adalah bentuk-bentuk bangun dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus dan garis lengkung (Surya & Napfiah, 2023). Bangun datar merupakan kumpulan bentuk geometris dalam dimensi dua, terdiri dari garis lurus dan garis lengkung sebagai batasannya. Mereka membentuk dasar-dasar penting dalam studi geometri, menawarkan variasi bentuk yang beragam dan restruktur.