

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan akan selalu melekat pada kehidupan sehari-hari dengan proses belajar melalui keterampilan membaca dan menulis, seseorang akan mudah menyalurkan ide atau gagasan mereka yang sangat luas dan bermanfaat. Dalam mengembangkan potensi atau keterampilan diri yang berkualitas dalam diri maupun dalam masyarakat umum perlu diwujudkan dengan pendidikan. Peran Pendidikan sangat penting untuk menciptakan individu berkualitas yang mampu membawa perubahan.<sup>1</sup> Hal ini sesuai dengan UU RI tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha untuk membuat siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi yang terdapat pada dirinya, seperti : keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Perkembangan era yang lebih maju perlu meningkatkan kualitas pendidikan agar tidak tertinggal sehingga mampu membentuk pola pikir manusia, menggali kemampuan manusia dan dapat memperluas wawasan manusia yang dijelaskan dalam QS. Ar-Ra'd ayat 11:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ

لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

---

<sup>1</sup> Santi Widyawati, "Pengaruh Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas IX Smp Di Kota Metro," Kajian Ilmu Pendidikan Vol.1, no. 1 (2016): 47–48.

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum. Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.<sup>2</sup>

Ayat diatas menjelaskan pendidikan perlu ditingkatkan serta perkembangan ilmu pengetahuan harus diperbaiki untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Tanpa adanya pendidikan akan menghambat manusia untuk berkembang. Manusia tanpa ilmu akan tertinggal dan terpuruk dari era yang semakin maju, sehingga dengan pendidikan manusia dapat memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan.

Pendidikan ialah kegiatan belajar interaksi antara guru dengan peserta didik. Pendidik mempunyai tanggung jawab terhadap keberhasilan kegiatan belajar, yang dituntut untuk memberikan motivasi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pendidik dapat melaksanakan pembelajaran dengan banyak hal, salah satunya menggunakan media yang mampu menarik motivasi belajar peserta didik. Faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar merupakan media pembelajaran.<sup>3</sup> Dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas perlu inovasi untuk meningkatkan kegiatan belajar dan proses, karena keberhasilan kegiatan belajar dapat diukur dari hasil evaluasi

---

<sup>2</sup> Kementrian Agama RI, “Kemenag Alquran,” accessed August 16, 2023, <https://quran.kemenag.go.id/>.

<sup>3</sup> Elga Arum Wuriyana and Muhib Rosyidi, “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD,” *Research and Development Journal of Education* 8, no. 2 (2022): 607.

pembelajaran.<sup>4</sup> Pendidik dalam pelaksanaan evaluasi agar mendapatkan hasil yang efektif, maka diperlukan alat evaluasi yang valid.

Evaluasi pembelajaran ialah kegiatan yang dilakukan secara kontinu untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa dalam setiap tahap pelaksanaan pembelajaran. Pada era ini perkembangan teknologi menjadi faktor yang mempengaruhi perkembangan pendidikan. Teknologi dapat digunakan untuk membantu kegiatan belajar menjadi lebih menarik.<sup>5</sup> Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat evaluasi. Pembelajaran berbasis teknologi mampu merangsang peserta didik untuk lebih sungguh-sungguh dalam belajar dan mengerjakan latihan soal, karena pembelajaran berbasis teknologi terdapat animasi, penjelasan berupa grafik, dan beragam warna yang menambah kesan nyata.<sup>6</sup> Pelaksanaan proses pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi dijelaskan pada dalam QS. Ali ‘Imron Ayat 190:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِأُولِي

الْأَلْبَابِ (١٩٠)

UNUGIRI

---

<sup>4</sup> Djemari Mardupi, *Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi Pendidikan* (Yogyakarta: Nuha Medika, 2012).

<sup>5</sup> Nadhira Aisyah Damayanti and Retno Mustika Dewi, “*Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa*,” *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 1647–1659.

<sup>6</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (Raja Grafindo Persada jakarta, 2013).

Artinya: “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal”.<sup>7</sup>

Ayat diatas menjelaskan manusia mampu berpikir dalam semua hal sehingga dapat mengambil hikmah dari segala yang telah diciptakan oleh Allah SWT. Ilmu pengetahuan baru dapat menambah hasanah bagi manusia berupa perkembangan teknologi yang semakin meningkat.

Proses evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di kelas II MI Darul Ulum Pasinan masih menggunakan media yang bersifat konvensional dan monoton. Evaluasi pembelajaran yang kurang interaktif karena masih menggunakan kertas. Oleh karena itu, pelaksanaan evaluasi pembelajaran kurang menarik yang membuat siswa menjadi jenuh. Media konvensional kurang praktis karena perolehan nilai dari siswa, guru perlu melakukan koreksi secara manual. Sarana dan prasarana di MI Darul Ulum Pasinan sudah mendukung untuk kegiatan belajar berbasis teknologi seperti adanya proyektor dan jaringan internet, tetapi belum digunakan secara penuh dalam kegiatan belajar. Untuk itu, upaya pendidik harus mempunyai inovasi lebih menarik supaya mampu menjadikan siswa lebih aktif dan sungguh-sungguh dalam pembelajaran.<sup>8</sup>

Alat evaluasi yang berinovasi dapat memudahkan guru dalam menyajikan evaluasi menjadi menarik dan lebih aktif. Alat evaluasi dan

---

<sup>7</sup> Kementerian Agama RI, “*Kemenag Alquran.*”

<sup>8</sup> Wawancara dengan guru kelas II, 23 Februari 2023 di MI Darul Ulum Pasinan

metodenya beragam dan tidak membosankan.<sup>9</sup> Evaluasi yang berbasis teknologi akan lebih interaktif, lebih menarik dan jelas bagi siswa. Pemilihan alat evaluasi yang relevan dapat meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran yang baik dan dapat mengoptimalkan proses evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik hendaknya memilih alat evaluasi yang dapat membangkitkan semangat peserta didik sehingga alat evaluasi dapat membantu dalam proses evaluasi pembelajaran dengan baik. Seiring perkembangan zaman dan teknologi yang sangat cepat, terdapat banyak pilihan alat evaluasi atau media yang dapat dimanfaatkan, salah satunya yaitu *Quizizz*.

Dari Penelitian Septivianti P. I. N yang berjudul “Efektivitas Media *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 di SDN 1 Dodogan Dlingo” menjelaskan bahwa penggunaan media aplikasi *Quizizz* efektif dan dapat memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik.<sup>10</sup> Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulia Rusdian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Quizizz* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu” menjelaskan bahwa penelitian yang dikembangkan oleh Maulia Rusdian layak digunakan serta diuji cobakan dengan baik.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Abdul Wahid, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar,” *Istiqra* 5, no. meningkatkan presgtasi (2018).

<sup>10</sup> Septivianti Putri Indra Nirmalasari, “Efektivitas Media *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Di SDN 1 Dodogan Dlingo” (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020).

<sup>11</sup> Maulia Rusdian, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Quizizz* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Smpn 1 Siak Hulu,” *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2021): 14–16.

Keberhasilan aplikasi *Quizizz* ditinjau dari penelitian-penelitian terdahulu sebagai alat evaluasi atau media dalam evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa dapat meningkatkan kompetensi dan sangat efisien. Oleh karena itu, untuk lebih meningkatkan keberhasilan *Quizizz* perlu adanya pengembangan sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan aplikasi *Quizizz*. Sugian Noor, menyatakan *Quizizz* bisa menjadi taktik kegiatan belajar yang sangat seru tanpa menghilangkan dasar kegiatan belajar. Alternatif penggunaan kuis bisa dibuat menjadi stimulasi, baik “*fun*” maupun “*learning*”, agar dapat menyegarkan, menarik dan meninggalkan kesan yang baik pada memori otak peserta didik.<sup>12</sup> Menurut Purba, menyatakan *Quizizz* adalah aplikasi berbasis game education, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya kelas interaktif dan menyenangkan.<sup>13</sup> Yulia Isratul juga menyatakan pengaplikasian *Quizizz* dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan karena aplikasi *Quizizz* bisa menjadi media yang kreatif, inovatif dan seru.<sup>14</sup>

Aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi dapat menunjang keberhasilan belajar. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat diakses melalui komputer ataupun *smartphone*. Media aplikasi *Quizizz* memiliki keunggulan dalam tampilan dan

---

<sup>12</sup> Sugian Noor, “Penggunaan *Quizizz* Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin,” *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, no. 1 (2020): 1–7.

<sup>13</sup> Leony Sanga Lamsari Purba, “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I,” *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): 29.

<sup>14</sup> Yulia Isratul Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu,” *Jurnal Kependidikan* 2, no. 25 (2019): 1–6.

pengoperasiannya yang sangat mudah.<sup>15</sup> Keunggulan aplikasi ini adalah beraneka fitur-fitur unik, seperti karakteristik kuis yang didalamnya terdapat meme, avatar, tema, dan diiringi musik yang dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk berlomba-lomba mendapatkan hasil yang memuaskan. Dapat ditarik kesimpulan, aplikasi *Quizizz* bisa dimanfaatkan sebagai sarana sebagai media evaluasi.

Salah satu yang mempunyai peran penting dalam Ilmu pengetahuan dan teknologi ialah Matematika. Pengetahuan yang ada dan selalu diterapkan pada kehidupan salah satunya yaitu Matematika.<sup>16</sup> Namun, banyak peserta didik yang merasa takut dan mengalami kesusahan pada mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan kegiatan belajar yang monoton ataupun karena tidak menyenangkan.<sup>17</sup> Untuk itu, pendidik diupayakan mampu membuat inovasi dalam pembelajaran Matematika agar dapat mengubah asumsi siswa dari menakutkan menjadi menyenangkan. Materi yang dimuat dalam aplikasi *Quizizz* yaitu materi operasi hitung perkalian. Pemilihan materi operasi hitung perkalian ini dengan dasar perlunya suatu alat evaluasi agar lebih menarik dan menyegarkan bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan pengembangan alat evaluasi dengan aplikasi yang dapat meningkatkan kepraktisan untuk melaksanakan

---

<sup>15</sup> Tony Suhartatik, *Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional* - Google Play Buku (Malang: CV.Multimedia Edukasi, 2020), accessed March 7, 2023, <https://play.google.com/books/reader?id=jDP4DwAAQBAJ&pg=GBS.PA13&hl=id>.

<sup>16</sup> Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksata Pada Murid* (Yogyakarta: Diva Press, 2013).

<sup>17</sup> Sri Mulyati and Hanif Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 64–73.

evaluasi pembelajaran, sehingga lebih memotivasi dan menyegarkan peserta didik yakni dengan aplikasi *Quizizz*. Pengaplikasian *Quizizz* bersifat gratis yang dapat digunakan sebagai evaluasi lebih interaktif dan mampu dibuat untuk pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan fokus pada pengembangan alat evaluasi dengan materi operasi hitung perkalian. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi *Quizizz* pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II MI Darul Ulum Pasinan.”

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan alat evaluasi bantuan aplikasi *Quizizz* pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II MI Darul Ulum Pasinan?
2. Bagaimana hasil alat evaluasi bantuan aplikasi *Quizizz* pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II MI Darul Ulum Pasinan?

## **C. Tujuan Pengembangan**

1. Mendeskripsikan proses pengembangan alat evaluasi bantuan aplikasi *Quizizz* pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II MI Darul Ulum Pasinan.
2. Mendeskripsikan hasil alat evaluasi bantuan aplikasi *Quizizz* pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II MI Darul Ulum Pasinan.

## D. Manfaat

Penelitian ini diperlukan dapat menyampaikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dengan harapan penelitian ini mampu meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan alat evaluasi bantuan aplikasi *Quizizz* pada materi operasi hitung perkalian yang diterapkan pada siswa kelas II MI Darul Ulum Pasinan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan pada bidang Pendidikan mengenai penelitian dan pengembangan media alat evaluasi bantuan aplikasi *Quizizz* pada materi operasi hitung perkalian. Alat evaluasi ini kelak bisa digunakan pada sekolah dasar, sehingga dengan mengembangkan aplikasi *Quizizz* yang kreatif guna meningkatkan kualitas peserta didik dalam hal pemahamannya terhadap konsep pembelajaran yang diajarkan dan meningkatkan suasana ruang kelas menjadi lebih interaktif.

#### b. Bagi Guru

Dapat memberikan pengalaman untuk mendampingi mahasiswa ataupun bertukar pendapat dan pengalaman mengenai media pada alat evaluasi bantuan aplikasi *Quizizz* materi operasi hitung perkalian. Selanjutnya menjadikan masukan, perbaikan, dan referensi dalam mengembangkan alat evaluasi bantuan aplikasi *Quizizz*.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengalaman belajar dan manfaat dari penerapan alat evaluasi bantuan aplikasi *Quizizz* pada materi operasi hitung perkalian dalam proses evaluasi siswa kelas II sekolah dasar. Merubah sistem pembelajaran yang konvensional menjadi lebih modern atau berbasis teknologi dan mengembangkannya dengan lebih kreatif sehingga dapat membuat suasana menjadi lebih interaktif.

**E. Spesifikasi Produk**

Berikut spesifikasi yang terdapat penelitian ini dalam mengembangkan produk berupa alat evaluasi dengan bantuan aplikasi *Quizizz*, yaitu:

1. Pengembangan Media pada Alat evaluasi melalui website *quizizz.com*. media ini dapat diakses melalui *handphone* maupun komputer dengan bantuan jaringan internet.
2. Terdapat *Manual Book*.
3. Isi dari alat evaluasi interaktif ini adalah soal-soal operasi hitung perkalian pada kelas II MI Darul Ulum Pasinan.
4. *QR mode paper* dicetak menggunakan bahan yang tidak mudah rusak dan dapat digunakan berulang kali yaitu dengan kayu mdf.
5. Hasil evaluasi yang dikerjakan oleh siswa.
6. Tampilan yang menarik bagi siswa.

## F. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian merupakan persamaan dan perbedaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti terdahulu. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dalam hal ini akan lebih mudah dipahami, jika peneliti menyajikan dalam bentuk tabel dibandingkan dengan menyajikan dalam bentuk paparan yang bersifat deskripsi. Oleh karena itu, peneliti memaparkannya dalam bentuk tabel seperti dibawah ini:

**Tabel 1.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Quizizz</i> Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu, Maulia Rusdian <sup>18</sup>	Disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan <i>Quizizz</i> pada bangun ruang sisi datar layak digunakan dan diujicobakan dengan baik.	Memiliki kesamaan dalam mengembangkan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> .	Penelitian yang dilakukan Maulia Rusdian digunakan pada materi Bangun Ruang Sisi Datar terhadap siswa sekolah menengah pertama.
2	Efektivitas Media <i>Quizizz</i> Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Penggunaan media aplikasi <i>Quizizz</i> efektif dan dapat memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik	Penelitian ini memiliki kesamaan pada media yang digunakan yaitu <i>Quizizz</i> .	Penelitian yang dilakukan oleh Septivianti Putri Indra Nirmalsari menggunakan metode penelitian kuantitatif,

<sup>18</sup> Rusdian, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Quizizz* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Smpn 1 Siak Hulu."

	Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 di SDN 1 Dodogan Dlingo, Septivianti Putri Indra Nirmalsari <sup>19</sup>			sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian R & D.
3	Pengembangan Alat Evaluasi menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> pada Pembelajaran IPS Terpadu kelas VII di MTsN 7 Malang. Mohammad Syaifulloh. <sup>20</sup>	Aplikasi <i>Quizizz</i> sangat valid dan praktis yang digunakan sebagai alat evaluasi.	Memiliki kesamaan dalam pengembangan alat evaluasi menggunakan <i>Quizizz</i> .	Perbedaan pada penelitian ini pada materi yaitu pembelajaran IPS Terpadu.
4	Pemanfaatan Aplikasi <i>Quizizz</i> Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat, Yulan Dari <sup>21</sup>	Pemanfaatan Aplikasi <i>Quizizz</i> Sebagai Media Pembelajaran Berpengaruh Positif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di MIN 2 Lahat	Media yang digunakan dalam penelitian sama, yaitu aplikasi <i>Quizizz</i>	Penelitian yang dilakukan oleh Yulan Dari pada kelas V, sedang penelitian yang akan dilakukan pada kelas IV

<sup>19</sup> Nirmalasari, "Efektivitas Media *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Di SDN 1 Dodogan Dlingo."

<sup>20</sup> Mohammad Syaifulloh, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTsN 7 Malang" (Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

<sup>21</sup> Yulan Dari, "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat Skripsi" (2022): 1–19.

## G. Sistematika Bahasan

Pada bagian ini menunjukkan sistematika penulisan. Penelitian ini memuat judul Pengembangan alat evaluasi bantuan aplikasi *Quizizz* materi operasi hitung perkalian siswa kelas II MI Darul Ulum Pasinan. Sistematika tersusun sebagai berikut:

### Bab I Pendahuluan

Pada bab I pendahuluan terdapat penjelasan sub bab yang ada meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian dan sistematika bahasan.

### Bab II Kajian Teori

Pada bab II kajian teori yaitu penjelasan dari sub bab yang meliputi evaluasi pembelajaran, aplikasi *Quizizz*, operasi hitung perkalian, pengembangan media, dan keterkaitan antara media *Quizizz* dengan operasi hitung perkalian.

### Bab III Metode Penelitian

Pada bab III metode penelitian pengembangan yaitu penjelasan dari sub bab yang meliputi desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

### Bab IV Hasil & Pembahasan

Pada bab IV pembahasan terdapat penjelasan dari sub bab meliputi penyajian data dan Pembahasan.

#### Bab V Kesimpulan & Saran

Pada bab V penutup yaitu penjelasan dari sub bab meliputi simpulan dan saran yang dijelaskan mengenai kajian produk yang telah direvisi.

