

PENGEMBANGAN SOAL STATISTIKA BERBASIS KONTEKSTUAL DENGAN APLIKASI *QUIZIZZ*

Developing Contextual Statistics Questions with the Quizizz Application

Rahmi Nazifah^{1*}, Rita Oktavinora¹, Roza Zaimil¹

¹ Universitas Mahaputra Muhammad Yamin Solok

rahmi260720@gmail.com

Diterima: 07 Mei 2026;

Direvisi: 09 Agustus 2026;

Dipublikasi: 16 Agustus 2026



ABSTRACT

This study aims to develop contextual-based statistics questions integrated with the Quizizz application for ninth-grade students. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The development process began with an analysis of learning needs, followed by the design of a contextual question blueprint, product development and expert validation, limited implementation, and evaluation-based revision. The product was validated in terms of material, media, language, and the Quizizz guidebook. The validation results were 86.5% for material, 83.3% for media, 90% for language, and 82% for the guidebook, with an overall average of 85.5%, categorized as very valid. A limited trial involving 14 ninth-grade students produced a student response of 75.5% (practical), while the teacher response reached 92.5% (very practical). These findings indicate that the developed contextual statistics questions meet the criteria of validity and practicality and can be used as an alternative technology-assisted mathematics assessment medium. The study does not claim product effectiveness because an effectiveness test was not conducted.

Keywords: *ADDIE; Contextual; Questions; Quizizz; Statistics.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan soal statistika berbasis kontekstual yang terintegrasi dengan aplikasi Quizizz untuk peserta didik kelas IX. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Proses pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran, dilanjutkan dengan penyusunan kisi-kisi soal berbasis konteks, pengembangan produk dan validasi ahli, implementasi terbatas, serta evaluasi dan revisi produk. Produk divalidasi pada aspek materi, media, bahasa, dan buku panduan *Quizizz*. Hasil validasi menunjukkan persentase 86,5% pada aspek materi, 83,3% pada aspek media, 90% pada aspek bahasa, dan 82% pada buku panduan, dengan rata-rata 85,5% yang termasuk kategori sangat valid. Uji coba terbatas terhadap 14 peserta didik kelas IX menunjukkan respons peserta didik sebesar 75,5% dengan kategori praktis, sedangkan respons pendidik mencapai 92,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa soal statistika berbasis kontekstual yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media evaluasi

pembelajaran matematika berbantuan teknologi. Penelitian ini tidak menyatakan efektivitas produk karena belum dilakukan uji efektivitas.

Kata Kunci: ADDIE; Kontekstual; *Quizizz*; Soal; Statistika.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada jenjang SMP perlu diarahkan tidak hanya pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan menggunakan konsep untuk memahami dan menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Fajri dkk., 2024). Statistika menjadi salah satu materi yang relevan karena peserta didik berhadapan dengan data, tabel, grafik, dan informasi kuantitatif dalam berbagai situasi nyata (Nurmayadani, 2025). Oleh karena itu, pengembangan evaluasi yang menghubungkan konsep statistika dengan konteks kehidupan sehari-hari menjadi penting agar peserta didik tidak hanya berlatih melakukan perhitungan, tetapi juga memahami makna informasi yang diperoleh.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 6 Kubung, pembelajaran matematika, khususnya pada materi statistika, masih menghadapi beberapa kendala. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik dengan penggunaan buku paket dan papan tulis sebagai media utama. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap keterlibatan peserta didik dan menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep statistika secara mendalam. Hasil wawancara dengan pendidik juga menunjukkan bahwa pemanfaatan perangkat digital dalam pembelajaran belum optimal, meskipun peserta didik cukup akrab dengan perangkat tersebut. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya evaluasi pembelajaran yang menggabungkan konteks nyata dengan media digital interaktif. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menekankan keterkaitan materi dengan situasi kehidupan nyata sehingga peserta didik dapat membangun pemahaman melalui pengalaman yang bermakna (Hasibuan & Pd, 2014). Dalam pembelajaran matematika, konteks yang dekat dengan pengalaman peserta didik dapat membantu menghubungkan konsep abstrak dengan situasi yang lebih konkret. Kajian tentang pembelajaran kontekstual juga menunjukkan pentingnya penggunaan konteks autentik untuk mendukung keterlibatan dan pemaknaan konsep matematika (Azhari & Oktavinora, 2024).

Perkembangan teknologi pembelajaran memberikan peluang untuk menghadirkan evaluasi yang lebih interaktif. *Quizizz* merupakan platform yang menyediakan aktivitas kuis dengan elemen permainan, umpan balik, skor, dan peringkat (Jumini dkk, 2022). Penelitian mengenai gamifikasi menunjukkan bahwa elemen permainan dapat digunakan untuk mendukung keterlibatan dan motivasi peserta didik apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Vrcelj A., dkk, 2023). Pada konteks sistem *respons* kelas secara *real time*, *meta-analisis* (Gómez-urquiza & Benítez-porres, 2023) juga menunjukkan potensi aktivitas interaktif berbasis teknologi dalam mendukung partisipasi dan capaian akademik. Namun, temuan tersebut tidak serta-merta membuktikan efektivitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini karena penelitian ini berfokus pada validitas dan praktikalitas.

Penelitian terdahulu di Indonesia juga menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Mulyati & Evendi (2020) melaporkan peningkatan hasil belajar matematika melalui penggunaan *Quizizz*, sedangkan Azzahra & Pramudiani (2022)

menemukan bahwa *Quizizz* dapat mendukung minat belajar peserta didik. Penelitian internasional (License, 2020) membandingkan penggunaan *Kahoot* dan *Quizizz* dalam lingkungan belajar bergamifikasi dan menunjukkan bahwa sistem respons digital dapat digunakan untuk mendukung proses belajar, meskipun dampaknya dapat berbeda bergantung pada platform dan karakteristik pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* perlu ditempatkan sebagai bagian dari rancangan evaluasi yang memiliki tujuan, indikator, dan karakteristik soal yang jelas.

Berdasarkan sintesis tersebut, penelitian terdahulu lebih banyak membahas pemanfaatan *Quizizz* sebagai media evaluasi atau pembelajaran, sedangkan pengembangan produk yang secara khusus memadukan soal statistika berbasis konteks nyata dengan *Quizizz*, dikembangkan secara sistematis menggunakan model *ADDIE*, dan diuji dari aspek validitas serta praktikalitas masih terbatas. Research gap penelitian ini terletak pada kebutuhan akan produk evaluasi statistika yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga mengintegrasikan konteks kehidupan nyata dan melalui proses validasi serta uji praktikalitas secara sistematis.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan soal statistika berbasis kontekstual yang terintegrasi dengan *Quizizz* melalui tahapan *ADDIE*. Produk tidak hanya dirancang sebagai kumpulan soal digital, tetapi disusun berdasarkan kisi-kisi dan indikator pembelajaran serta diarahkan untuk menghadirkan situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Produk kemudian dinilai dari aspek materi, media, bahasa, dan buku panduan, serta diuji kepraktisannya melalui respons pendidik dan peserta didik. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini adalah menyediakan alternatif produk evaluasi matematika berbasis teknologi yang telah melalui proses pengembangan dan penilaian kualitas produk.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan soal statistika berbasis kontekstual dengan aplikasi *Quizizz* yang memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas IX SMPN 6 Kubung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi pendidik dalam merancang evaluasi yang mengintegrasikan konteks kehidupan sehari-hari dan teknologi digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa soal statistika berbasis kontekstual dengan bantuan aplikasi *Quizizz*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025 kepada 14 peserta didik kelas IX SMPN 6 Kubung yang berlokasi di Jalan Tengah Muara Panas, Jorong Subarang, Koto Baru. Uji coba dilakukan dalam skala terbatas sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan pada tahap implementasi.

Prosedur penelitian mengacu pada tahapan model *ADDIE*, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap *Analysis* dilakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kondisi penggunaan media, serta kesulitan peserta didik dalam memahami materi statistika. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menentukan karakteristik soal dan media yang dikembangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap *Design* disusun kisi-kisi soal berdasarkan tujuan dan indikator pembelajaran. Selanjutnya ditentukan karakteristik soal berbasis kontekstual, bentuk penyajian, alternatif jawaban, serta rancangan integrasi soal ke dalam aplikasi *Quizizz*. Pada tahap ini juga disusun rancangan buku panduan penggunaan produk.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap *Development*, rancangan soal direalisasikan menjadi produk digital pada *Quizizz* dan dilengkapi dengan buku panduan. Produk kemudian divalidasi oleh validator pada aspek materi, media, bahasa, dan buku panduan. Masukan validator digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki isi, bahasa, tampilan, dan petunjuk penggunaan produk sebelum diimplementasikan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap *Implementation*, produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi diujicobakan secara terbatas kepada 14 peserta didik kelas IX SMPN 6 Kubung. Pendidik dan peserta didik menggunakan produk dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, kemudian mengisi angket respons untuk menilai kemudahan penggunaan, kejelasan, ketertarikan, dan kebermanfaatan produk.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap *Evaluation* dilakukan analisis terhadap hasil validasi dan respons pengguna. Hasil evaluasi digunakan untuk menentukan kelayakan produk dan melakukan perbaikan akhir. Evaluasi pada penelitian ini berfokus pada validitas dan praktikalitas; uji efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar tidak dilakukan.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik di mana pemberian skor untuk menilai kelayakan angket yang mengacu pada Skala *Likert* dengan rentang skor 1-5, meliputi:

1. Angket validasi, digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat kelayakan produk dari para ahli. Indikator penilaian mencakup kesesuaian materi dan indikator, kualitas penyajian, konstruksi soal, penggunaan bahasa, tampilan media, serta kelengkapan petunjuk penggunaan.
2. Angket praktikalitas, digunakan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan produk. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, keterbacaan, ketertarikan tampilan, dan kebermanfaatan produk dalam kegiatan evaluasi.

3. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap Analysis untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan pengguna, dan media yang digunakan dalam pembelajaran matematika.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Skor yang diperoleh dari angket diubah menjadi bentuk persentase menggunakan rumus:

$$V = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kevalidan dan kepraktisan menurut Nurhayati (2021) sebagaimana ditunjukkan padan Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan

Interval	Kriteria
$80\% < I \leq 100\%$	Sangat Valid/Praktis
$60\% < I \leq 80\%$	Valid/Praktis
$40\% < I \leq 60\%$	Cukup Valid/Praktis
$20\% < I \leq 40\%$	Kurang Valid/Praktis
$0\% \leq I \leq 20\%$	Tidak Valid/Praktis

Sumber : Nurhayati (2021)

Penentuan keberhasilan validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa didasarkan pada kriteria tertentu. Suatu produk dinyatakan berhasil atau valid/praktis apabila memperoleh skor pada rentang $60\% < I \leq 80\%$ dan $80\% < I \leq 100\%$, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid/Praktis”

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian berupa produk yaitu soal statistika berbasis kontekstual yang diintegrasikan dengan aplikasi *Quizizz*. Produk tersebut dikembangkan menggunakan model ADDIE dan telah melalui tahapan validasi serta uji coba terbatas. Data yang disajikan pada bagian ini merupakan hasil pengolahan data dari penilaian para ahli dan respon pengguna.

1. Validitas Produk

Validasi produk dilakukan pada aspek materi, media, bahasa, dan buku panduan *Quizizz*. Penilaian validator dianalisis dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Masukan validator digunakan sebagai dasar revisi sebelum produk diimplementasikan.

Tabel 2 Validitas Soal Statistika Berbasis Kontekstual

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Materi	86,5%	Sangat Valid
Media	83,3%	Sangat Valid
Bahasa	90%	Sangat Valid
Buku Panduan	82%	Sangat Valid
Rata-rata	85,5%	Sangat Valid

Berdasarkan data pada Tabel 2, rata-rata hasil validasi sebesar 85,5% dan termasuk kategori sangat valid. Nilai tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan pada aspek materi, media, bahasa, dan buku panduan. Tingginya hasil validasi menunjukkan adanya kesesuaian antara rancangan soal dengan tujuan pembelajaran serta adanya perbaikan produk berdasarkan masukan validator.

2. Praktikalitas Produk

Praktikalitas produk dinilai melalui angket respons pendidik dan peserta didik setelah uji coba terbatas. Penilaian diarahkan pada kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, keterbacaan, ketertarikan tampilan, dan kebermanfaatan produk. Hasil respons pengguna disajikan pada Tabel 3.

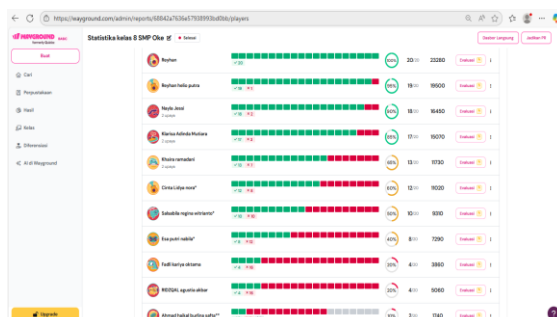
Tabel 3. Tingkat Praktikalitas Produk

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Pendidik	92,5%	Sangat Praktis
Peserta Didik	75,5%	Praktis
Rata-rata	85,4%	Sangat Praktis

Respons pendidik mencapai 92,5% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons peserta didik mencapai 75,5% dengan kategori praktis. Jika kedua persentase dirata-ratakan secara sederhana, diperoleh 85,4%, yang termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk relatif mudah digunakan dan dapat diterima oleh pengguna pada uji coba terbatas.

3. Hasil Implementasi

Pada tahap implementasi, produk digunakan oleh peserta didik kelas IX dalam kegiatan evaluasi menggunakan *Quizizz*. Peserta didik dapat mengakses soal melalui perangkat yang tersedia dan memperoleh hasil pengerjaan melalui *platform*. Tampilan digital dan umpan balik hasil pengerjaan memberikan informasi langsung mengenai jawaban peserta didik. Penggunaan konteks kehidupan sehari-hari dalam soal juga diarahkan untuk membantu peserta didik menghubungkan konsep statistika dengan situasi yang lebih dekat dengan pengalaman mereka. Temuan ini merupakan hasil pengamatan selama implementasi dan tidak dimaksudkan sebagai bukti efektivitas komparatif karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol atau *pretest-posttest*.



Gambar 1. Hasil Soal Statistika berbasis Kontekstual di Quizizz

a. Deskripsi Produk

Produk yang dikembangkan terdiri atas soal statistika berbasis kontekstual yang disusun berdasarkan kisi-kisi dan indikator pembelajaran, kemudian dimasukkan ke dalam *platform Quizizz*. Soal dirancang dengan menghadirkan situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik diarahkan untuk menerapkan konsep statistika pada konteks yang bermakna. Produk juga dilengkapi buku panduan yang membantu pendidik dalam mengakses dan menggunakan soal pada platform. Jumlah butir soal dan rincian indikator mengikuti dokumen produk penelitian.

b. Revisi Produk Berdasarkan Validasi

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan validator pada aspek materi, media, bahasa, dan buku panduan. Perbaikan diarahkan pada ketepatan isi, kejelasan redaksi, konsistensi tampilan, serta kejelasan petunjuk penggunaan. Untuk memenuhi kebutuhan dokumentasi pengembangan, artikel sebaiknya dilengkapi tabel atau gambar yang menunjukkan contoh perubahan produk sebelum dan sesudah revisi sesuai bukti revisi yang tersedia.

Pembahasan

1. Keterkaitan Hasil dengan Teori

Hasil validasi sebesar 85,5% menunjukkan bahwa kualitas produk telah memenuhi kriteria sangat valid. Hasil tersebut dapat dipahami dari proses pengembangan yang diawali dengan penyusunan kisi-kisi dan indikator, kemudian dilanjutkan dengan validasi pada beberapa aspek sebelum implementasi. Proses tersebut membantu memastikan bahwa isi soal, penyajian media, bahasa, dan buku panduan diperiksa sebelum produk digunakan oleh peserta didik. Dengan demikian, nilai validitas tidak hanya menunjukkan besarnya persentase penilaian, tetapi juga mencerminkan kesesuaian produk dengan kriteria yang dinilai oleh validator.

Tingginya validitas juga berkaitan dengan karakteristik produk yang dikembangkan secara bertahap melalui *ADDIE*. Pada tahap *Design*, kisi-kisi dan indikator menjadi dasar penyusunan soal. Pada tahap *Development*, produk diperiksa dan direvisi berdasarkan masukan validator. Rangkaian tersebut dapat mengurangi ketidaksesuaian antara tujuan pembelajaran dan butir soal. Oleh karena itu, hasil validasi yang tinggi lebih tepat ditafsirkan sebagai bukti kelayakan produk dari aspek yang dinilai, bukan sebagai bukti bahwa produk telah terbukti meningkatkan hasil belajar.

Pendekatan kontekstual memberikan dasar pedagogis bagi penyusunan soal karena situasi dalam soal dapat menghubungkan konsep statistika dengan pengalaman peserta didik. Literatur mengenai *CTL* menekankan pentingnya konteks nyata dalam membantu peserta didik memahami makna konsep dan menerapkannya pada situasi yang relevan. Dalam penelitian ini, kontribusi pendekatan kontekstual terlihat pada karakteristik soal yang tidak hanya meminta perhitungan, tetapi juga menempatkan konsep statistika dalam situasi kehidupan sehari-hari. Namun, karena penelitian ini tidak mengukur perubahan pemahaman melalui desain eksperimen, temuan tersebut ditafsirkan sebagai karakteristik produk, bukan sebagai bukti peningkatan pemahaman.

Dari sisi media, *Quizizz* menyediakan lingkungan evaluasi yang interaktif melalui penyajian soal digital, umpan balik, skor, dan peringkat. Vrcelj A., dkk, (2023) menunjukkan bahwa gamifikasi banyak digunakan untuk mendukung motivasi dan keterlibatan dalam berbagai konteks pendidikan. Gómez-urquiza & Benítez-porres (2023) juga menemukan manfaat sistem respons kelas interaktif secara umum terhadap performa akademik, meskipun penelitian tersebut menggunakan desain yang berbeda. Oleh sebab itu, pada penelitian ini fitur *Quizizz* dipandang terutama sebagai pendukung kepraktisan dan interaktivitas produk, sedangkan efektivitas terhadap hasil belajar memerlukan pengujian tersendiri.

2. Keterkaitan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media evaluasi digital dan gamifikasi dapat mendukung pengalaman belajar yang lebih interaktif. Namun, penelitian terdahulu juga memperlihatkan bahwa dampak teknologi dapat dipengaruhi oleh desain aktivitas dan karakteristik pengguna. (License, 2020) misalnya menunjukkan adanya perbedaan hasil antara platform gamifikasi yang dibandingkan. Hal ini memperkuat argumen bahwa kualitas produk tidak cukup ditentukan oleh pemilihan aplikasi, tetapi juga oleh kualitas konten, kesesuaian indikator, dan cara produk digunakan.

Penelitian Mulyati & Evendi (2020) serta Azzahra & Pramudiani (2022) memberikan dukungan terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif. Sementara itu, Vrcelj A., dkk, (2023) menempatkan gamifikasi sebagai pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan apabila elemen permainan dirancang secara tepat. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan produk, yaitu soal statistika berbasis kontekstual yang divalidasi dan diuji kepraktisannya, bukan sekadar menguji penggunaan *Quizizz* sebagai media.

Penggunaan konteks nyata dalam soal dapat membuat hubungan antara data, perhitungan, dan interpretasi menjadi lebih jelas bagi peserta didik. Namun, penelitian ini belum mengukur peningkatan pemahaman secara kuantitatif. Oleh karena itu, kontribusi konteks pada penelitian ini dibahas sebagai karakteristik desain produk yang mendukung kebermaknaan soal, sedangkan klaim peningkatan kemampuan peserta didik perlu dibuktikan melalui penelitian lanjutan.

Keunikan penelitian ini terletak pada penggabungan tiga unsur, yaitu konteks kehidupan nyata, soal statistika, dan *platform* evaluasi digital dalam satu produk yang dikembangkan melalui *ADDIE*. Produk juga dinilai dari aspek validitas dan praktikalitas. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah antara penelitian yang berfokus pada media *Quizizz* dan penelitian yang berfokus pada pembelajaran kontekstual dengan menyediakan produk evaluasi yang mengintegrasikan keduanya.

3. Implikasi Penelitian

a. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat gagasan bahwa pengembangan evaluasi matematika dapat memadukan konteks autentik dengan teknologi digital. Kontribusi utama penelitian bukan pada pembuktian efektivitas pembelajaran, melainkan pada penyediaan produk yang telah melalui tahapan pengembangan dan penilaian validitas serta praktikalitas.

b. Implikasi Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Membantu pendidik dalam mengembangkan soal yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan peserta didik
- 2) Meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran
- 3) Menjadi alternatif media evaluasi berbasis teknologi yang mudah digunakan

Selain itu, produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran lainnya yang berbasis digital.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba dilakukan secara terbatas pada 14 peserta didik sehingga hasil praktikalitas belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian hanya menilai validitas dan praktikalitas produk dan belum melakukan uji efektivitas menggunakan desain eksperimen. Penelitian lanjutan dapat menguji pengaruh penggunaan produk terhadap hasil belajar atau kemampuan literasi statistik dengan melibatkan sampel yang lebih luas dan desain penelitian yang sesuai.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk soal statistika berbasis kontekstual yang terintegrasi dengan aplikasi *Quizizz* dan dikembangkan melalui model *ADDIE*. Hasil validasi pada aspek materi, media, bahasa, dan buku panduan memperoleh rata-rata 85,5% dengan kategori sangat valid. Uji coba terbatas menunjukkan respons pendidik sebesar 92,5% (sangat praktis) dan respons peserta didik sebesar 75,5% (praktis), dengan rata-rata sederhana 85,4% (sangat praktis). Dengan demikian, produk memenuhi kriteria valid dan praktis sebagai salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran matematika berbantuan teknologi. Penelitian ini tidak menyimpulkan efektivitas produk karena uji efektivitas belum dilakukan.

Kontribusi penelitian terletak pada pengembangan produk evaluasi yang mengintegrasikan soal statistika berbasis konteks kehidupan sehari-hari dengan fitur interaktif *Quizizz*. Produk tersebut dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam melaksanakan evaluasi matematika yang lebih kontekstual dan berbasis teknologi.

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa pengembangan soal berbasis kontekstual berbantuan *Quizizz* berpotensi menjadi salah satu alternatif media evaluasi yang inovatif dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi statistika.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi kepada pihak SMPN 6 Kubung atas dukungan dan kesempatan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para validator yang telah memberikan penilaian serta saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Selain itu, penghargaan diberikan kepada peserta didik yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan uji coba penelitian.

6. REKOMENDASI

Berdasarkan temuan yang diperoleh, beberapa saran yang dapat diajukan untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan soal berbasis kontekstual dengan dukungan aplikasi digital perlu diperluas pada berbagai materi matematika lainnya agar memberikan dampak yang lebih luas terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.
2. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji aspek efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui desain penelitian yang lebih komprehensif.
3. Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi memerlukan dukungan fasilitas yang memadai, seperti ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang stabil.
4. Pengembangan berikutnya diharapkan dapat menghadirkan variasi bentuk soal yang lebih beragam untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi secara lebih optimal.

Di samping itu, keterbatasan waktu penelitian serta kendala teknis, seperti akses jaringan internet, menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan penelitian sejenis di masa yang akan datang.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. K., Razzaq, A., Rahmayani, S., Jumrah, J., Hamdana, H., & Muhardi, M. (2024). Analisis Hasil Belajar, Aktivitas Belajar dan Respon Belajar Matematika melalui Quantum Teaching kelas VII3 SMP Negeri 1 Batulappa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(3), 668-674.
- Azhari, R., Oktavinora, R., Studi, P., Matematika, P., Mahaputra, U., & Yamin, M. (2024). *Konstruktivisme Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas Viii Smp Negeri 3 Kota Solok*. 9(1), 58–64.
- Azizah, N. (2025). Analisis penerapan strategi ice breaker terhadap capaian pembelajaran matematika. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(1), 45-60.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). *Pengaruh Quizizz Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar*. 06(03), 3203–3213.
- Fajar, C., Hartanto, B., & Akpelni, P. B. (2024). *Strategi Perencanaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Untuk Institusi Pendidikan Yang Kompetitif*. 8, 31972–31978.
- Fajri, A. S., Ardian, D., Zulfahmi, L. R., & Bumigora, U. (2024). *Evaluasi Penggunaan Aplikasi Berbasis Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. 2(1), 33–40.
- Gómez-Urquiza, J. L., & Benítez-Porres, J. (2023). *Effectiveness Of Real-Time Classroom Interactive Competition On Academic Performance : A Systematic Review And Meta-Analysis*. <https://doi.org/10.7717/Peerj-Cs.1310>
- Hasibuan, D. H. M. I., & Pd, M. (2014). *Model Pembelajaran Ctl (Contextual Teaching And Learning) Oleh. Ii(01)*, 1–12.

- Jumini, S., Dewi, S., Hidayatun, A., Masruroh, I., & Aryati, D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika. *Desember 2022*, 6(2), 347–356. [Http://E-Journal.Hamzanwadi.Ac.Id/Index.Php/Kpj/Index](http://E-Journal.Hamzanwadi.Ac.Id/Index.Php/Kpj/Index)
- License, I. (2020). *Issn 1648-3898 Issn 2538-7138 The Effect Of Game-Based Learning Via Kahoot And Quizizz On The Academic Achievement Of Third Grade*. 224–231.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara*. 03(01), 64–73.
- Review, L. (2023). *International Journal Of Educational Methodology Use Of Gamification In Primary And Secondary Education : A Systematic Literature Review*. 9(1), 13–27.
- Rosita, R., Jumrah, J., Rahmayani, S., & Hamdana, H. (2024). Transformasi digital dalam pendidikan: Pelatihan tools AI untuk mendukung pengajaran dan administrasi guru. *Room of Civil Society Development*, 3(6), 235-246.
- Statistika, M. (2025). *No Title*. 8, 741–750.