



Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Matapelajaran Informatika di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII

Fitriyani¹, Alfiah Fajriani², Zila Razilu³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia

E-mail: fiskarani1123@gmail.com, alfiah.fajriani@umkendari.ac.id, zila.razilu@umkendari.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-06 Keywords: <i>Learning Evaluation; Quizwhizzer; Informatika; Educational Games.</i>	This research aims to develop and implement educational game-based learning evaluation media using QuizWhizzer in informatics subjects in class VII SMPN 4 MENUI SATAP. QuizWhizzer is a game-based learning platform that enables interactive and fun evaluations. This research uses a mixed method of quantitative and qualitative research. Data was collected through a questionnaire distributed to nine class VII students and analyzed descriptively and qualitatively. The research results showed that the development of QuizWhizzer as a learning evaluation medium was successful and effective. Most respondents (88.9%) stated that using QuizWhizzer was very fun and increased students' learning motivation, and 77.8% of respondents thought that QuizWhizzer helped them understand the lesson material. In addition, 77.8% of respondents rated QuizWhizzer as very easy to use. However, this research also found several obstacles, such as dependence on a stable internet connection and limited features in the free version of the application, which can limit teacher creativity in creating quizzes. Overall, the use of QuizWhizzer as a learning evaluation tool has proven to be effective in increasing student engagement and motivation. This supports the implementation of the independent learning program, which requires the active participation of students in class. Therefore, to maximize the benefits of QuizWhizzer, it is necessary to pay attention to the technical obstacles and limitations of existing features.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-06 Kata kunci: <i>Evaluasi Pembelajaran; Quizwhizzer; Informatika; Game Edukasi.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan QuizWhizzer pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMPN 4 MENUI SATAP. QuizWhizzer adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan evaluasi interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode campuran (mixed method) penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data dikumpulkan melalui angket yang disebarakan kepada 9 siswa kelas VII dan dianalisis secara deskriptif kualitatif Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan QuizWhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran berhasil dan efektif. Sebagian besar responden (88,9%) menyatakan bahwa penggunaan QuizWhizzer sangat menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, serta 77,8% responden menganggap bahwa QuizWhizzer membantu mereka memahami materi pelajaran. Selain itu, 77,8% responden menilai QuizWhizzer sangat mudah digunakan. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan keterbatasan fitur pada versi gratis aplikasi yang dapat membatasi kreativitas guru dalam membuat kuis. Secara keseluruhan, penggunaan QuizWhizzer sebagai alat evaluasi pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Hal ini mendukung pelaksanaan program merdeka belajar yang menuntut partisipasi aktif siswa di kelas. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan manfaat QuizWhizzer, perlu diperhatikan kendala teknis dan keterbatasan fitur yang ada.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah satu diantara landasan terpenting untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan (Aziizu, 2015). Sehubungan dengan perkembangan informatika, dengan ini aplikasi digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari bahkan di kalangan siswa sekolah

menengah pertama (Kurniyawati & Suneki, 2024). Di Sekolah Menengah Pertama (SMP), mata pelajaran informatika merupakan satu diantara bidang studi yang membutuhkan pemahaman konsep dan praktikum langsung. Namun, evaluasi pembelajaran di bidang ini seringkali dilakukan secara konvensional, seperti

ujian tertulis atau lisan, yang biasanya bosan dan tidak menarik bagi siswa. (Cobena, 2022)

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di SMPN 4 MENUI SATAP mata pelajaran informatika merupakan mata pelajaran yang baru saja di terapkan sejak adanya program merdeka belajar (PMM). dari hasil wawancara bapak Muh.Sukran, S.Pd selaku guru matapelajaran informatika kelas VII metode yang di gunakan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran pertama, berupa kuis dalam bentuk soal yang di kerjakan pada kertas selemba atau serupa dengan ulangan harian untuk memantau pemahaman siswa secara teratur. Kedua, dengan menggunakan penilaian sumatif, seperti ujian tengah semester dan ujian akhir, untuk mengevaluasi pencapaian siswa secara keseluruhan. Selain itu, guru melihat partisipasi dan juga keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. evaluasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih sering menggunakan kertas selemba, oleh karna itu media interaktif seperti game edukasi diperlukan dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah serta menumbuhkan semangat siswa untuk menyelesaikan evaluasi pembelajaran tersebut.

Dalam dunia pendidikan, evaluasi biasanya disebut sebagai evaluasi pembelajaran. Ini adalah proses di mana guru diminta untuk mengevaluasi apa yang mereka ajarkan kepada siswa mereka. Meskipun evaluasi biasanya dilakukan pada akhir kelas, evaluasi dirancang dan direncanakan sebelum kelas dimulai (Aulia et al., 2020). Kegiatan belajar mengajar dan evaluasi pembelajaran sudah menjadi kewajiban tersendiri bagi pendidik dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran karena keduanya berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar terkhususnya pada matapelajaran informatika dan matapelajaran lainnya (Fitriyana et al., 2023). Informatika sekarang menjadi mata pelajaran yang diajarkan di SMP. Sebelumnya, mata pelajaran ini dikenal sebagai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Dibandingkan dengan TIK sebelumnya, mata pelajaran TIK ini memberi lebih banyak ruang dan tujuan untuk pembelajaran informatika di sekolah (Pebriyanti et al., 2021). Untuk mencapai keberhasilan pendidikan, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang membantu siswa. Penggunaan media pembelajaran terkait erat dengan definisi pembelajaran sebagai proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan ke penerima pesan dari sumber pesan melalui media

atau saluran tertentu (Pratasik & Ahyar, 2022). Untuk membuat artefak komputasi yang di buat secara kolektif dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi melalui kewarganegaraan berkarakter mulai, keragaman global, dan praktik lintas bidang (core practise). Untuk tetap hidup di masyarakat abad ke-21. (Bunga Nabilah et al., 2023)

Media pembelajaran berbasis game edukasi adalah salah satu alat pembelajaran yang efektif yang digunakan saat mengajar informatika dan mata pelajaran lainnya (Sintaro, 2020). Game edukasi ini memungkinkan kegiatan belajar dilakukan dengan menggunakan jaringan internet. Game edukasi telah berkembang menjadi alat pembelajaran yang inovatif dan berkontribusi besar terhadap perubahan proses kegiatan pembelajaran (Oktariyanti et al., 2021). Sekarang, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, dengan siswa hanya dapat mendengarkan penjelasan guru dan melakukan berbagai aktivitas (Arifah et al., 2022), seperti membuat, mengamati, dan menunjukkan. Dibutuhkan pendekatan baru dan menarik untuk informatika yang mendorong siswa untuk mempelajari materi yang kompleks. Quizwizzher sebagai alat evaluasi pembelajaran berbasis game adalah salah satu pendekatan yang ditawarkan (Wafara, 2023) Seperti Quizwhizzer, aplikasi belajar berbasis game ini memungkinkan siswa berlatih secara elektronik di ruang kelas dan membuat latihan menjadi interaktif dan menyenangkan. QuizWhizzer adalah media pembelajaran yang menggunakan sistem board game, perlombaan, kompetisi, dan perlombaan. Siswa mungkin termotivasi untuk belajar, terutama pembelajaran di kelas, dengan sistem game edukasi (Agustiniingsih et al., 2022)

Menurut (Juhaeni et al., 2023) QuizWhizzer sangat cocok untuk proses pembelajaran karena mempunyai beragam permainan serta dapat menciptakan suasana belajar yang mengasikkan, aplikasi ini juga mempunyai berbagai fitur yang memungkinkan untuk pembuatan pertanyaan yang dapat dikemas dalam bentuk game yang dapat dimainkan di dalam kelas maupun via online. Salah satu alat pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan guru adalah Quizwhizzer, yang dapat membuat pelajaran lebih menarik juga bervariasi. QuizWhizzer memungkinkan guru menerapkan tantangan untuk menanyakan pertanyaan kepada siswa mereka dengan mengikuti rute yang telah ditentukan yang memiliki bentuk tangga dan ular. Selain itu, ini memungkinkan pengguna bermain beberapa game sekaligus. Selain itu,

mereka memiliki kemampuan untuk mengatur dan mengubah jenis pertanyaan, skor yang diberikan untuk setiap pertanyaan, aturan pergerakan pemain, dan posisi papan permainan (Faijah et al., 2022)

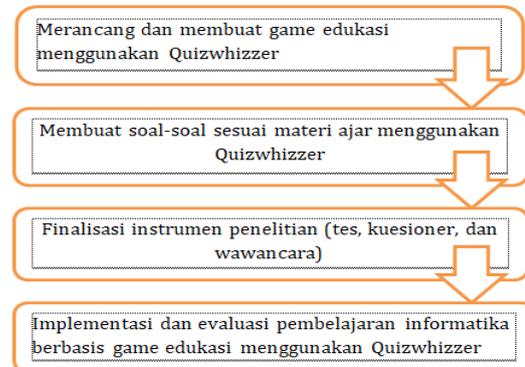
Penelitian serupa dengan judul "Implementasi aplikasi Quizwhizzer pada mata pelajaran pai di smp islam ma'rif 02 malang" Studi ini berfokus pada Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam, Untuk menerapkannya, aplikasi Quizwhizzer digunakan pada akhir pelajaran untuk mengukur seberapa baik peserta didik memahami materi yang telah diberikan, oleh (Agustiningih et al., 2022). beberapa peneliti sebelumnya juga telah mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi yang menggunakan quizwhizzer untuk berbagai tujuan pendidikan. diantaranya, peneliti serupa telah mengembangkan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran dalam pendidikan pancasila bagi siswa. Beberapa kelebihan Quizwhizzer adalah mudah dibuat oleh guru. Selain itu Quizwhizzer memiliki beragam template sehingga menawarkan banyak jenis permainan, oleh (Kurniyawati & Suneki, 2024). mereka juga telah mengembangkan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran dalam operasi aljabar. (Karima et al., 2024) Dan mengembangkan pemanfaatan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran berbasis web dalam kegiatan belajar online (Wafara, 2023). Sementara pada Penelitian ini mengimplementasikan Quizwhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi untuk mengajar informatika. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena isi atau kontennya tentang pembelajaran informatika.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menerapkan media evaluasi pembelajaran berbasis Quizwhizzer yang berbasis game edukasi. Tujuan dari evaluasi ini untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami materi pelajaran dengan melihat skor mereka dan hasil mereka. Ini akan memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi seberapa baik siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian Ini Menggunakan Metode Penelitian campuran kualitatif dan kuantitatif (mixed method) Metode campuran digunakan untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif dan mendalam. Selain itu, penggunaan metode campuran dalam satu penelitian akan meningkatkan dan mempertajam analisis

penelitian dari dua sudut, yaitu kuantitatif dan kualitatif ('Ashari & 'Makmur, 2023) berikut adalah diagram alir (flowchart) kegiatan penelitian mulai dari awal perancangan membuat game edukasi sampai pada implementasi dan evaluasi kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Diagram Alir Flowchart Kegiatan Penelitian

Instrumen pengumpulan data dengan metode kuantitatif menggunakan angket (kuisisioner) yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan topik penelitian. Peneliti menggunakan angket atau kuesioner online dengan cara menyebarkannya ke grup WhatsApp. untuk menggambarkan produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu QuizWhizzer. Untuk data kualitatif, data diambil dari hasil wawancara dengan beberapa siswa dan guru informatika yang bersangkutan. Tujuan wawancara ini adalah untuk mendapatkan data secara mendalam dan mendukung data kuantitatif sebelumnya (Bahri et al., 2021).

Sumber data ini dikumpulkan dari 9 orang siswa kelas VII di SMPN 4 MENUI SATAP yang menjawab kuesioner. Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan diagram hasil kuesioner yang dijawab oleh 9 responden. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menampilkan diagram tersebut sebagai dokumen dan menganalisis hasil dari jawaban responden.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini juga mengembangkan Quizwhizzer yang di gunakan sebagai media evaluasi pembelajaran di sekolah menengah pertama kelas VII pada matapelajaran informatika. di dalam quizwhizzer banyak menawarkan template jenis permainan seperti ular tangga sehingga penyelenggara dapat membuat dan mengatur papan permainan sesuai keinginannya dan penyelenggara dapat langsung membuat soal

kuis dengan QuizWhizzer, yang juga menawarkan opsi untuk membuat jenis soal. Oleh karena itu, soal-soal yang disusun dapat disertakan dengan gambar. Selain itu, jawaban kuis hanya dapat disediakan jenis pilihan ganda dan dapat menyertakan gambar. Pilihan ganda dapat diatur dalam urutan huruf, seperti A hingga C, A hingga E, dan seterusnya. Untuk memulai, penyelenggara akan menjelaskan cara menggunakan Quizwhizzer. Selanjutnya, penyelenggara akan membagikan tautan atau kode game, dan kemudian memerintahkan siswa untuk memasukkan nama mereka. Setelah siswa bergabung, penyelenggara akan mengklik Start untuk memulai game.



Gambar 2. Tampilan Awal Kuis

Tampilan awal kuis yang di tunjukan pada gambar 2 merupakan tampilan awal kuis sebelum di mulainya permainan. Dalam penelitian ini mengimplementasikan Quizwhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran yang berisi 15 pertanyaan yang di isi oleh siswa kelas VII. Sebelum mengisi kuis siswa terlebih dahulu harus bergabung kedalam kuis dengan mengakses tautan atau link yang di berikan penyelenggara sebelum kuis di mulai, Ini akan memudahkan peserta didik untuk mengambalnya. Setelah tautan dan kode dibagikan, siswa akan masuk ke ruang kuis satu per satu. penyelenggara yang mengatur kuis dapat menentukan kapan kuis game akan segera dimulai. setelah semua siswa berhasil bergabung, penyelenggara dapat memulai kuis dan siswa dapat menjawab soal-soal kuis. Sistem kuis game QuizWhizzer ini mirip dengan bermain ular tangga, siswa maju satu langkah jika mereka menjawab soal dengan benar. Namun, jika siswa menjawab pertanyaan dengan salah maka siswa akan mundur satu langkah, dan jika siswa selalu menjawab pertanyaan dengan salah, mereka akan menetap di tempat duduk terakhir. Ini memungkinkan guru untuk mengetahui jika siswa terus menjawab dengan salah. Karena

masing-masing siswa akan menggunakan animasi kartun sebagai foto profilnya dan diberikan nama-nama mereka juga, penyelenggara kuis dapat mengetahui hal tersebut. Dengan demikian, guru sebagai penyelenggara kuis dapat memantau situasi selama kuis berlangsung.



Gambar 3. Tampilan Saat Kuis Berlangsung

Tampilan saat kuis berlangsung yang ditunjukan pada gambar 3 merupakan tampilan jika siswa sudah mulai mengerjakan soal yang di berikan oleh penyelenggara. Saat siswa sedang mengerjakan soal penyelenggara dapat melihat pergerakan dari siswa dan jika ada siswa yang menggunakan username double maka penyelenggara bisa mengeluarkan salah satu dari user tersebut. Hal ini dapat meminimalisir kesenjangan pengulangan jawaban. Kemudian, penyelenggara kuis dapat menghentikan kuis dengan mengklik "stop game", seperti yang ditunjukkan pada tampilan gambar.



Gambar 4. Tampilan Jika Jawaban Benar Dan Salah

Tampilan yang di tunjukan pada Gambar 4 merupakan tampilan jika jawaban dari siswa benar dan salah. Apa bila jawaban yang diberikan oleh siswa benar maka tampilan yang di berikan merupakan sebuah gambar apresiasi seperti yang di lihat pada gambar 3

dan akan ditampilkan jawaban serta penjelasan dari soal yang telah di berikan dan maju ke pertanyaan selanjutnya. Dan apabila jawaban yang di berikan oleh siswa salah maka tampilan yang di berikan adalah “inconect” atau “tidak terhubung” dan pemain di berikan 1 kali kesempatan untuk menjawab pertanyaan dengan benar.



Gambar 5. Tampilan Hasil Peringkat Kuis

Tampilan yang ditunjukkan pada gambar 5 merupakan hasil peringkat kuis. Jika seluruh siswa telah menjawab soal-soal penyelenggara dapat melihat peringkat 1 sampai 3 siswa dengan skor tertinggi, jika seluruh peserta didik telah menjawab kuis. Mereka juga dapat melihat total hasil jawaban siswa dan berapa lama waktu yang dihabiskan siswa untuk menjawab semua soal tertulis. Selain itu, setelah kuis selesai, guru dapat melihat jawaban yang salah atau benar untuk setiap nomor yang dijawab oleh siswa. Yang dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini.



Gambar 6. Tampilan Hasil Jawaban

B. Pembahasan

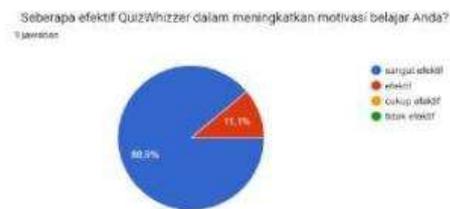
Berdasarkan hasil pengembangan media evaluasi pembelajaran Peneliti telah menciptakan produk media pembelajaran QuizWhizzer, yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran berbasis web untuk media evaluasi pembelajaran. Dalam kasus ini, peneliti telah membuat survei. untuk mengetahui seberapa efektif QuizWhizzer sebagai alat pembelajaran dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Hasil dari kuesioner

yang terdiri dari 9 peserta dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



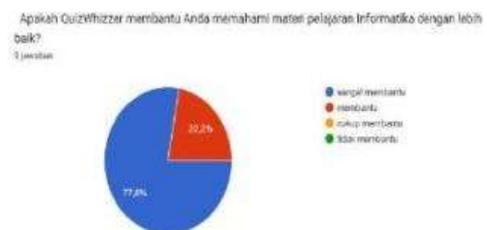
Gambar 7. Tampilan Diagram Hasil Kuisiонер Penggunaan Quizwhizzer Menyenangkan

Hasil dari survei menunjukkan bahwa QuizWhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran membuat pembelajaran lebih menyenangkan. 88,9% atau delapan orang yang menjawab, menganggap penggunaan QuizWhizzer sangat setuju untuk digunakan sebagai media pembelajaran, sementara 11,1% atau satu orang yang menjawab, menganggap bahwa QuizWhizzer setuju untuk digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 8. Tampilan Diagram Hasil Quisioner Keefektifan Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran

Hasil survei menunjukkan bahwa 88,9% atau delapan orang yang menjawab, menganggap QuizWhizzer sangat efektif dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Sementara itu, 11,1% atau satu orang yang menjawab, mengatakan bahwa QuizWhizzer hanya dapat digunakan untuk memotivasi siswa untuk belajar. Singkatnya, QuizWhizzer sebagai media pembelajaran terbukti efektif untuk digunakan siswa.



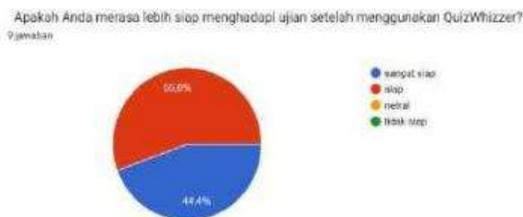
Gambar 9. Tampilan Diagram Hasil Quisioner Quizwhizzer Membantu Dalam Memahami Materi

Dalam tanggapan tentang apakah kehadiran QuizWhizzer membantu memahami materi atau tidak, 77,8% atau tujuh dari responden, menyatakan bahwa kehadiran itu sangat membantu mereka memahami materi, sedangkan 22,2 % atau dua responden lainnya, menyatakan bahwa kehadiran itu membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.



Gambar 10. Tampilan Diagram Hasil Quisioner Memahami Penggunaan Quizwhizzer

Pada hasil tanggapan mengenai memahami penggunaan QuizWhizzer didapatkan 77,8% atau 7 responden menganggap bahwa QuizWhizzer sangat mudah digunakan. Sedangkan 22,2% atau 2 responden lainnya menganggap bahwa QuizWhizzer mudah untuk digunakan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa, penggunaan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran terbukti sangat mudah digunakan oleh peserta didik.



Gambar 11. Tampilan Diagram Hasil Quisioner Kesiapan Siswa Dalam Menghadap Ujian Setelah Menggunakan Quizwhizzer

Pada hasil tanggapan dalam kesiapan menghadapi ujian setelah menggunakan quizwhizzer sebagai media evaluasi di dapatkan 44,4% atau 4 responden menganggap sangat siap untuk menghadapi ujian setelah menggunakan quizwhizzer sedangkan 55,6% atau 5 responden lainnya menganggap siap untuk menghadapi ujian setelah menggunakan quizwhizzer. Implementasi quizwhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran terbukti efektif digunakan dalam meningkatkan belajar dan keterlibatan siswa. dapat dilihat dari kuisioner diatas

bahwa penggunaan quizwhizzer memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa terutama bagi siswa kelas VII di SMPN 4 MENUI SATAP yang di mana pada mata pelajaran informatika telah di berlakukan program merdeka belajar yang membutuhkan keaktifan siswa dalam kelas sehingga dengan adanya quizwhizzer dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar sendiri dan lebih antusias dalam mengikuti evaluasi. namun dari hasil penelitian ini peneliti juga mengumpulkan pendapat dari siswa dan guru yang menganggap bahwa akan ada kendala saat belajar menggunakan QuizWhizzer, di antaranya: (1) Jika akses internet siswa terganggu, hal ini dapat mempengaruhi proses pengerjaan soal dalam QuizWhizzer. (2) Jika guru dan siswa tidak dapat menggunakannya, hal ini dapat menyebabkan masalah, dan karena aplikasi ini berbasis online, ada kemungkinan bahwa ada masalah dengan sinyal. Berdasarkan tanggapan dari orang-orang yang menjawab bahwa mereka menghadapi kesulitan saat menggunakan QuizWhizzer ini, rata-rata berpendapat bahwa masalah atau masalah dalam jaringan yang tidak stabil akan memengaruhi penyelenggaraan kuis dan juga mengganggu proses pengerjaan soal siswa. Dan dari peneliti sendiri kekurangan dari quizwhizzer ini memiliki batasan fitur yang dapat membatasi guru untuk membuat sebuah template kuis sesuai keinginan, dan untuk mendapatkan fitur legkap pengguna harus langganan berbayar.

Pada akhir survei, peneliti juga melakukan survei tentang pendapat responden tentang penggunaan QuizWhizzer sebagai alat pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa tanggapan yang diterima peneliti: (1) Sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran kuis dan mudah digunakan (2) Media ini sangat bagus untuk membantu guru mengevaluasi hasil belajar siswa karena ada banyak pilihan kuis yang dapat dipilih. Guru dapat membuat berbagai macam kuis dengan tampilan yang menarik sehingga siswa tidak jenuh ketika menjawab soal dan suasananya tetap menyenangkan. (3) Ini sangat menarik, terutama bagi anak-anak, karena mereka dapat bermain sambil belajar.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini mengkaji implementasi QuizWhizzer sebagai media evaluasi

pembelajaran berbasis game edukasi dan bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media evaluasi pembelajaran menggunakan QuizWhizzer pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMPN 4 MENUI SATAP. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: QuizWhizzer adalah media evaluasi pembelajaran yang memiliki berbagai fitur permainan interaktif, termasuk permainan ular tangga. Siswa sangat tertarik untuk mengikuti kuis yang diselenggarakan menggunakan QuizWhizzer, yang menjadikannya metode evaluasi yang menyenangkan dan menarik. Mereka juga dapat berpartisipasi secara aktif dan interaktif dalam menjawab soal-soal kuis. Dari sembilan siswa yang mengisi survei, 88.9% menyatakan bahwa penggunaan QuizWhizzer sangat menyenangkan dan membantu mereka lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, sebagian besar siswa (77.8%) mengatakan bahwa QuizWhizzer mudah digunakan, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan mudah diakses. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa QuizWhizzer sebagai media evaluasi berbasis game edukasi meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan juga meningkatkan pemahaman mereka tentang materi Informatika. Meskipun, ada beberapa masalah teknis yang perlu diperbaiki saat menggunakannya.

B. Saran

Menurut temuan penelitian ini, berikut adalah salah satu rekomendasi untuk meningkatkan efisiensi penggunaan Quizwhizzer sebagai alat evaluasi pembelajaran, Sekolah harus memastikan bahwa siswa memiliki koneksi internet yang lebih baik dan stabil, karena salah satu masalah utama adalah jaringan internet yang tidak stabil. Selain itu, diharapkan siswa memiliki akses internet yang cukup di rumah mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Ashari, H., & 'Makmur, E. (2023). Evaluasi Pembelajaran Melalui Implementasi Game Edukasi Quizizz Pada Perkuliahan. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 6(2), 174–179.
- Agustiningsih, W., Sulistiono, M., & Musthofa, I. (2022). Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(6), 222– 231.

<http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>

- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati, R. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 295–315. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2036>
- Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan penting evaluasi pembelajaran bahasa di sekolah dasar [The important role of language learning evaluation in primary schools]. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 1–9. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22>
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 295–300. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>
- Bahri, S., Mutaleb, A., Gunawan, T., & Zainuddin, Z. (2021). Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(2), 180–188. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/IP-IPS/article/view/3768>
- Bunga Nabilah, Supratman Zakir, Eny Murtiyastuti, & Ramadhanu Istahara Mubaraq. (2023). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 110–119. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- Cobena, D. Y. (2022). Evaluasi Pelaksanaan Mata Pelajaran Informatika Pada Sekolah Menengah Pertama. *Journal Education and Technology*, 3(2), 67–78.
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Students' Responses to QuizWhizzer Educational Game to Strengthen Mathematical Concept Understanding Ability. *Journal Of Education And Teaching*

- Learning (JETL)*, 4(2), 94–104.
<https://doi.org/10.51178/jetl.v4i2.503>
- Fitriyana, N., Shoehhudin, M., & Setiyono, J. (2023). Quizizz sebagai Media Implementasi Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Daring Unit Kegiatan Mahasiswa Journalistik (Sinergi) IKIP PGRI Bojonegoro, 2020*, 136–145.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66.
<https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Karima, U. L., Rahmawati, A., & Rohmatin, D. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Operasi Aljabar Berbasis Articulate Storyline Berbantuan Quizwhizzer untuk Mendukung Pemahaman Konsep. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 7(2), 326.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i2.21306>
- Kurniyawati, C. I., & Suneki, S. (2024). *Aplikasi Quizwhizzer dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XI SMKN 4 Semarang sebagai Implementasi Media Belajar Interaktif*. 10.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi Wordwall tema Indahnya Kebersamaan pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Pratasik, S., & Ahyar, B. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika MTS. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(3), 359–373.
<https://doi.org/10.53682/edutik.v2i3.5282>
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.15>
- Wafara, P. C. (2023). Pemanfaatan QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 243–252.